

**HUBUNGAN KEMAMPUAN KESEIMBANGAN KEHIDUPAN KERJA ORANG
TUA TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK DI SDN
LANDUNGSARI X KECAMATAN DAU MALANG**

SKRIPSI



OLEH :

EKRON BALI ATE

2015610032

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG**

2019

RINGKASAN

Game online adalah aspek menonjol dari internet yang mendapat perhatian besar dan menikmati popularitas luar biasa. Perlu dicatat bahwa permainan ini berpotensi menimbulkan kecenderungan kecanduan yang cukup besar. Individu yang memperoleh kesenangan dari terlibat dalam aktivitas game online biasa disebut sebagai gamer (Rini, 2011).

Saat memulai penyelidikan eksplorasi pertama di SDN Landungsari Banyaknya siswa yang prestasi akademisnya berada di bawah standar yang ditetapkan dapat dikaitkan dengan pengaruh game online yang mereka mainkan. Mengingat meluasnya daya tarik game online di kalangan anak-anak, ditambah dengan Kehadiran warung internet yang dekat dengan sekolah menjadi tantangan bagi siswa untuk kembali ke rumah sepulang sekolah dengan efisien. Silakan pertimbangkan untuk kembali ke tempat tinggal Anda, tetapi mungkin Anda mungkin mengunjungi kafe internet semata-mata untuk tujuan bermain game online.

Memberi label pada seseorang sebagai kecanduan memang merupakan persoalan yang rumit. Kendati demikian, ada dua faktor yang bisa dijadikan tolak ukur, yakni ketergantungan terhadap zat. Ada dua indikator utama kecanduan, khususnya ketergantungan dan penarikan diri (Yee, 2013).

Populasi penelitian meliputi seluruh subjek penelitian atau hal-hal yang diteliti, seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2017). Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas 4, 5, dan 6 SDN Landungsari. Jumlah partisipan sebanyak 105 orang.

Temuan penelitian ini menunjukkan nilai Pvalue sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kemampuan orang tua dalam menjaga keseimbangan kehidupan kerja dan terjadinya kecanduan game online pada anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua yang memiliki anak memiliki keterampilan yang patut dipuji dalam mengelola keseimbangan kehidupan kerja dan kehidupan mereka secara efektif. Secara khusus, 36 orang, yang mencakup 70,6% sampel, termasuk dalam kategori ini.

Kemampuan orang tua untuk mencapai keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi dipengaruhi oleh empat faktor utama. Faktor-faktor tersebut meliputi aspek individu seperti kepribadian, kesejahteraan, dan kecerdasan emosional. Selain itu, faktor organisasi seperti pengaturan kerja, dukungan organisasi, stres kerja, konflik peran, dan teknologi juga berperan. Selain itu, faktor lingkungan seperti pengaturan penitipan anak dan dukungan keluarga juga berpengaruh. Terakhir, faktor-faktor lain seperti usia, jenis kelamin, status

perkawinan, pengalaman, tingkat karyawan, dan jenis pekerjaan juga berkontribusi terhadap keseimbangan ini.

Kata Kunci : Keseimbangan Kehidupan Kerja, Orang Tua, Kecanduan Game Online

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Game online adalah aspek menarik dari internet yang mendapatkan perhatian besar dan popularitas luar biasa. Mereka berpotensi menimbulkan kecanduan, yang ditandai dengan intensitas yang luar biasa. Individu yang memperoleh kesenangan dari bermain game online biasa disebut dengan gamer (Rini, 2011).

Saat memulai penyelidikan eksplorasi pertama di SDN Landungsari Proporsi signifikan siswa yang prestasi akademisnya gagal memenuhi tolok ukur yang disyaratkan dapat dikaitkan dengan dampak dari permainan online yang mereka mainkan. Mengingat sebagian besar anak-anak cenderung bermain online permainan, ditambah dengan keberadaan warung internet yang dekat dengan sekolah, menjadi tantangan bagi anak-anak untuk segera pulang ke rumah sepulang sekolah. Silakan pertimbangkan untuk kembali ke tempat tinggal Anda, tetapi mungkin Anda mungkin mengunjungi kafe internet semata-mata untuk tujuan bermain game online.

Memberi label pada seseorang sebagai kecanduan memang merupakan persoalan yang rumit. Meski demikian, ada dua faktor yang bisa dijadikan patokan, yakni ketergantungan terhadap zat. Ada dua indikator utama kecanduan, khususnya ketergantungan dan penarikan diri (Yee, 2013).

Populasi penelitian meliputi seluruh subjek penelitian atau hal-hal yang diteliti, seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2017). Partisipan penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas 4, 5, dan 6 SDN Landungsari X yang terletak di kota Malang yang menawan. Jumlah total individu yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 105.

Temuan penelitian ini menunjukkan nilai Pvalue sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kemampuan orang tua dalam

menyeimbangkan pekerjaan dan kehidupan pribadi dengan terjadinya kecanduan game online pada anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua yang memiliki anak memiliki keterampilan yang patut dipuji dalam mengelola keseimbangan kehidupan kerja dan kehidupan mereka secara efektif. Secara khusus, 36 orang, yang mencakup 70,6% peserta, termasuk dalam kategori ini.

Kemampuan orang tua untuk menjaga keseimbangan kehidupan kerja dan kehidupan yang sehat dipengaruhi oleh empat faktor utama. Faktor-faktor tersebut meliputi aspek individu seperti kepribadian, kesejahteraan, dan kecerdasan emosional. Selain itu, faktor organisasi seperti pengaturan kerja, dukungan organisasi, stres kerja, konflik peran, dan teknologi juga berperan. Faktor lingkungan, seperti pengaturan penitipan anak dan dukungan keluarga, juga berkontribusi terhadap keseimbangan ini. Terakhir, faktor lain seperti usia, jenis kelamin, status perkawinan, pengalaman, tingkat karyawan, dan jenis pekerjaan juga dapat mempengaruhi kemampuan orang tua untuk mencapai keseimbangan kehidupan kerja.

Istilah kecanduan biasanya digunakan dalam kerangka profesional untuk menggambarkan perilaku yang dianggap berlebihan. Kecanduan adalah suatu fenomena yang ditandai dengan kecenderungan fisik atau psikologis yang mendalam untuk melakukan aktivitas tertentu, disertai sensasi menyusahkan ketika tidak mampu memuaskan kecenderungan tersebut. Intervensi keluarga diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang timbul akibat kecanduan game online, guna mencegah berkembangnya kecanduan internet dan game online. Keluarga memegang peranan penting dalam sosialisasi anak (Trecy, 2015). Karakteristik keluarga mempunyai pengaruh terhadap kecanduan anak terhadap game online (Yen et al, 2007). Orang tua mempunyai peran penting dalam unit keluarga dan sangat diperlukan untuk kesejahteraan anak-anak mereka. Orang tua memiliki peran penting sebagai sistem pendukung dan figur keterkaitan yang signifikan dalam unit keluarga. Anak-anak mungkin menghadapi tantangan dalam mengelola durasi interaksi online mereka secara efektif,

terutama ketika pengawasan dan disiplin di rumah kurang memadai. Hal ini dapat diamati, misalnya, dalam konteks terlibat dalam aktivitas game online.

Berdasarkan temuan Rini (2011), keseimbangan kehidupan kerja orang tua juga berdampak pada perilaku individu yang terlibat dalam sesi video game yang berkepanjangan. Banyak orang tua mengungkapkan kekhawatirannya mengenai sejauh mana anak-anak mereka berinteraksi dengan internet. Pada awalnya, orang tua memberikan anak-anak mereka akses ke warung internet, karena mereka sibuk mengurus tanggung jawab profesional mereka. Namun demikian, pada akhirnya orang tua mendapati diri mereka tidak mampu mengatur penggunaan internet anak-anak mereka, yang awalnya dimaksudkan untuk tujuan pendidikan, namun sering dimanfaatkan oleh banyak anak muda untuk melakukan aktivitas game online (Susanti, 2008). Penyelidikan lebih lanjut yang dilakukan oleh Kim, Jeong, dan Zhong (2010) yang melibatkan sampel 593 siswa sekolah menengah pertama dan atas serta orang tua mereka mengungkapkan bahwa anak-anak yang menunjukkan ketergantungan pada game online cenderung memiliki tingkat keterlibatan antarpribadi dan pengawasan orang tua yang berkurang karena keasyikan mereka dengan kewajiban pekerjaan. Salah satu faktor yang menyebabkan anak menjadi kecanduan game online adalah persepsi kurangnya perhatian dari orang terdekatnya, termasuk orang tua (Smart, 2010). Sesuai dengan temuan Smart (2010), terdapat berbagai alasan yang berkontribusi terhadap keterlibatan dalam game online, termasuk kurangnya perhatian dari orang yang dicintai, perasaan putus asa, kurangnya kontrol, terbatasnya pilihan rekreasi, masalah lingkungan, dan ketidakseimbangan antara tanggung jawab orang tua dan anak. komitmen kerja.

Keseimbangan kehidupan kerja orang tua mengacu pada kemampuan orang tua untuk secara efektif mengelola tuntutan pekerjaan mereka sambil juga memenuhi kebutuhan pribadi dan keluarga mereka (Schermerhorn, 2005). Keseimbangan kehidupan kerja mengacu pada kapasitas individu untuk secara efektif mengelola waktu dan energi antara komitmen

profesional dan aspek kehidupan lainnya, seperti keluarga, hobi, agama, pendidikan, dan aktivitas sosial. Hal ini berarti meminimalkan konflik yang mungkin timbul antara kedua domain tersebut. Untuk mengatasi kecanduan, sangat penting bagi orang tua untuk mengatur waktu mereka secara efektif dengan menjaga keseimbangan antara komitmen profesional dan memberikan pendampingan kepada anak-anak mereka. Hal ini dapat dicapai dengan mengambil istirahat berkala dari pekerjaan untuk melibatkan anak-anak mereka dalam kegiatan alternatif yang konstruktif. Misalnya, orang tua dapat membawa anak-anak mereka ke tempat-tempat menarik atau melakukan aktivitas menyenangkan di rumah, sehingga mengurangi perasaan terisolasi dan mencegah keterlibatan berlebihan dalam game online.

Saat memulai penyelidikan eksplorasi pertama di SDN Landungsari Banyak sekali siswa yang prestasi akademiknya tidak memenuhi standar yang ditentukan. Hal ini dapat dikaitkan dengan dampak dari game online yang mereka mainkan, karena ini adalah hobi yang populer di kalangan hampir semua anak muda. Selain itu, keberadaan warnet di dekat sekolah seringkali mengakibatkan anak-anak tidak langsung pulang ke rumah sepulang sekolah. Daripada mengunjungi warung internet hanya untuk tujuan bermain game online, selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan seorang pendidik terkemuka di sekolah dasar tersebut. Beberapa orang tua menyatakan bahwa anak-anak mereka menunjukkan kurangnya semangat bersekolah kecuali mereka dibekali perangkat elektronik dan uang saku yang lebih besar.

Sesuai uraian diatas penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keseimbangan kehidupan kerja orang tua terhadap adiksi *game online* pada anak di SDN LANDUNGSARI X Kecamatan Dau MALANG pada siswa-siswi kelas IV,V dan VI.

1.2. Rumusan Masalah

Untuk memastikan apakah permasalahan kecanduan game online pada anak berkorelasi dengan keseimbangan kehidupan kerja pada orang tua pekerja keras.

1.3. Tujuan

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kapasitas orang tua dalam menjaga keseimbangan kehidupan kerja dan kehidupan yang sehat dengan terjadinya kecanduan game online pada anak.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Kajian Kemampuan Work-Life Equilibrium Orang Tua dengan Anak Kelas 4, 5, dan 6 di SDN Landungsari
2. Menemukan contoh kecanduan game online pada anak kelas 4, 5, dan 6 di SDN Landungsari.
3. Mengkaji korelasi antara kapasitas orang tua dalam menjaga keseimbangan kehidupan kerja dan kehidupan yang sehat dengan prevalensi kecanduan game online pada siswa kelas 4, 5, dan 6 di SDN Landungsari.

1.4. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi peneliti

Menawarkan kesempatan baru bagi akademisi untuk melakukan kajian dan memperkuat landasan teori mengenai korelasi antara kapasitas orang tua dalam menjaga keseimbangan kehidupan kerja dan terjadinya kecanduan game online pada anak.

2. Manfaat bagi Masyarakat Umum

Untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat umum, khususnya orang tua dan anak-anak, penting untuk menyoroti dampak buruk dari game online yang berlebihan terhadap kesehatan seseorang, khususnya pada anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of game design*. Barkeley, CA : New Riders.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bailey, Richard., dkk. (2009). The Educational Benefits Claimed for Physical Education and School Sport: An Academic Review. *Research Papers in Education*. DOI: 10.1080/02671520701809817. [Online] diakses melalui <https://www.researchgate.net/publication/29439843>.
- Boden. J. M 2008. Social Influence and Vulnerability. *Commentary/Redish et al: A unified framework for addiction Behavioral and Brain Science* 31:4.
- Burhan, 2005. *Pengertian Game Online*. Diakses tanggal 29 september 2019. <http://does.google.com>
- Grant, J. E. & Kim, S. W. (2003). Dissociative symptoms in pathological gambling. *Psychopathol*, 36, 200–203.
- Griffiths M, 2008. Video Games and Health. *British Medical Journal*.;331:122.
- Hidayat A.A., 2012. *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif*, Jakarta: Heath Books
- Hovart, A. T. 1989. “ Coping With Addiction.” Retrieved 16 Desember 2008.<http://www.cts.com/babsmrt/coping.htm>.
- Keepers, G. A 1990. “Pathological Preoccupation With Video Games”. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*.29,(1), 49-50.
- Kem. L 2005. Gamer addiction. A threat to Student success.13:58 from NACADA Clearinghouse of Academic Advising Resources. [http://www.nacada.ksu.edu. Clearinghouse/ AdvisingIssues/Gamer-Addiction.htm](http://www.nacada.ksu.edu.Clearinghouse/AdvisingIssues/Gamer-Addiction.htm).
- Keya & Bryce (2012). *Putting the “fun factor” into gaming: the influence of social contexts on experiences of playing video games*. *International Journal internet Science*, Vol(7), 23-36
- Kim, D. H., Jeong, E. J., & Zhong, H. (2010). Preventive role of parents in adolescent problematic internet game use in Korea. *Korean journal of sociology*, 44(6), 111- 13
- Kusumadewi, T. N 2009. *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja*. Universitas Indonesia Jakarta. (Skripsi). Diakses.....

Lee, I., Lin, H & Yu, C. 2007. Leaving and never-ending game: quitting MMORPGs and online gaming addiction. Authors & digital games research association (DiGRA).27,(7)

Notoatmodjo, 2015. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis* : Jakarta : Salemba Medika. Diakses 13 januari 2019.

Rini, Ayu. 2011. Menanggulangi Kecanduan Game On-Line. Jakarta: Pustaka Mina

Sanditaria(2012) Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinagor Sumedang. Karya Tulis Ilmiah Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.

Sanditaria, W., Fitri, S. Y. R., Mardhiyah. A. (2012). Adiksi Internet :Bermain Game Online Pada Remaja Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinagor Sumedang. Skripsi Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.

Santoso, Trexy Whitney. 2013. “Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII Di SMP N 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri”. Semarang: Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Schermerhorn, 2005 Jhon D., James G Hunt, Richard N Osborn. *Organization Behaviour* Jhon Willey and Son Inc.

Smart, A. 2010. Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game. Jogjakarta: A Plus Books.

Susanti, Y. 2008. Ketergantungan pada internet: game online, video game dan sejenisnya. Anima: Indonesian psychological journal, 23, 180-183.

Thakkar, V. (2006). Addiction. New York: Infobase Publishing.

Weinstein, A.M. 2010. Computer and Video Game Addiction a Comparison Between Game Users and Non Game Users. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36, 268–276. Doi: 10.3109/ 009529902010491879.

Yee, N 2007. The Demographics, Motivations And Derived Experiences Of Users Of Massvel-Multruser Online Graphical Environments. Presence Teleoperators And Vittual Environments, 15, 309-329.

Young, K. 2009. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The American Journal of Family Therapy, 37(5), 355-372.

Purwati, P.D.2016 Pengaruh Keseimbangan Kehidupan Kerja (*Work-Life Balanmce*) Terhadap Beban Kerja (*Work Load*) Devisi Penjualan Di PT. Ulam Tiba Halim (Marimas) Cabang Sidoarjo.

Chris Morris (May 10, 2005). "Pac Man turns 25: A pizza dinner yields a cultural phenomenon – and millions of dollars in quarters". CNN. Retrieved April 23, 2011