

ANALISIS USIA DAN *COPING STRATEGY* TERHADAP KECENDERUNGAN *INTERNET GAMING DISORDER* PADA ANAK USIA SEKOLAH

Rahmadaniar Aditya Putri*, Nur Hidaayah, Firdaus

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Smea No.57, Wonokromo, Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur
60243 Indonesia

*rahmadaniar@unusa.ac.id

ABSTRAK

Aktivitas bermain game online atau offline yang durasi bermain berlebihan akan membawa dampak negatif bagi anak usia sekolah. Usia dan *coping strategy* merupakan masalah yang sering terjadi sehingga harapannya yakni tidak terjerumus ke adiksi/ kecanduan yang berujung pada perilaku maladaptif serta mengurangi bermain *game online*. Penelitian bertujuan menganalisis Usia dan *coping strategy* terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada anak usia sekolah. Desain penelitian yang digunakan *analitik observasional*. Populasi dalam penelitian ini seluruh anak usia sekolah sejumlah 125 responden. Teknik *non probability sampling* dengan *consecutive sampling* untuk penetapan sampel dengan memperhatikan kriteria inklusi: anak usia sekolah yang memiliki gadget sendiri maupun yang pinjam gadget orang tua dan eksklusi: mengundurkan diri sebagai responden dan tidak mau mengisi lembar kuesioner, didapatkan sampel sejumlah 65 responden. Variabel independen dalam penelitian ini adalah usia dan *coping strategy*. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kecenderungan *internet gaming disorder*. Instrumen yang dalam penelitian ini lembar kuesioner *internet gaming disorder*. Uji *spearman rank* menyatakan nilai $p = 0,000$ maka $p < 0,05$ berarti ada hubungan antara usia dengan kecenderungan *internet gaming disorder*, serta nilai $p = 0,006$ maka $p < 0,05$ berarti ada hubungan antara *coping strategy* dengan kecenderungan *internet gaming disorder*.

Kata kunci: anak usia sekolah; *coping strategy*; *internet gaming disorder*; usia

THE ANALYSIS OF AGE AND COPING STRATEGY ON THE TREND OF INTERNET GAMING DISORDER IN SCHOOL-AGE CHILDREN

ABSTRACT

The activity of playing online or offline games with excessive playing time will have a negative impact on school-age children. Age and coping strategies are problems that often occur so that the hope is not to fall into addiction/addiction that leads to maladaptive behavior and reduce playing online games. This study aims to analyze age and coping strategies against internet gaming disorder tendencies in school-age children. The research design used observational analytic. The population in this study were all school-age children of 125 respondents. Non-probability sampling technique with consecutive sampling for determining the sample by taking into account the inclusion criteria: school-age children who have their own gadgets or who borrow their parents' gadgets and exclusion: resigned as respondents and did not want to fill out the questionnaire sheet, obtained a sample of 65 respondents. The independent variables in this study were age and coping strategy. The dependent variable in this study is the tendency of internet gaming disorder. The instrument in this research is the internet gaming disorder questionnaire. Spearman rank test stated that p value = 0.000 then $p < 0.05$ means there is a relationship between age and internet gaming disorder tendency, and $p = 0.006$ then $p < 0.05$ means there is a relationship between coping strategy and internet gaming disorder tendency.

Keywords: age; coping strategies; internet gaming disorder school age children

PENDAHULUAN

Internet memiliki manfaat didalamnya, salah satunya yakni sebagai sarana hiburan dalam bermain game, namun perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat pesat ini juga memiliki dampak negatif pada anak usia sekolah yang bisa menyebabkan resiko/ kecenderungan bergantung pada game tersebut (Pirantika & Purwanti, n.d.). Kecenderungan yang dimaksud adalah kecenderungan bermain *game online* atau disebut dengan *internet gaming disorder*.

Hasil penelitian di Indonesia 184 pemain game online mulai usia anak sekolah sampai dewasa menunjukkan bahwa semakin muda umur semakin besar kecenderungannya dalam bermain game (Kusumadewi, 2010). Dan yang memprihatinkan jumlah pengguna internet berdasarkan tingkat pendidikan pada anak yang sedang menjalani sekolah SD sebesar 41,4%. Berdasarkan rentang umur 10-14 tahun prevalensinya sebesar 66,2 % urutan ke enam dari seluruh rentang umur (Perilaku & Indonesia, 2018). Jumlah ini dapat menjadi risiko kecenderungan terhadap anak tersebut. Bila dilihat dari fase perkembangan anak usia sekolah diantaranya terdapat perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial, maka apabila dalam fase ini perkembangan intelektual anak terpengaruh akan menimbulkan berbagai dampak, misalnya dalam hal perilaku, dengan bermain game internet secara berlebihan dapat mengakibatkan masalah pada kontrol, penghambatnya perilaku, perhatian, dan fungsi kognitif umum (Kuss, 2013).

Coping Strategy adalah suatu cara yang dilakukan individu dalam menyelesaikan masalah. Hal ini sangat berkaitan dengan kecenderungan internet gaming disorder. Dalam mengurangi resiko kecenderungan *internet gaming disorder* ada salah satu cara yaitu dengan menerapkan strategi coping yang efektif agar tidak jatuh dalam kondisi yang adiksi/ kecanduan yang nantinya akan berdampak pada perilaku maladaptif serta mengurangi bermain *game online* dengan mencari kesibukan lainnya atau melakukan hobi yang disenangi, sehingga harapannya yakni tidak terjerumus ke adiksi/ kecanduan yang berujung pada perilaku maladaptif serta mengurangi bermain *game online*.

METODE

Penelitian ini dilakukan selama 6 minggu sejak 22 Juni - 2 Agustus 2021 Desain penelitian yang digunakan *analitik observasional*. Populasi dalam penelitian ini seluruh anak usia sekolah yang sejumlah 125 responden. Teknik *non probability sampling* dengan *consecutive sampling* untuk penetapan sampel dengan memperhatikan kriteria inklusi dan eksklusi, diantaranya kriteria inklusi: anak usia sekolah yang memiliki gadget sendiri maupun yang pinjam gadget orang tua; bersedia untuk menjadi responden dengan menandatangani lembar *informed consent*; Kriteria eksklusi: mengundurkan diri sebagai responden dan tidak mau mengisi kuesioner. Didapatkan sampel sejumlah 65 responden. Responden dilindungi aspek *respect for human, confidentially, anonymity, informed consent, beneficence, Nonmaleficence, dan justice*.

HASIL

Tabel 1
Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia pada anak usia sekolah

Usia	f	%
< 10 tahun	11	16,9
10 tahun	44	67,7
11 tahun	8	12,3
> 11 tahun	2	3,1

Tabel 1 diperoleh hasil bahwa sebagian besar (67,7%) responden berada pada kelompok umur 10 tahun.

Tabel 2.
 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin pada anak usia sekolah

Jenis Kelamin	f	%
Laki-laki	37	56,9
Perempuan	28	43,1

Tabel 2 diperoleh hasil bahwa sebagian besar (56,9%) responden memiliki jenis kelamin laki-laki.

Tabel 3.
 Distribusi frekuensi responden berdasarkan agama pada anak usia sekolah

Agama	f	%
Islam	62	95,4
Kristen	2	3,1
Katholik	1	1,5

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 165 responden di dapatkan sebagian besar responden (95,4%) menganut agama islam yaitu sebanyak 62 anak.

Tabel 4.
 Distribusi frekuensi responden berdasarkan *coping Strategy* pada anak usia sekolah

<i>Coping Strategy</i>	f	%
Maladaptif	2	3,1
Adaptif	63	96,9

Tabel 5.
 Distribusi frekuensi responden berdasarkan kecenderungan *internet gaming disorder* pada anak usia sekolah

Kecenderungan <i>Internet gaming disorder</i>	f	%
Rendah	15	23,1
Sedang	26	40
Tinggi	24	36,9

Tabel 6.
 Tabulasi silang antara usia dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada anak usia sekolah

Usia	Kecenderungan <i>internet gaming disorder</i>						Jumlah	
	Rendah		Sedang		Tinggi			
	f	%	f	%	f	%	f	%
≤ 10 tahun	1	1,53	8	12,3	2	3,1	11	16,9
10 tahun	4	6,15	9	13,8	31	47,7	44	67,7
11 tahun	1	1,53	5	7,7	2	3,1	8	12,3
> 11 tahun	0	0	0	0	2	3,1	2	3,1

Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 65 responden di dapatkan hampir seluruhnya responden (96,9%) memiliki *coping strategy* yang adaptif yaitu sebanyak 63 anak. Tabel 5 menunjukkan bahwa dari 65 responden di dapatkan hampir setengah responden (40%) kecenderungan *internet gaming disorder* sedang yaitu sebanyak 26 anak. Tabel 6 menunjukkan bahwa dari 65 responden terdapat 44 siswa-siswi yang berusia 10 tahun (67,7%), dan hampir setengahnya (47,7%) memiliki kecenderungan *internet gaming disorder* tinggi yaitu sebanyak 31 responden.

Tabel 7.

Tabulasi silang antara *coping Strategy* dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada anak usia sekolah

<i>Coping Strategy</i>	Kecenderungan <i>internet gaming disorder</i>						Jumlah	
	Rendah		Sedang		Tinggi			
	f	%	f	%	f	%	f	%
Maladaptif	0	0,0	0	0,0	2	3,1	2	3,1
Adaptif	15	23,1	26	40	22	33,8	63	96,9

Tabel 7 menunjukkan bahwa dari 65 responden terdapat 63 siswa-siswi yang memiliki *coping strategy* adaptif (96,9%), dan hampir setengahnya (40%) memiliki kecenderungan *internet gaming disorder* sedang yaitu sebanyak 26 responden.

Hasil analisis uji statistik *rank spearman* dengan nilai kemaknaan $\alpha = 0,05$, didapatkan hasil:

- Hasil uji korelasi *rank spearman* menunjukkan nilai $p = 0,000$ maka $p < 0,05$ berarti ada hubungan antara usia dengan kecenderungan *internet gaming disorder*. Hasil uji didapatkan nilai r (koefisien korelasi) didapatkan nilai $-0,365$. Hal ini menunjukkan kekuatan hubungan kedua variabel sebesar 36,5% (korelasi sedang) sedangkan nilai negatif (-) menunjukkan arah hubungannya yang terbalik (semakin tinggi usia semakin rendah *internet gaming disorder*, sebaliknya semakin rendah usia semakin tinggi *internet gaming disorder*). Dapat disimpulkan ada hubungan negatif yang sedang antara usia dengan *internet gaming disorder*.
- Hasil uji *rank spearman* menunjukkan nilai $p = 0,006$ maka $p < 0,05$ berarti ada hubungan antara *coping strategy* dengan kecenderungan *internet gaming disorder*. Hasil uji didapatkan nilai r (koefisien korelasi) didapatkan nilai $-0,221$. Hal ini menunjukkan kekuatan hubungan kedua variabel sebesar 21% (korelasi lemah) sedangkan nilai negatif (-) menunjukkan arah hubungannya yang terbalik (semakin adaptif *coping strategy* semakin rendah *internet gaming disorder*, sebaliknya semakin maladaptif *coping strategy* semakin tinggi *internet gaming disorder*). Dapat disimpulkan ada hubungan negatif yang lemah antara *coping strategy* dengan *internet gaming disorder*.

PEMBAHASAN

Identifikasi Usia pada Anak Usia Sekolah

Usia anak sekolah menurut WHO yaitu anak yang berusia 7-15 tahun, yang memiliki fisik lebih kuat dan mempunyai sifat individual serta aktif, serta tidak bergantung dengan orang tua. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Periode usia sekolah ini menjadi pengalaman inti anak yang dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan teman sebaya, orang tua dan lainnya. Selain itu usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh

dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Diyantini, et al. 2015).

Tabel 6 menunjukkan bahwa terdapat 44 responden yang berusia 10 tahun (67,7%), dan hampir setengahnya (47,7%) memiliki kecenderungan *internet gaming disorder* tinggi yaitu sebanyak 31 responden. Menurut Hurlock (2013) dalam (Susanti, Widodo, & Safitri, 2018) berpendapat bahwa anak sekolah dasar terutama di usia 10-11 tahun lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai nuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan. Anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar khususnya pada usia 10 tahun lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online daripada anak usia di atasnya. Pada anak usia sekolah suka dengan hal-hal yang baru serta berhubungan dengan bermain. Apalagi pada kondisi yang saat ini yakni pandemi, dimana waktu banyak dihabiskan di rumah dibandingkan di sekolah serta dengan adanya fasilitas wifi yang seharusnya untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran sekolah namun kenyataannya menurut responden hal ini bisa memudahkan mereka dalam bermain *game online* setelah pembelajaran daring selesai. Selain itu menurut beberapa pendapat orang tua responden bahwa mereka masih belum menerapkan aturan seperti jam bermain dan memilih jenis permainan karena mereka beranggapan anak masih butuh bermain dan bersosialisasi dengan teman sebaya dan akan memberikan pengawasan yang lebih di saat anak beranjak usia remaja.

Identifikasi *Internet Gaming Disorder* pada Anak Usia Sekolah

Berdasarkan uraian tabel 7 menunjukkan bahwa dari 65 responden terdapat 63 siswa-siswi yang memiliki *coping strategy* adaptif (96,9%), dan hampir setengahnya (40%) memiliki kecenderungan *internet gaming disorder* sedang yaitu sebanyak 26 responden. Tanda atau gejala dari anak yang memiliki kecenderungan *internet gaming disorder* yaitu, bertambahnya intensitas bermain game anak, kurang semangat belajar, melupakan kewajibannya sebagai anak sekolah yaitu mengerjakan tugas dari sekolah (Chen, Oliffe, & Kelly, 2018). Sesuai dengan pendapat Mubarak (2015) bahwa *Coping strategy* atau strategi koping terbagi menjadi dua macam, yaitu *Coping strategy* atau strategi koping adaptif (*problem solving focused coping*), dan *Coping strategy* atau strategi koping maladaptif (*emotion focused coping*), yang dimana pengertian dari *Coping strategy* atau strategi koping adalah cara yang dilakukan untuk merubah lingkungan atau situasi atau menyelesaikan masalah yang sedang dirasakan/dihadapi. Strategi koping bertujuan untuk mengatasi situasi dan tuntutan yang dirasa menekan, menantang, membebani dan melebihi sumberdaya (*resources*) yang dimiliki. Sumberdaya *coping* yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi strategi *coping* yang akan dilakukan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan (Maryam, n.d.). Asumsi peneliti semakin banyaknya perangkat teknologi dengan mudah diakses dan *gadget-gadget* yang menggunakan jaringan internet membantu anak usia sekolah untuk memenuhi kebutuhannya dalam mencari hiburan. Banyak permainan-permainan yang terhubung oleh internet (*internet gaming*) yang menawarkan kelebihan-kelebihan yang bisa membuat anak-anak semakin betah untuk menggunakannya, ditambah lagi orang tua dengan leluasa memberikan *gadget* kepada anaknya semakin mendukung anak mengalami kecenderungan *internet gaming disorder*

SIMPULAN

Ada hubungan antara usia dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada anak usia sekolah. Ada hubungan antara *coping strategy* dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada anak usia sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149–161. <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9405-2>
- Bowditch, L., Naweed, A., & Chapman, J. (2019). *Escaping into a Simulated Environment: A Preliminary Investigation into How MMORPGs Are Used to Cope with Real Life Stressors*. https://doi.org/10.1007/978-981-32-9582-7_4
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: Online game playing and personality. *Behaviour and Information Technology*, 29(6), 601–613. <https://doi.org/10.1080/01449290903401978>
- Chen, K. H., Oliffe, J. L., & Kelly, M. T. (2018). Internet Gaming Disorder: An Emergent Health Issue for Men. *American Journal of Men's Health*, 12(4), 1151–1159. <https://doi.org/10.1177/1557988318766950>
- Diyantini N. K, Ni Luh P & Sagung M. L. (2015) Hubungan karakteristik dan kepribadian anak dengan kejadian bullying pada siswa kelas V di SD "X" di kabupaten Badung. Fakultas Kedokteran Universitas Udayana Denpasar. ISSN: 2303-1298
- DSM5Update2016*. (n.d.).
- Hasan, A. A.-H., & Jaber, A. A. (2019). Prevalence of internet addiction, its association with psychological distress, coping strategies among undergraduate students. *Nurse Education Today*, 81, 78–82. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.07.004>
- Kirana Anggarani, F. (n.d.). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *JUNI*, 23(1), 1–12.
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: Current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6(May), 125–137. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476>
- Maryam, S. (n.d.). *Strategi Coping: Teori Dan Sumberdayanya*.
- Perilaku, P., & Indonesia, P. I. (2018). *Penetrasi & profil perilaku pengguna internet indonesia*.
- Pirantika, A., & Purwanti, R. S. (n.d.). *Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap*
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2). <https://doi.org/10.35720/tscnrs.v3i2.122>
- Tim Penulis Poltekkes Depkes Jakarta I. Kesehatan Remaja Problem dan Solusinya. Jakarta: Salemba Medika; 2010.