

Jurnal Penelitian Keperawatan Medik	Vol. 6 No. 1	Edition: Mei – Oktober 2023
	http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPKM	
Received: 21 September 2023	Revised: 20 Oktober 2023	Accepted: 29 Oktober 2023

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KEJADIAN ASTENOPIA PADA REMAJA DI SMP NEGERI 1 NAMORAMBE

Siti Marlina¹, Maria Herminta Manik², Alfi Syahri³
Institut Kesehatan Deli Husada Delitua
Email: sitimarlina090@gmail.com¹

Abstract

Online gamee addiction is a form of excessive dependence on online games that makes you want to play them continuously and will havee a negative impact on a person's physicall and psychological health. Asthenia is an eye disease caused by overwork of the eye muscles (eye muscles), especially when looking at close objects for a long period of time. Thee aim of this research is to determine whether there is a relationship between internet gaming addiction and vulnerability in the younger generation. The research design usess a descriptive correlationall research method with a cross-sectional approachh. The researchers for this study numbered 86 students using a sampling method using non-probability sampling techniques combined with purposive sampling. This research uses a scale to collect data, which is then analyzed using the chi-square test and then the chi-square testt. The results of the study showw that there is a positive relationship between online games and depression at SMP Negeri 1 Namorambe. The conclusionn of this research is that theree is a relationshipp between internet gaming and the prevalence of adolescent burnout at SMP Negeri 1 Namorambe in 2023.

Keywords: online game addiction, asthenopia

1. PENDAHULUAN

Game online ialah permainan elektronikk yang terhubung ke Internet dan dimainkann di komputer, handpone, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya, yang bersifat multipemain dan dapat dimainkann oleh banyak pengguna dalam waktu yang bersamaan. (Firdaus dkk, 2018). Indonesiaa merupakan negara dengann jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Menurut

laporan tersebut, pada Januari 2022, 94,5% pengguna internett di Indonesia yang berusia antara 16 dan 64 tahun pernah bermain video gamee. Pada saat yang sama, Filipina menduduki peringkat pertama dalam persentase pengguna internet. yang bermain video game 96,4%.

Thailand berada di peringkat kedua dengan pangsa 94,7 persen. Vietnam berada di peringkat keempat, dengan 93,4% pengguna internet

domestik bermain game. Disusul India dan Taiwan dengan 92 persen dan 91,6 persen (Adi Ahdiyat, 2022). Asthenia merupakan penyakit mata yang terjadi ketika urat mata (otot mata) harus bekerja keras terutama saat melihat benda dekat dalam jangka waktu lama (Chandra dan Kartadinata, 2018).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara acak terhadap 20 siswa SMP Negeri 1 Namorambe, ditemukan bahwa 18 siswa atau 90% bermain game online, 16 siswa atau 80% orang yang disurvei menyatakan merasakan ketegangan mata dan Penglihatan kabur, mata kering, nyeri, sakit kepala, mata perih dan mata merah antara lain disebabkan oleh penggunaan alat elektronik seperti alat elektronik di dalam rumah. jangka waktu lama dan dalam jangka waktu yang lama saat bermain game online.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk menyelidiki hubungannya internet gaming dengan burnout pada remaja di SMP Negeri 1 Namorambe.

METODE

Desain penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif korelasional dengan

pendekatannya cross-sectional. Penelitian deskriptif korelasional merupakan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian cross-sectional merupakan penelitian yang mengumpulkan data variabel independen dan dependen secara bersamaan.

Penelitian ini diikuti oleh 86 siswa, metode pengambilan sampel adalah non-probability sampling dengan purposive sampling. Kuesioner Gaming Addiction Scale (GAS) dan kuesioner Visual Fatigue Index (VFI) digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

HASIL

Tabel 1 Karakteristik Responden di SMP Negeri 1 Namorambe

No	Karakteristik Responden	F	%	
1	Jenis Kelamin	Laki – Laki	58	67.4
		Perempuan	28	32.6
		Total	86	100.0
2	Umur	12	14	16.3
		13	27	31.4
		14	37	43.0
		15	8	9.3
		Total	86	100.0
3	Kelas			

VII	27	31.4
VIII	29	33.7
IX	30	34.9
Total	86	100.0

Berdasarkan tabel 4.1 karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin persentase laki – laki dan Perempuan yaitu 67.4%, 32.6%. Karakteristik responden berdasarkan umur mayoritas berusia 14 tahun dengan persentase sebesar 43.0%, sedangkan persentase umur minoritas responden berusia 15 tahun sebesar 9.3%. Karakteristik responden berdasarkan kelas mayoritas adalah kelas IX dengan persentase sebesar 34.9%, sedangkan kelas minoritas responden adalah kelas VIII dengan persentase sebesar 33.7%.

Tabel 2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan kecanduan game online pada remaja di SMP Negeri 1 Namorambe (n=86)

No	Kecanduan Game Online %	F	%
1	Tinggi	15	17.4
2	Sedang	53	61.6
3	Rendah	18	20.9
Total		86	100.0

Berdasarkan distribusi frekuensi responden berdasarkan kecanduan game online pada remaja di SMP Negeri 1 Namorambe yang di temukan oleh peneliti adalah mayoritas tinggi dengan kategori sedang adalah sebanyak 53 orang (61.6%) dan minoritas rendah dengan kategori tinggi adalah sebanyak 15 orang (20.9%)

Tabel 3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan astenopia pada remaja di SMP Negeri 1 Namorambe (n=86)

No	Astenopia	F	%
1	Ya	47	54.7
2	Tidak	39	45.3
Total		86	100.0

Berdasarkan distribusi frekuensi responden dengan kejadian astenopia pada remaja di SMP Negeri 1 Namorambe sebanyak 47 orang (54.7%) kategori ya sedangkan kategori tidak adalah sebanyak 39 orang (45.3%).

Tabel 4 Distribusi Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kejadian Astenopia Pada Remaja di SMP Negeri 1 Namorambe tahun 2023

Kecanduan Game Online	Astenopia		Total P Value	
	Ya	Tidak	0,001	
	N %	N %	N %	N
Tinggi	11 100	4 26,7	15	
Sedang	33 37,7	62,3 53	20 100	
Rendah	3 83,3	16,7 18	15 100	
Total	47 100	54,7 39	45,3 86	

Berdasarkan data tersebut, hasil uji statistic chi-square di peroleh hasil signifikan $p=0,001$ karena p -value lebih kecil dari $\alpha=0.05$, oleh karena itu ada hubungan antara kecanduan bermain game online dengan kejadian astenopia pada remaja di SMP N 1 Namorambe

PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada tabel 4.1 responden terbanyak usia 24 tahun, Umur 14 tahun merupakan umur awal dimulainya usia remaja pada seseorang sehingga seorang remaja mulai memiliki keinginan atau pemikiran bahkan pengalaman baru. Remaja juga memiliki sifat meniru pada objek yang sering dilihat. Umur merupakan salah satu aspek yang berperan dalam pembentukan kedewasaan seseorang,

semakin bertambah umur maka tingkat kedewasaan dan cara berfikir semakin meningkat, hal ini akan mempengaruhi dalam pola berpikir dan wawasan semakin luas dan emosional.

Responden yang paling banyak adalah laki-laki yaitu sebanyak 58 responden (67,4%). Hal ini disebabkan karena remaja laki-laki memiliki kegiatan dan aktivitas keseharian lebih banyak dengan teman sebaya, karena itu berhubungan dengan waktu mereka untuk bermain online game karena tidak ada yang mengontrol mereka dalam memainkan online game yang relatif panjang waktu diluangkan bahkan menyukai bermain.

Berdasarkan distribusi frekuensi responden dengan kejadian astenopia pada remaja di SMP Negeri 1 Namorambe sebanyak 47 orang (54.7%). Kejadian astenopia disebabkan mata bekerja sudah terlalu lama, pencahayaan tidak tepat, jarak mata dengan layar smartphone terlalu dekat, dan suhu ruangan yang terlalu kering sehingga menyebabkan timbulnya gejala mata terasa panas, perih, berair, gatal, penglihatan kabur, sakit kepala, sakit pada leher dan punggung.

Selain itu, terlalu lama melakukan aktivitas bermain game online memberikan efek

gelombang elektromagnetik menyebabkan radiasi pada mata. Bahkan cahaya pada layar smartphone dapat menyebabkan kerusakan pada makula efek dari gelombang elektromagnetik. Kerusakan pada mata tidak bersifat langsung, tetapi bersifat gradual. Radiasi elektromagnetik frekuensi sangat rendah dan amat rendah akan ditangkap oleh kornea mata, selanjutnya diteruskan ke lensa yang dapat membuat lensa mata rusak.

Ratih Anggraeni (2018), menyatakan korelasi yang signifikan antara kecanduan game online dengan astenopia. Penelitian ini sangat mendukung teori tentang salah satu penyebab terjadinya astenopia, dimana terjadi karena lamanya mata berkerja, pencahayaan tidak tepat, jarak mata dengan monitor terlalu dekat dan suhu ruangan terlalu kering (Surhayanto, 2010).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitiannya yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa uji statistik chi-square memberikan hasil yang signifikan sebesar $p=0,001$, karena p -value lebih kecil dari $\alpha=0,05$. Artinya terdapat hubungan antara kecanduan game on-line dengan prevalensi penyakit melemahkan pada remaja di

SMP Negeri 1 Namorambe, p -value = 0,001 and $t < 0,05$, CI = 6,533.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan remaja sehingga remaja dapat mengerti dan memperhatikan Ada hubungan antara kecanduan game online dan kejadian depresi juga memberikan gambaran perilaku remaja akibat kecanduan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, J., & Kartadinata, E. (2018). Hubungan Antara durasi aktivitas membaca dengan astenopia pada mahasiswa. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, 1(3), 185-190. <https://doi.org/10.18051/jbio medkes.2018.v1.185-190>
- Fernanda, N., & Amalia, H. (2018). Hubungan akomodasi insufisiensi Dan astenopia pada remaja Di Jakarta Barat. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, 1(1), 10-17. <https://doi.org/10.18051/jbio medkes.2018.v1.10-17>
- Fruit and vegetable consumption and its relation to risk of asthenopia among Chinese college students. (2018). *International Journal of Ophthalmology*. <https://doi.org/10.18240/ijo.2018.06.21>
- Hurlock, E. B. (1990). Psikologi perkembangan: Suatu

- pendekatan sepanjang rentang kehidupan.
- Irfan, I., Aswar, A., & Erviana, E. (2020). Hubungan smartphone dengan kualitas tidur remaja Di sma negeri 2 majene. *Journal of Islamic Nursing*, 5(2), 95. <https://doi.org/10.24252/join.v5i2.15828>
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2017). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25, 29-44. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2016.10.004>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Musharrafieh, U., Touma Sawaya, R., El Meski, N., Saba, J., Lahoud, C., Saab, L., Haouili, M., Shatila, M., & Aidibe, Z. (2020). Asthenopia among university students: The eye of the digital generation. *Journal of Family Medicine and Primary Care*, 9(8), 3921. https://doi.org/10.4103/jfmpc.jfmpc_340_20
- Ners, I. I., Paidia, N., Yunding, J., & R, M. A. (2022). Hubungan jarak Dan durasi penggunaan gadget dengan kelelahan mata pada mahasiswa universitas Sulawesi barat. *Jurnal Kesehatan Marendeng*, 6(3), 20-32. <https://doi.org/10.58554/jkm.v6i3.46>
- Siste, K., Hanafi, E., Sen, L. T., Christian, H., Adrian, Siswidiani, L. P., Limawan, A P., Murtani, B. J., & Suwartono, C. (2020). The impact of physical distancing and associated factors towards internet addiction among adults in Indonesia during COVID-19 pandemic: A nationwide web-based study. *Frontiers in Psychiatry*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.580977>
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>
- Abdur Rahman Assagaf, Carmila L. Tamtelahitu, Halida Rahawarin. (2020). Hubungan Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Dengan Tingkat Astenopia Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon. *Pattimura Medical Review*, 146-147.
- Anggraini, R. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Kejadian Astenopia Pada Pelajar Sma

- Kota Medan. Jurnal Ilmiah Farmasi Imelda, 8.
- Jagentar Parlindungan Pane, Ice Septiani Saragih, Triyanti Lestari Saragih. (2022). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Asthenopia Pada Mahasiswa Program Studi Ners. Jurnal Penelitian Perawat Profesional, 947-948.
- Martha Arizona, Bahtera Bin David Purba, Prettty Lestari Gultom. (2020). Hubungan Lamanya Bermain Game Online Dengan Keluhan Kelelahan Mata Pada Siswa Sma Di Sma Negeri 1 Delitua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. Jurnal Penelitian Kesmas, 44-45.
- Ni Luh Putu Dewi Puspawati, Ni Kadek Muliawati. (2022). Kelelahan Mata Pada Mahasiswa Keperawatan Selama Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. Caring, 7-8.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja. Buletin Psikologi, 149-153.
- Pande Putu Arista Indra Pratama, Komang Hendra Setiawan, Ketut Indra Purnomo. (2021). Asthenopia: Diagnosis, Tatalaksana, Terapi. Ganesha Medicina Journal, 99.
- Rumi Tri Hastami, Arief Budiman. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja . Borneo Student Research, 1688-1689.
- Sapto Irawan, Dina Siska. (2021). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. Jurnal Konseling Gusnijang, 13-14.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Jurnal Curere, 1-11.
- Yohanes Bastian Lete, Fepyani T. Feoh, Arman R. Lette. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja Di Desa Busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut. Chm-K Applied Scientific Journal, 9-10.

