



**GAMBARAN FREKUENSI DAN DURASI BERMAIN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA
SEKOLAH DI SD N 1 CANDIMULYO
KABUPATEN TEMANGGUNG**

ARTIKEL

Oleh :

MUCHAMAD MACHFUD SHODIK

NIM : 010217A023

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
2020**

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

Artikel dengan "Gambaran Frekuensi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Sd N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung" yang disusun oleh:

Nama : Muchamad Machfud Shodik

Nim : 010217A023

Fakultas : Keperawatan

Program Studi : S1 Keperawatan

Telah di setujui dan disahkan oleh pembimbing utama skripsi program studi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, Februari 2020

Pembimbing Utama



Ns. Fiki Wijayanti, S.Kep., M.Kep

NIDN. 0609018805

GAMBARAN FREKUENSI DAN DURASI BERMAIN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SD N 1 CANDIMULYO KABUPATEN TEMANGGUNG

AN OVERVIEW OF PLAYING ONLINE GAMES IN SCHOOL AGE CHILDREN IN SD N 1 CANDIMULYO, TEMANGGUNG REGENCY

Muchamad Machfud Shodik, Fiki Wijayanti, Gipta Galih Widodo
Prodi S1 Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo

ABSTRAK

Latar Belakang : Maraknya *game online* pada anak usia sekolah menyebabkan kecanduan. Kecanduan yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikan kegiatan tersebut akan mengakibatkan pecandu menjadi lalai terhadap kegiatan lain termasuk kewajiban belajar.

Tujuan : Mengetahui gambaran frekuensi dan durasi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung.

Metode : Desain penelitian ini *deskriptif* dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini adalah anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung dengan jumlah sampel sebanyak 62 anak, diambil dengan teknik total sampling. Alat pengambilan data menggunakan kuesioner. Analisis univariat diolah menggunakan rumus distribusi frekuensi.

Hasil : Anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung bermain *game online* sebagian besar mempunyai frekuensi kategori jaang (30,6%) dan durasi rendah (30,6%)

Simpulan : Anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung sebagian besar bermain *game online* dengan frekuensi kategori jarang dan durasi rendah.

Saran : Menganjurkan anak supaya tetap membatasi waktu untuk bermain game karena bermain game terlalu lama bisa berakibat tidak baik terhadap proses pertumbuhan dan perkembangannya.

Kata Kunci : bermain *game online*, anak usia sekolah

Kepustakaan : 25 (2005-2016)

ABSTRACT

Background: The rise of online games in school-age children is addictive. Addiction that cannot be controlled or does not have the power to stop the activity will result in addicts being negligent towards other activities including learning obligations.

Objective: To find of the frequency and duration of playing online games for school-aged children in SD N 1 Candimulyo, Temanggung Regency.

Method: The study design was descriptive with cross sectional approach. The population of this research is school age children in SD N 1 Candimulyo Temanggung Regency with a total sample of 62 children, taken with total sampling technique. The data collection tool uses a questionnaire. Univariate analysis is processed using the frequency distribution formula.

Results: School-age children in SD N 1 Candimulyo Kedu, Temanggung Regency, playing online games mostly have rare frequencies (30,6%) and online games with duration of play are mostly low categories (30,6%).

Conclusion: School-age children in SD N 1 Candimulyo Kedu, Temanggung Regency mostly play online games with low frequency categories and the duration of most categories are rare.

Suggestion: Encouraging children to keep a time limit on their playing since playing too long may have adverse consequences to their growth and development process..

Keywords : play online games, school age children

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa. *Game online* dimasa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer di anak sekolah (Rini, 2011). Permainan ini sangatlah menarik karena dalam permainan ini seseorang tidak hanya bermain dengan orang yang berada di sebelahnya, namun dapat bermain dengan orang lain di lokasi lain sampai di seluruh dunia. Beberapa pengaruh buruk bermain *game online* pada anak yaitu terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan atau prestasi, serta keluarga dan masyarakat. Seorang anak yang memiliki kebiasaan bermain *game online* beresiko mengalami stres, kerusakan mata, pola tidur yang terganggu dan maag. Pada perkembangan kepribadian anak bisa menjadi agresif hingga melakukan tindakan kekerasan dalam hubungannya dengan keluarga atau masyarakat. Sedangkan dalam pendidikannya, anak yang suka bermain *game online* memiliki masalah konsentrasi dalam menerima pelajaran (Rini, 2011).

Game online merupakan sebuah tren hobi baru bagi kalangan muda dan dewasa bahkan anak-anak pada jaman modern saat ini. Pemain *Game online* bisa menghabiskan waktu lama untuk bermain *Game online* dan uang yang banyak yang dikeluarkan. Hobi adalah kegiatan rutin atau kepentingan yang dilakukan untuk kesenangan, biasanya dilakukan selama seseorang luang waktu. Permainan *game* maupun *Game online* banyak disukai oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja maupun dewasa. *Game* itu sendiri tidak akan pernah habis dimakan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memperbaiki tren *game* itu sendiri, baik jenis *game* maupun update *game* baru (Andi, 2011). Menurut Andi (2011), ada empat tipe pemain seperti *achievers*, yakni mereka yang bermain untuk mencapai sasaran-sasaran tertentu dan meningkatkan kemampuan mereka di dalam *game* tersebut; *explorers*, yakni mereka yang suka menjelajah dan menyelidiki dunia permainan; *socializers*, yakni mereka yang suka bersosialisasi dan

berhubungan dengan para pemain lain dan tidak selalu dalam konteks permainan; *griefs*, yakni mereka yang suka mengganggu atau menyakiti para pemain lain.

Menurut Hananto (2010), pemain *game* anak umumnya masuk dalam kategori *achievers*. Anak bermain *game* untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu, dan berupaya untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam bermain satu jenis *game* yang telah dipilihnya. Bahkan tidak sedikit diantara anak yang setia pada satu jenis *game*, karena beberapa alasan, yaitu *game* memberikan permainan yang dapat dikembangkan oleh pemain, dan *game* memberikan keuntungan dalam bentuk uang dengan cara menjual point yang lebih dikenal dengan nama *point bank*.

Menurut Taufik (2014), indikator kebiasaan dalam bermain *Game online* dapat dilihat dari tempat bermain *game online*, waktu dalam bermain *game online*, jenis *game online* dan kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online*. Tempat bermain *Game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh para siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *Game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *Game online* seperti warnet (warung internet), rumah, kafe, dll. Khususnya untuk warnet, tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan internet. Semua orang bisa mengakses internet dengan mudah dan tarif yang relatif murah. Biasanya warnet dibuka selama 24 jam, hal ini memungkinkan pengguna internet untuk bermain *Game online* selama berjam-jam.

Dhita (2015) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan kebutuhan tidur pada anak. Rini (2016) dalam penelitiannya menyatakan tidak ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan kebutuhan tidur pada anak. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan ketidak sesuaian hasil penelitian dengan penelitian sebelumnya sehingga penulis akan melakukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung, dari hasil wawancara dengan 10 orang siswa diperoleh 7 siswa bermain *game online* dimana 4 siswa bermain setiap hari dengan durasi lebih dari dua jam perhari, 2 siswa bermain hampir setiap hari dengan durasi satu sampai dua jam perhari, dan seorang siswa menyatakan kadang-kadang bermain dengan durasi kurang dari satu jam perhari. Peneliti juga mendapatkan 3 siswa yang tidak bermain *game online* dengan alasan tidak diijinkan orangtua, tidak mempunyai *handphone* dan tidak memiliki uang untuk bermain di rental *game online*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*. Penelitian ini telah dilakukan di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung, tanggal 20 Juli 2019 Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung, dengan sampel sebanyak 62 anak diambil dengan menggunakan teknik *total sampling*. Alat penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner. Analisis data menggunakan rumus distribusi frekuensi dan proporsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil penelitian

a. Karakteristik Responden

Karakteristik	(f)	(%)
Umur		
10 tahun	16	25,8
11 tahun	25	40,3
12 tahun	21	33,9
Jenis kelamin		
Perempuan	29	46,8
Laki-laki	33	53,2

Tabel 1 menunjukkan responden dalam penelitian ini yaitu anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung sebagian besar

berumur 11 tahun yaitu sebanyak 25 anak (40,3%), berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 33 orang (53,2%).

b. Gambaran Frekuensi Bermain *Game online* pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Bermain *Game online* pada Anak Usia Sekolah

Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	(f)	(%)
Tidak bermain	18	29,0
1-2 hari perminggu (jarang)	19	30,6
3-4 hari perminggu (cukup)	16	25,8
5-7 hari perminggu (sering)	9	14,5
Jumlah	62	100,0

Tabel 2 menunjukkan frekuensi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung paling banyak kategori jarang yaitu sebanyak 19 responden (30,6%).

c. Gambaran Durasi Bermain *Game online* pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Durasi Bermain *Game online* pada Anak Usia Sekolah

Durasi Bermain <i>Game Online</i>	(f)	(%)
Tidak bermain	18	29,0
Rendah (< 3,5 jam/minggu)	19	30,6
Sedang (3,5-7 jam/minggu)	15	24,2
Tinggi (> 7 jam/minggu)	10	16,1
Jumlah	62	100,0

Tabel 3 menunjukkan durasi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung sebagian besar rendah <3,5 jam per minggu yaitu sebanyak 19 responden (30,6%).

2. Pembahasan

a. Karakteristik Responden

Hasil penelitian menunjukkan responden dalam penelitian ini yaitu anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung berumur 11 tahun yaitu sebanyak 25 anak (40,3%), lebih banyak dari pada yang berumur 12 tahun yaitu sebanyak 21 anak (33,9%) dan yang berusia 10 tahun yaitu sebanyak 16 orang (25,8%). Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian responden adalah anak yang berusia 11 tahun atau usia sekolah.

Peneliti dalam melakukan pengumpulan data menggunakan teknik total sampling yaitu seluruh siswa kelas IV hingga kelas VI. Berdasarkan data dari pihak sekolah menunjukkan bahwa jumlah siswa terbanyak dari ketiga tingkatan kelas tersebut kelas V. Banyak faktor yang menentukan jumlah siswa suatu sekolah diantaranya jumlah sekolah dasar. Semakin banyaknya jumlah sekolah dasar swasta yang menawarkan keunggulan masing-masing menambah referensi orang tua untuk menyekolahkan anak. Orang tua yang sibuk cenderung memasukkan anaknya disekolah yang berbasis agama misalnya sekolah dasar Islam terpadu (SD IT) atau sekolah berstandar/favorit. Orang tua yang mempunyai pemahaman agama yang baik terkadang juga memilih sekolah khusus misalnya sekolah yang berbasis pesantren kondisi tersebut yang menyebabkan jumlah siswa di sekolah dasar negeri cenderung menurun.

Hasil penelitian menunjukkan responden dalam penelitian ini yaitu anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung sebagian besar mempunyai jenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 33 anak (53,2%), lebih banyak dari pada yang berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 29 anak (46,8%).

Jumlah siswa laki-laki bermain *game* cenderung lebih banyak bermain *game* dibandingkan siswa perempuan. Penelitian Nuhan (2016) menyatakan

siswa laki-laki bermain *game* cenderung lebih banyak dari pada siswa perempuan (Nuhan, 2016). Terdapat perbedaan pengaruh pada otak laki-laki dan pada perempuan ketika bermain *game*. Terdapat reaksi yang berbeda pada otak laki dan perempuan saat bermain *game*. Saat bermain *game* laki-laki lebih agresif saat bermain *game* dan termotivasi untuk menyelesaikan tantangan atau level yang terdapat dalam *game*, sehingga hal ini mengaktifkan bagian-bagian otak yang berfungsi mengendalikan emosi dan rasa takut jika tidak dapat memenangkan *game* serta kemampuan kognitif (Reiss, 2008). Otak anak laki-laki cenderung lebih mengenali simbol, bentuk-bentuk abstraksi, diagram, gambar, untuk itu laki-laki lebih unggul dalam bidang matematika dan fisika terutama ketika subjek itu diajarkan didepan kelas (Gurian, 2016).

b. Gambaran Frekuensi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung

Hasil penelitian menunjukkan frekuensi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung kategori tidak bermain yaitu sebanyak 18 responden (29,0%), jarang yaitu sebanyak 19 responden (30,6%), cukup (3-4 hari perminggu) yaitu sebanyak 16 orang (25,8%) maupun kategori sering (5-7 hari perminggu) yaitu sebanyak 9 orang (14,5%). Hal tersebut menunjukkan frekuensi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung sebagian besar kategori rendah.

Penelitian ini menunjukkan responden yang bermain *game online* yang mempunyai frekuensi jarang, sebagian besar berumur 11 tahun yaitu sebanyak 17 orang (45,9%). Hasil tersebut mendukung data BKKBN (2010); dalam Chandra (2011) yang menunjukkan terdapat 20-30% anak berusia 8-17 tahun mengakses situs internet. Penelitian Pandjaitan (2014), juga menunjukkan anak usia sekolah di SD N Karangrejo

Yogyakarta yang bermain *game online* sebagian besar berusia 9-12 tahun (94,0%). Hasil tersebut tidak didukung penelitian Aryani (2013) yang menunjukkan bahwa pengguna *game online* pada anak usia sekolah pada usia 12 tahun hanya 12%.

Penelitian ini menemukan usia pengguna tertinggi *game online* adalah usia 12 tahun (55,6%). Faktor usia mempengaruhi kebiasaan anak usia sekolah untuk bermain *game online*. Anak di usia sekolah biasanya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Apalagi sifat *game* yang seru dan menghibur dapat membuat anak menjadi ketagihan dan ingin memainkannya kembali. Oleh karena itu perlu ada pengawasan dari orang tua sehingga anak dapat terkontrol dalam menggunakan waktu dan fasilitas internet yang ada dengan baik. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *game online* terutama oleh siswa laki-laki (Chun, 2014).

Peneliti menemukan adanya siswa yang bermain *game online* dengan frekuensi 5-7 hari perminggu (tinggi) sebanyak 9 orang (26,5%) dimana yang mempunyai frekuensi 5 hari sebanyak 2 orang (5,9%), yang mempunyai frekuensi 6 hari sebanyak 4 orang (11,8%) dan yang mempunyai frekuensi 7 hari sebanyak 3 orang (9,7%). Menurut pendapat yang dikemukakan Tas'au (2017) yang menyatakan penilaian frekuensi bermain *game online* kategori tinggi yaitu 5-7 hari perminggu.

Siswa yang bermain *game online* dengan frekuensi 5-7 hari perminggu (tinggi) semuanya mempunyai jenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 9 orang (100,0%) serta tidak ada yang mempunyai jenis kelamin perempuan. Hasil penelitian ini didukung penelitian dari Aryani (2013) yang menunjukkan siswa yang mempunyai frekuensi menggunakan *game online* yang tinggi adalah mereka yang mempunyai jenis kelamin laki-laki yaitu

75,0% lebih banyak dari pada yang berjenis kelamin perempuan yaitu 25,0%. Hasil penelitian ini tidak didukung oleh penelitian Pandjaitan (2014), menunjukkan frekuensi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N Karangrejo Yogyakarta (54,0%). Menurut *Media Awareness Network* ditemukan sebagian besar aktivitas yang dilakukan pelajar laki-laki adalah bermain *game* (85,0%).

Penelitian Simonds (2017), menunjukkan anak perempuan mempunyai kemampuan *effortfull control* yang lebih tinggi dari pada anak laki-laki. Anak laki-laki pada dasarnya lebih menguasai dalam menyempurnakan karakter permainan, menguasai mekanisme permainan dan berkompetisi dengan pemain lain. Sedangkan anak perempuan lebih menguasai pada komponen pertemanan, membina komunikasi, kerjasama dengan pemain lain, meningkatkan pengungkapan diri dan membentuk pertemanan yang saling mendukung. Meskipun demikian kehadiran *game online* sering menimbulkan permasalahan bagi anak-anak (Loton, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung yang tidak bermain *game online* yaitu sebanyak 18 responden (29,0%). Responden yang bermain *game online* dalam penelitian ini ditunjukkan dengan tidak adanya frekuensi dan durasi mereka ketika bermain *game online*. Beberapa hal yang menyebabkan anak tidak mau bermain *game online* diantaranya ketakutan akan kecanduan (Chun, 2014).

Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*. Faktor

launnya adalah mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *Game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal (Chun, 2014).

c. Gambaran Durasi Bermain *Game online* pada Anak Usia Sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung

Hasil penelitian ini menunjukkan durasi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung kategori tidak bermain game 18 responden (29,0%) rendah (<3,5-7 jam) yaitu sebanyak 19 responden (30,6%) sedang (3,5-7jam) yaitu sebanyak 15 responden (24,2) tinggi (>7jam) yaitu sebanyak 10 responden (16,1%).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian dari Oktavian (2018), yang menunjukkan responden yang bermain *game online* yang tidak berlebihan (46,7%). Penelitian Santosa (2018) juga menunjukkan sebagian besar responden bermain selama 1-3 jam (45,2%). Penelitian yang dikerjakan oleh Putri (2015), menunjukkan anak usia sekolah yang diteliti rerata bermain *game online* selama 4 jam per hari. Penelitian Andriani (2011) mendapatkan mayoritas durasi anak sekolah bermain *game online* adalah selama 1-2 jam per hari. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan hasil penelitian Piyeke (2014) yang menunjukkan persentase sebesar 66,7% responden anak sekolah bermain *game online* dengan jumlah durasi > 3 jam tanpa jeda per hari.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), durasi adalah rentang waktu atau lamanya sesuatu berlangsung, jadi yang dimaksud dengan durasi bermain *game online* adalah lamanya seseorang bermain *game online*. Penilaian durasi bermain *game online* yaitu jarang yaitu <3,5 jam per minggu, cukup sering

yaitu 3,5-7 jam per minggu, sering yaitu >7 jam per minggu (Tas'au, 2017).

Penelitian Gentile (2009) yang menyatakan semakin lama anak menghabiskan waktu bermain *game online* maka semakin besar dampak negatif yang ditimbulkannya seperti tidak peduli terhadap lingkungan disekitarnya. Penelitian Chan dan Rabinowitz (2016) yang menyatakan bahwa bermain *game online* selama lebih dari 1 jam dapat meningkatkan potensi gangguan pemusatan perhatian, hiperaktivitas, dan gejala gangguan konsentrasi yang menetap. Mathiak dan Weber (2016), menyatakan *game online* terutama yang bertema kekerasan dapat mempengaruhi emosi seseorang di luar permainannya terutama pada usia dimana terjadinya krisis perkembangan yaitu pada remaja awal.

Hasil penelitian ini menunjukkan durasi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung kategori rendah (<3,5 jam) yaitu sebanyak 19 responden (30,6%). Hal ini ditunjukkan dengan dominasi responden yang bermain *game on line* dalam seminggu terakhir rata-rata 3,5 jam yaitu yaitu sebanyak 10 anak (62,5%), diikuti yang bermain *game on line* dalam seminggu terakhir rata-rata 3 jam yaitu sebanyak 9 anak (37,5%).

Menurut peneliti, kemajuan teknologi membuat *game online* semakin berkembang, dimana kita dapat bermain dan melawan orang dibelahan bumi lainnya. Dalam sebuah permainan, *game online* menyajikan tantangan yang dapat menimbulkan rasa penasaran bagi pemainnya, sehingga mereka saling berlomba untuk mendapatkan hasil yang tertinggi. Hal ini tentu saja mengorbankan banyak waktu, dikarenakan dalam setiap tahap permainan membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Banyaknya tahapan yang perlu dilalui membuat para pemain *game* merasa penasaran dan pada akhirnya mereka mengalami kecanduan akan *game online*

Hasil penelitian ini menunjukkan durasi bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung pada kategori sering (> 7 jam) yaitu sebanyak 9 responden (14,5%). Hal ini ditunjukkan dengan dominasi responden yang bermain *game on line* dalam seminggu terakhir rata-rata 8 jam yaitu sebanyak 6 anak (66,7%), diikuti yang bermain *game on line* dalam seminggu terakhir rata-rata 9 jam yaitu sebanyak 2 orang (22,2%) dan yang bermain *game on line* dalam seminggu terakhir rata-rata 10 jam yaitu sebanyak 1 orang (11,1%).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian dari Oktavian (2018), yang menunjukkan responden yang bermain *game online* secara berlebihan terdapat 24 responden (53,3%). Responden memiliki kebiasaan berlebihan dalam bermain *game online*, salah satu faktor adalah jenis kelamin. Di buktikan pada data bahwa 9 responden semuanya berjenis kelamin laki-laki (100,0%). Seorang laki-laki dapat menghabiskan banyak waktu dalam bermain *game online* daripada seorang perempuan (Theresia Lumban Gaol, 2009).

Hal ini didukung oleh penelitian Allan Reiss (2013), yang menemukan bahwa terdapat perbedaan pada otak laki-laki saat bermain *game*. Bagian otak merespons kesenangan dan ketergantungan menjadi lebih aktif ketika laki-laki bermain *game* dari pada wanita, sehingga hal tersebut menjadi penyebab laki-laki sering menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada wanita. Laki-laki lebih terpacu dan senang untuk menyelesaikan tahapan-tahapan yang terdapat dalam *game*.

Menurut Gaol (2017), laki-laki lebih mudah kecanduan *game online* dari pada wanita. Dalam melakukan aktifitas *online*, laki-laki dan perempuan mempunyai sifat berbeda dimana perempuan melakukan *online* hanya untuk melihat sosial media, sedangkan laki-laki cenderung melakukan aktifitas *online* hanya untuk bermain *game* (Bramantoro,

2016). Kebiasaan laki-laki yang sangat suka benda yang bergerak menjadikan *game* dalam bentuk virtual sangat diminati bagi kaum laki-laki, apalagi sifat *game* yang sangat adiktif semakin membuat lelaki mencoba terus sampai bosan (Iqbal, 2014). Laki-laki lebih menyukai bermain *game* dikarenakan didalam permainan terdapat tantangan yang berbeda dan tingkat kesulitan yang semakin tinggi. Tantangan yang ada dalam permainan yang membuat laki-laki menyukai *game online* dan terpacu untuk memenangkan permainan tersebut.

Penelitian yang dilakukan Reiss (2018), yang menyatakan otak laki-laki punya keinginan untuk menang lebih besar dalam sebuah permainan dibandingkan dengan wanita. Peneliti berpendapat bahwa alasan laki-laki lebih banyak yang bermain *game online* dan mudah mengalami adiksi *game online* dibandingkan perempuan dikarenakan laki-laki menyukai tantangan yang disajikan dalam permainan *game online*, dimana mereka berlomba-lomba untuk memenangkan permainan tersebut. Setelah hal tersebut tercapai mereka akan merasa puas dan melanjutkan permainan ke tingkat yang lebih tinggi dan lebih sulit.

SIMPULAN

Gambaran anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung menunjukkan mereka mempunyai frekuensi bermain *game online* sebagian besar kategori jarang (1-2 hari perminggu yaitu sebanyak 19 responden (30,6%). Gambaran anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung menunjukkan mereka mempunyai durasi bermain *game online* sebagian besar kategori rendah ($< 3,5$ jam per minggu) yaitu sebanyak 19 responden (30,6%).

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada kampus tercinta Universitas Ngudi Waluyo Fakultas Farmasi atas ilmu dan bimbingan

yang telah diberikan hingga penyusunan artikel ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, 2010. *Fundamentas of Game Design*. Barkeley: New Ruders.
- Arikunto, 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Benaroch, 2012. *How Mach Sleep Do Children Need?*
- Dhita, 2015. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Kebutuhan Tidur Pada Anak*, diakses 3 Agustus 2018
- Fitriani, 2011. *Promosi Kesehatan*. Cetakan 1. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Hidayat, Alimul & Uliya, 2012. *Buku Saku Praktik Kebutuhan Dasar Manusia*. Jakarta: EGC
- Hidayat, Aziz & Uliya 2015. *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia*. Edisi 2. Jakarta: Selemba
- Notoatmodjo, 2010. *Promosi Kesehatan, Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kuss, 2013. *Internet Gaming Addiction Current Perspective Psychology*. California
- Gunarsa, 2009. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia
- Hui-Chun, Chu, 2014. *Potential Negatif Effects of Mobile Learning on Student's Learning Achievment and Cognitive Lood_A Format Assesment Perspective*. *Educational Technology & Society*.
- Idayati, 2011. *Pengaruh Radiasi Terhadap Kesehatan*. Syiah Kuala
- Japardi, 2012. *Gangguan Tidur*, Jurnal: Universitas Sumatra Utara.
- Kozier, Berman & Snyder, 2010. *Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, & Praktek*, Edisi 7. Jakarta: EGC.
- Pizza, 2010. *Sleep Quality and Motor Vehicle Crashes In Adolescents*. J Cliin. *Sleep Med*.
- Potter & Perry, 2011. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan*. Edisi 4. Volume 2. Jakarta: EGC.
- Prasadja, 2009. *Bangun Bugar Karena Tidur yang Nyenyak*. Jakarta: National Sleep Fondation
- Rini, 2011. *Menanggulangi Game Online Pada Anak*. Jakarta.
- Tarwoto & Wartonah, 2011. *Kebutuhan Dasar Manusia dan Proses Keperawatan*. Jakarta: Selemba Medika.
- Taufik, 2014. *Pengaruh Bernain Game*. Purwokerto.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Santoso, 2012. *Dampak Game Online*. Jember.
- Wong, 2009. *Buku Ajar Perawatan Pediatric*. Jakarta: EGC.