

HUBUNGAN INTERAKSI SOSIAL TEMAN SEBAYA DAN *SELF CONTROL* DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA SEKOLAH

Wirdatul Jannah¹, Jumaini², Ririn Muthia Zukhra³

Fakultas Keperawatan Universitas Riau

Email: j.wirda13@gmail.com

Abstract

Online game addiction is categorized as a mental illness called a gaming disorder and include into the addiction that is non physical with the characteristics of compulsive and cause several social and emotional problems. The purpose of this research is to see a relationship of peer social interactions and self control to online game addiction in school age children. The design is descriptive correlation. 84 respondents used purposive sampling technique. The instruments used were questionnaires has been tested for validity and reliability. The analysis used was a univariate and bivariate analysis using chi square test. The results of this research were respondents who had low peer social interaction, mostly positive addiction 70,7% (29 children). Respondents who had low self control, mostly positive addiction 85,0% (34 children). Statistical test results of peer social interaction obtained p value (0.001) < alpha (0.05) and self control obtained p value (0.000) < alpha (0.05). This research can be concluded that found a significant relationship between peer social interaction and self control to online game addiction in school age children. The result can be used as material for sources of information for educational institutions, nurses, and the community in education to control online game addiction in school age children.

Keywords: addiction; children; online game; self control; social interaction.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dapat membantu memudahkan manusia serta dianggap sebagai kebutuhan khusus bagi masyarakat *digital natives* yaitu sebutan bagi generasi masa kini yang telah menguasai perangkat digital semenjak dini. (Nursyifa, 2018). Kemajuan teknologi salah satunya adalah internet yang dapat mempermudah dalam mencari informasi, sarana komunikasi dan sebagai sumber hiburan seperti bermain *game online*. Segala kemudahan tersebut dapat menimbulkan dampak seperti ketergantungan dan kecanduan. (Eren & Orsal, 2018).

Game online didefinisikan menurut Burhan (dalam Kustiawan, 2018) sebagai permainan komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. *Game online* tidak hanya beroperasi di komputer tetapi juga dapat berupa *konsol* yaitu perangkat elektronik yang dirancang khusus untuk *video game* contohnya yaitu *playstation portabel*, dan *game* juga ada di telepon genggam.

(Candra & Masya, 2016).

Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan suatu kecanduan. Kecanduan *game online* diartikan sebagai bentuk kecanduan yang bersifat *non physical* berupa perilaku tidak sehat, bersifat kompulsif dalam memainkan *game online* untuk mendapat kepuasan tersendiri. (Masyita, 2016).

World Health Organization (WHO) telah menyelenggarakan serangkaian pertemuan dengan para ahli yang membahas tentang implikasi penggunaan berlebihan terhadap internet dan permainan *online*. Kegiatan ini dilakukan sebagai ungkapan keprihatinan dari kelompok profesional yang berkolaborasi dengan WHO yaitu akademisi dan medis yang berfokus pada konsekuensi kesehatan yang merugikan dari penggunaan *game* yang berlebihan. (Chung dkk, 2019). Kecanduan *game online* telah ditetapkan oleh WHO dalam draft 11 ICD sebagai penyakit mental. (WHO 2018).

Data dari *Cina Internet Network Information* melaporkan bahwa terdapat 27,3% dari 485 juta orang yang menggunakan internet. Prevalensi penggunaan internet pada

usia muda cenderung lebih tinggi di Asia jika dibandingkan dengan Amerika Serikat dan Eropa serta pengaruh budaya juga diyakini ikut berperan dalam hal tersebut. (ITU Statistic dalam Kurniasanti, 2019).

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020, pengguna internet menunjukkan persentase 73,7% atau 196,71 juta dari total populasi penduduk Indonesia yaitu 266,91 juta jiwa. Terjadi peningkatan sebanyak 8,9% dari tahun sebelumnya yaitu hanya 64,8% atau 171,17 juta jiwa. Pengguna internet tertinggi berada di Pulau Jawa yaitu 58,4% dan tertinggi kedua ada di Sumatera yaitu sebanyak 22,1%. Riau sendiri menduduki posisi ke 5 terbesar pengguna internet di Sumatera yaitu sebanyak 2,2%. Untuk persentase pengguna internet per jumlah penduduk ibu kota Provinsi Riau yaitu Pekanbaru adalah sebesar 80%. Pengguna internet berdasarkan kelompok usia yaitu usia 10-14 tahun yaitu sebanyak 5,5%. Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet tertinggi adalah *smartphone* (95,4%). Sedangkan pemakaian konten internet (hiburan) berada di urutan ke-2 terbanyak adalah *game online* yaitu sebanyak 16,5%. (APJII, 2020).

Penggunaan internet dalam konten hiburan salah satunya yaitu *game online* yang banyak digemari oleh kalangan muda mulai dari anak-anak sampai dewasa. Anak usia sekolah disebut juga dengan usia bermain yaitu usia dengan ciri minat serta keinginan anak yang bertambah dalam memainkan permainan yang lebih beragam macam. Bermain adalah setiap kegiatan yang menghasilkan suatu kesenangan dengan tidak mempertimbangkan hasil akhirnya. (Kustiawan & Utomo, 2018). Bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari keseharian anak dan menjadi salah satu unsur penting dalam proses perkembangan. (Wong, 2011). Permainan yang beragam macam mulai dari yang tradisional sampai dengan permainan modern juga dimainkan anak contohnya yaitu *game online*. (Putri, 2018).

Kecanduan terhadap *game online* berdampak pada perkembangan sosial anak seperti komunikasi yang terjalin sudah mulai berkurang, sehingga membuat anak menjadi

asing dengan lingkungan sosialnya. Anak juga cenderung suka memilih teman yang memiliki hobi yang sama dengannya, yaitu bermain *game online* dengan *genre* yang sama dengannya. (Ulfa, 2019).

Dimana seharusnya pada fase perkembangan, anak usia sekolah mulai mencapai kematangan dalam hubungan sosial dan perluasan hubungan dari lingkungan keluarga membentuk ikatan baru, sebagai bagian dari makhluk sosial. Salah satu bentuk hubungan sosial tersebut adalah hubungan sosial antar teman dengan usia yang sebaya. (Yusuf, 2014).

Untuk mendapatkan interaksi sosial yang bagus dibutuhkan keseimbangan dalam pengaturan perasaan atau suasana hati. Jika seseorang bisa mengontrol emosional dan penyesuaian perasaan hal itu dapat mempermudah untuk bersosialisasi dalam lingkungan pergaulannya. (Thalib, 2017). Hal tersebut tidak luput dari kontrol yang ada didalam diri seseorang atau yang dikenal dengan *self control*.

Self control adalah kemampuan pada diri seseorang dalam pengendalian dorongan yang datang dari internal ataupun eksternal diri. Anak dengan kemampuan *self control* yang baik mampu mengambil keputusan serta langkah efektif untuk mencapai suatu hal yang diinginkan dan terhindar dari hal yang tidak diinginkan. (Thalib, 2017). Sehingga individu dengan keterampilan *self control* baik akan mampu bertahan dalam menghadapi stress yang datang, baik dalam pengendalian emosi, dan tidak bersikap tidak berlebihan untuk dapat memimpin diri dan lingkungannya.

Studi pendahuluan dilakukan pada anak yang bersekolah di SDN 081 Pekanbaru. Hasil wawancara dan observasi yang peneliti dapatkan terhadap 10 orang anak yaitu mengatakan suka bermain *game online*. 2 orang anak menyatakan bermain dengan durasi kurang dari 1 jam sehari dan selebihnya mengatakan bahwa bermain ≥ 3 jam dalam sehari. 3 anak mengatakan biasanya bermain di rumah dan selebihnya mengatakan lebih sering main bersama dengan teman-teman sebayanya yang bertempat tinggal disekitar rumahnya. Sebanyak 6 dari 10 anak mengetahui dari teman sebayanya. 6 orang mengatakan bahwa mereka selalu

menyempatkan diri untuk bermain setiap harinya dan sulit berhenti untuk bermain *game online* jika sedang asik-asiknya bermain.

Berdasarkan fenomena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan Interaksi Sosial Teman Sebaya Dan *Self Control* dengan Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif korelasi menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini adalah siswa/i kelas V dan VI di SDN 081 Pekanbaru dengan jumlah 128 siswa/i dan jumlah sampel adalah 84 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*.

Penelitian ini menggunakan analisa univariat dan bivariat. Analisa bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel interaksi sosial teman sebaya dan *self control* dengan variabel kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan uji statistik *chi square* dengan nilai $\alpha = 0,05$.

HASIL PENELITIAN

A. Analisa Univariat

1. Karakteristik Responden

Tabel 1 *Distribusi Karakteristik Responden (n=84)*

No	Karakteristik	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1	Umur		
	- 9 tahun	2	2,4
	- 10 tahun	23	27,4
	- 11 tahun	25	29,8
	- 12 tahun	25	29,8
	- 13 tahun	9	10,7
2	Jenis Kelamin		
	- Laki-laki	49	58,3
	- Perempuan	35	41,7
3	Fasilitas yang paling sering digunakan		
	- <i>Smartphone</i>	75	89,3
	- <i>Ipad/ tablet</i>	4	4,8
	- Komputer	2	2,4
	- Lainnya	3	3,6
4	Tempat yang digunakan		
	- rumah	80	95,2
	- warnet	2	2,4
	- sekolah	0	0
	- lainnya	2	2,4
	Total	84	100

Pada table 1 menunjukkan bahwa responden terbanyak adalah umur 11 dan 12 tahun dengan jumlah responden yaitu 25 anak (29,8%). Menurut kategori jenis kelamin yaitu laki-laki lebih banyak yaitu 49 anak (58,3%) dibanding responden berjenis kelamin perempuan yaitu 35 anak (41,7). Fasilitas yang paling sering digunakan adalah *smartphone* yaitu sebanyak 75 anak (89,3%). Tempat bermain yang paling sering digunakan adalah rumah yaitu 80 anak (95,2%).

2. Interaksi sosial teman sebaya

Tabel 2 *Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Teman Sebaya (n=84)*

No	Interaksi sosial teman sebaya	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1	Tinggi	43	51,2
2	Rendah	41	48,8
	Total	84	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa distribusi data interaksi sosial teman sebaya anak usia sekolah paling banyak adalah tinggi yaitu sebanyak 43 anak (51,2%).

3. *Self control*

Tabel 3 *Distribusi Responden Menurut Self Control (n=84)*

No	Self control	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1	Tinggi	44	52,4
2	Rendah	40	47,6
	Total	84	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa distribusi data *self control* anak usia sekolah paling banyak adalah tinggi yaitu sebanyak 44 anak (52,4%).

4. Kecanduan *game online*

Tabel 4 *Distribusi Responden Menurut Kecanduan Game Online (n=84)*

No	Kecanduan <i>game online</i>	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1	Negatif	41	48,8
2	Positif	43	51,2
	Total	84	100

Tabel 4 menunjukkan bahwa distribusi data kecanduan *game online* anak usia sekolah paling banyak adalah positif yaitu sebanyak 43 anak (51,2%).

B. Analisa Bivariat

1. Hubungan interaksi sosial teman sebaya dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah

Tabel 5 Hubungan Interaksi Sosial Teman Sebaya Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah ($N=84$)

Interaksi sosial teman sebaya	Kecanduan <i>game online</i>				Total N %	OR	P value	
	Negatif		Positif					
	N	%	N	%				
Tinggi	29	67,4	14	32,6	43	100	5,006 1,981- 12,650	0,001
Rendah	12	29,3	29	70,7	41	100		
Jumlah	41	48,8	43	51,2	84	100		

Hasil yang didapatkan terhadap 84 responden adalah responden yang memiliki interaksi sosial teman sebaya rendah lebih cenderung positif mengalami kecanduan *game online* yaitu sebanyak 70,7% (29 anak). Hasil analisa diatas diperoleh nilai $OR= 5,006$ (95%CI: 1,981-12,650) yaitu anak yang memiliki interaksi sosial teman sebaya yang rendah memiliki peluang 5,01 kali untuk positif kecanduan *game online* dibandingkan anak dengan interaksi sosial teman sebaya yang tinggi. Hasil uji statistik dengan menggunakan *chi-square* diperoleh $p\ value = 0,0001$, dimana $p\ value < \alpha$ (0,05) artinya terdapat hubungan yang signifikan antara interaksi sosial teman sebaya dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah.

2. Hubungan *self control* dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah

Tabel 6 Hubungan *Self Control* Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah ($n=84$)

<i>Self control</i>	Kecanduan <i>game online</i>				Total N %	OR	P value	
	Negatif		Positif					
	N	%	N	%				
Tinggi	35	79,5	9	20,5	44	100	22,037 7,078- 68,609	0,000
Rendah	6	15,0	34	85,0	40	100		
Jumlah	41	48,8	43	51,2	84	100		

Hasil yang didapatkan terhadap 84 responden adalah responden yang memiliki *self control* rendah lebih cenderung positif mengalami kecanduan *game online* yaitu

sebanyak 85,0% (34 anak) dibandingkan dengan tidak kecanduan *game online*. Hasil analisa diperoleh nilai $OR= 22,037$ (95% CI: 7,078- 68,609) yaitu anak yang memiliki *self control* yang rendah memiliki peluang 22,04 kali untuk positif kecanduan *game online* dibandingkan dengan anak dengan *self control* yang tinggi. Hasil uji statistik dengan menggunakan *chi-square* diperoleh $p\ value = 0,000$ dimana $p\ value < \alpha$ (0,05) artinya terdapat hubungan yang signifikan antara *self control* dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah.

PEMBAHASAN

A. Analisa Univariat

1. Karakteristik responden

Ketika anak menjadi lebih mandiri, kekuatan lain selain keluarga seperti televisi, permainan video, dan teman sebaya akan mempengaruhi perkembangan anak. (Kyle & Carman, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Masya (2016) yang menyatakan bahwasanya anak usia sekolah mudah mengalami adiksi *game online* dikarenakan *game* mempengaruhi pikiran, perasaan dan perilaku anak. Anak laki-laki lebih cenderung menyukai permainan-permainan yang bersifat menantang sehingga anak laki-laki lebih banyak mengalami kecanduan *game online* dari pada perempuan. Pendapat ini didukung dengan penelitian oleh Samarein (2013) yang mendapatkan hasil yaitu jenis kelamin memiliki pengaruh secara signifikan terhadap pemain *game online* yaitu anak laki-laki lebih sering dan tertarik dengan *game online* dibandingkan anak perempuan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwasanya sebagian besar fasilitas yang anak gunakan untuk mengakses *game online* yaitu *smartphone* (89,3%).

Penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi (2018) menyatakan bahwasanya anak cenderung menggunakan *smartphone* dengan durasi 2-3 jam dalam sehari yang menunjukkan penggunaan normal dan sebagian diantaranya menggunakan *smartphone* tanpa batas waktu penggunaan. Anak memanfaatkan *smartphone* selain sebagai media belajar juga digunakan sebagai media hiburan. Dalam satu minggu seseorang bisa 20-23 jam yang digunakan untuk bermain *game online*. (Guno, 2018).

2. Interaksi sosial teman sebaya

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar anak memiliki interaksi sosial teman sebaya yang tinggi 51,2% (43 anak), karena berdasarkan karakteristik umur responden yaitu 9 sampai 13 tahun teman sebaya merupakan fokus sosial anak pada masa ini. Kecenderungan anak usia sekolah menghabiskan banyak waktu dengan teman sebayanya baik dalam hal belajar kelompok ataupun bermain terutama pada saat libur sekolah. Hal ini menunjukkan aspek dari interaksi sosial teman sebaya yaitu frekuensi hubungan dan kerjasama dalam kelompok. Lingkungan tempat tinggal anak yang berdekatan dengan anak seusianya juga memungkinkan untuk terjalinnya hubungan interaksi sosial teman sebaya yang tinggi.

Penelitian oleh Setiawati (2010) didapatkan hasil bahwa bentuk interaksi sosial teman sebaya dapat terwujud melalui permainan, obrolan dan berkunjung kerumah teman sebayanya. Hal yang mendasar agar terbentuknya hubungan yang baik adalah dengan interaksi sosial. Tingkat keberhasilan dalam lingkungan sosialnya dapat dilihat melalui bagaimana interaksi sosial sehari-harinya. (Donsu, 2017).

3. Self control

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya sebagian besar anak usia sekolah memiliki *self control* yang tinggi 52,4% (44 anak). Hal ini terlihat dari sebagian besar responden memiliki aspek *self control* yang baik yaitu disiplin, sikap *nonimpulsive*, pola hidup sehat, kehandalan dan etika dalam mengerjakan tugas. Berdasarkan karakteristik umur responden juga mempengaruhi yaitu 9 sampai 13 tahun dimana perkembangan *self control* sudah mulai baik.

ASCA (2012) menyebutkan bahwa *self control* adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki anak usia sekolah. Kompetensi tersebut mencakup dirinya mampu mengendalikan pikiran sendiri, mengendalikan perasaan dan perilaku dirinya, sehingga anak dapat terhindar dari kenakalan yang cukup memperhatikan dengan adanya kemampuan pengendalian diri. Seseorang yang tidak dapat mengendalikan dirinya sendiri dapat mendorong untuk melakukan perilaku agresif. (Suherman, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2019) bahwa diperlukan adanya latihan-latihan yang dilakukan secara berulang untuk mendapatkan *self control* yang baik bagi anak. Pada pelatihan *self control* ini melibatkan peran orang tua untuk dapat mengawasi anaknya.

4. Kecanduan game online

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya kecanduan *game online* pada anak usia sekolah yaitu positif kecanduan *game online* 51,2% (43 anak) dan negatif kecanduan *game online* 48,8% (41 anak). Sebagian besar anak yang bermain *game online* memiliki kriteria kecanduan *game online salience* yaitu sebanyak 57,1% (48 anak). Hal ini terlihat dari sebagian besar jawaban responden terkait kecanduan *game online* menunjukkan gejala kecanduan yaitu permainan yang mendominasi pikiran, durasi bermain yang meningkat, mood yang suka berubah, merasa tidak nyaman saat tidak bermain *game*, dan sering melupakan aktivitas yang penting. Berdasarkan karakteristik responden menunjukkan sebagian besar adalah laki-laki yaitu sebanyak 58,3% (49 anak) dan diketahui bahwa anak laki-laki lebih sering dan tertarik dengan *game online* dibandingkan anak perempuan.

Seseorang dapat dikatakan positif ataupun negatif kecanduan *game online* dapat dilihat dari 7 kriteria yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, conflict, relapse* dan *problem*. (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009). Penelitian yang dilakukan oleh Sanditaria (2012) didapatkan bahwa pada anak usia sekolah yang mengalami kecanduan *game online* sebagian besar memiliki kriteria *salience* yang artinya bermain *game online* merupakan aktivitas mendominasi pikiran dan perilaku secara berlebihan.

B. Analisa Bivariat

1. Hubungan interaksi sosial teman sebaya dengan kecanduan game online pada anak usia sekolah

Uji statistik menggunakan *chi-square* diperoleh hasil adanya hubungan interaksi sosial teman sebaya dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah ($p\text{ value} = 0,001 < \alpha = 0,05$). Dari nilai $p\text{ value}$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak artinya terdapat hubungan signifikan interaksi sosial teman

sebayu dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Terlihat pada anak dengan interaksi sosial teman sebaya tinggi cenderung tidak mengalami kecanduan *game online* 67,4% (29 anak), sedangkan anak dengan interaksi sosial teman sebaya rendah cenderung positif mengalami kecanduan *game online* 70,7% (29 anak). Pada anak yang cenderung kecanduan *game online* mengutamakan memainkan *game online* dibandingkan dengan teman sebaya karena *game* sudah terlalu mendominasi pikirannya. Terutama disaat sekarang ini sistem pembelajaran dengan metode dalam jaringan menyebabkan anak lebih banyak berinteraksi dengan perangkat elektronik berupa *smartphone* ataupun computer. Selain menunjang pembelajaran juga dapat digunakan untuk hiburan seperti *game online*.

Perilaku sosial penting dikembangkan pada usia ini karena sosial yang baik dapat memudahkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan teman sebayanya. Anak akan berinteraksi dengan teman sebayanya dilingkungan tempat tinggal dan juga teman sebaya di kelasnya dan saling mengenal satu sama lain dengan bermain bersama. Pada kasus anak yang tidak bisa berinteraksi dengan teman sebaya akan memperlihatkan perilaku seperti lebih suka menyendiri, tertutup, jarang bergaul dengan temannya, lebih banyak diam dan terlihat kurang aktif dalam kelompoknya. (Farida, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2016) bahwasanya kecanduan *game online* memiliki dampak terhadap perilaku sosial anak. Dapat dilihat dampak *game online* dari sikap kerja sama anak, yang mana anak yang kecanduan *game* pikirannya akan selalu tertuju pada *game* tersebut sehingga anak menjadi tidak fokus dengan aktifitas lainnya seperti kerja kelompok. Kemudian, dampak kecanduan *game* juga dapat dilihat dari anak yang sudah tidak menghiraukan lagi lingkungan sekitarnya karena terlalu asik dengan permainannya.

Penelitian oleh Witarsa (2018) bahwasanya pada anak usia sekolah saat ini tumbuh dan berkembang beriringan dengan kemajuan teknologi salah satunya *gadget*. Dimana anak tertarik dengan hal tersebut karena rasa keingintahuan yang tinggi salah

satunya dan paling banyak digemari anak adalah *game online*. Anak yang sudah kecanduan akan sangat mempengaruhi pergaulan sosial anak terutama dengan teman sebaya. Anak akan menjadi asing dengan lingkungannya dikarenakan intensitas interaksi yang sedikit dan cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Fakta tersebut menunjukkan hal yang sama dengan hasil analisa diperoleh (OR= 5,01) anak usia sekolah dengan interaksi sosial teman sebaya yang rendah memiliki peluang 5,01 kali untuk positif mengalami kecanduan *game online*. Anak yang terindikasi kecanduan *game online* cenderung memiliki interaksi sosial teman sebaya yang rendah dan dapat dinilai dari tiga aspek yaitu keterbukaan individu dalam kelompok, kerjasama individu dalam kelompok dan frekuensi hubungan dalam kelompok. (Ammar, 2014).

Penelitian ini menjelaskan bahwa interaksi sosial teman sebaya memiliki hubungan signifikan dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Anak yang positif kecanduan *game* dapat menunjukkan interaksi sosial teman sebaya yang rendah.

2. Hubungan *self control* dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah

Uji statistik menggunakan *chi-square* diperoleh hasil yang menunjukkan adanya hubungan *self control* dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah ($p\ value = 0,000 < \alpha = 0,05$). Hal ini berarti H_0 ditolak yaitu terdapat hubungan yang signifikan *self control* dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Terlihat bahwa anak yang memiliki *self control* tinggi cenderung tidak mengalami kecanduan *game online* 79,5% (35 anak), sedangkan anak dengan *self control* rendah cenderung positif mengalami kecanduan *game online* 85,0% (34 anak).

Kesulitan dalam mengendalikan diri untuk tidak bermain permainan *online* karena *game* sudah terlalu mendominasi pikiran anak. Terutama disaat sekarang ini sistem pembelajaran dengan metode daring menyebabkan anak lebih banyak berinteraksi dengan perangkat elektronik berupa *smartphone* ataupun komputer selain menunjang pembelajaran juga dapat digunakan untuk hiburan seperti *game online* dengan *self*

control yang rendah dapat menjadi penyebab kecanduan dengan permainan tersebut.

Didukung oleh Putri (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *self control* dengan intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah. Hubungan tersebut dapat terlihat dari sikap seorang anak yang mempunyai *self control* yang baik dapat mengontrol dirinya terhadap setiap tindakan yang mungkin menimbulkan resiko bagi dirinya, sehingga dia akan mampu membatasi diri untuk bermain *game online* dalam tahap sewajarnya. Penelitian ini memiliki nilai koefisien korelasi (r) -0,804, artinya koefisien korelasi menunjukkan hubungan berlawanan arah, yaitu semakin rendah *self control* maka semakin tinggi intensitas bermain *game online*.

Pada salah satu aspek kontrol diri menurut Averill (dalam Thalib, 2010) yaitu mengontrol perilaku (*behavioral control*). Kemampuan tersebut dibedakan menjadi dua bagian, yaitu kemampuan mengatur pelaksanaan (*regulated administration*), kemampuan mengatur stimulus (*stimulus modifiability*). Dengan menghentikan setiap stimulus yang datang dengan cepat sebelum stimulus berakhir. Hal tersebut ialah aspek yang gagal dimiliki oleh anak dengan kecanduan *game online*.

Anak dengan kemampuan *self control* yang baik mampu bertindak dan mengambil keputusan yang efektif agar terhindar dari akibat yang tidak diinginkan. (Thalib, 2010). Pada kasus anak-anak yang mengalami kecanduan *game online* dapat dilihat darisalah satu aspek *self control*-nya yaitu *self-discipline* (kedisiplinan diri). Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan seseorang anak untuk menerapkan kedisiplinan didalam diri. Seseorang yang memiliki *self-discipline* yang baik dapat mempertahankan diri dari gangguan yang dapat mengurangi konsentrasinya seperti bermain *game online*. Aspek *Deliberate/ Non impulsive* (aksi yang tidak impulsif), yaitu kebiasaan seseorang dalam mengambil keputusan yang penuh pertimbangan. Seorang yang memiliki aspek ini akan bersikap tenang dalam setiap tindakannya dalam pengambilan keputusan. (Putri, 2018).

Salah satu yang menjadi penentu kontrol diri anak menjadi baik atau tidak

adalah tingkat usia dan kematangan serta pengaruh kontrol orang tua. Hal ini dijelaskan pada penelitian oleh Nurmalisa (2016) yang menyebutkan bahwasanya kontrol orang tua memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Orang tua yang memiliki kontrol yang tinggi terhadap anak didapatkan hasil negatif kecanduan *game online* lebih tinggi dibandingkan dengan orang tua dengan kontrol yang rendah.

SIMPULAN

Responden yang memiliki interaksi sosial teman sebaya tinggi cenderung negatif atau tidak mengalami kecanduan *game online* yaitu sebanyak 29 anak (67,4%), dibandingkan dengan interaksi sosial teman sebaya rendah. Hasil uji *chi-square* hubungan interaksi sosial teman sebaya dengan kecanduan *game online* diperoleh *p value* lebih kecil dari nilai alpha ($0,001 < 0,05$). Responden yang memiliki *self control* tinggi cenderung negatif atau tidak mengalami kecanduan *game online* yaitu 35 anak (79,5%), dibandingkan dengan *self control* rendah. Hasil uji *chi-square* hubungan *self control* dengan kecanduan *game online* diperoleh hasil *p value* lebih kecil dari nilai alpha ($0,000 < 0,05$).

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya ada hubungan interaksi sosial teman sebaya dan *self control* dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang tak terhingga peneliti sampaikan atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam proses penyelesaian laporan penelitian ini.

¹**Wiratul Jannah:** Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Riau, Indonesia

²**Jumaini:** Dosen pada Kelompok Jabatan Fungsional Dosen Keperawatan Jiwa Fakultas Keperawatan Universitas Riau, Indonesia

³**Ririn Muthia Zukhra:** Dosen pada Kelompok Jabatan Fungsional Dosen Keperawatan Anak Fakultas Keperawatan Universitas Riau, Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Ammar, A. M. (2014). Hubungan antara interaksi teman sebaya dengan kecerdasan emosional siswa kelas v sd negeri 1 bedagas kecamatan pangadegan kabupaten purbalingga. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- APJII. (2020). *Laporan Survey Internet APJII*. Diperoleh pada 4 Januari 2020 dari www.apjii.or.id/survei
- ASCA. (2012). A framework for school counseling programs. *ASCA National Model*. Diperoleh pada 18 September 2020 dari www.Schoolcounselor.org/
- Chung, T., Sum, S., Chan, M., Lai, E., & Cheng, N. (2019). Will esports result in a higher prevalence of problematic gaming? A review of the global situation. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 384-394.
- Donsu, J. D. T. (2017). *Psikologi Keperawatan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Eren, H. K., & Örsal, Ö. (2018). Computer game addiction and loneliness in children. *Iranian journal of public health*, 47(10), 1504.
- Farida, N., & Friani, D. A. (2018). Manfaat interaksi teman sebaya terhadap perilaku sosial anak usia dini di RA Muslimat NU 007 Gandu 1 Mlarak Kabupaten Ponorogo Provinsi Jawa Timur. *JURNAL SOSIAL: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(2), 169-175.
- Guno, D. C. (2018). Gambaran perilaku kecanduan game online pada anak usia sekolah di wilayah Kecamatan Magetan. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Istiqomah, K. (2016). Dampak game pada kepribadian sosial anak. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Kurniasanti, K. S., Assandi, P., Ismail, R. I., Nasrun, M. W. S., & Wiguna, T. (2019). Internet addiction: A new addiction?. *Medical Journal of Indonesia*, 28(1), 82-91.
- Kustiawan, A. A. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Magetan: AE Media Grafika
- Kyle, T., & Carman, S. (2014). *Buku ajar keperawatan pediatri edisi 2*. Jakarta: EGC.
- 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.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*, 3(2), 103-118.
- Masyita, A. R. (2016). Pengaruh control diri terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 malang. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Psikologi.
- Nurmalisa, T. (2016). Hubungan kontrol orang tua dengan adiksi bermain game online pada anak usia sekolah. *Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Riau
- Nursyifa, A. (2018). Sosialisasi Peran Penting Keluarga Sebagai Upaya Pencegahan Dampak Negatif Teknologi pada Anak dalam Era Digital. *Proceeding of Community Development*, 2(1), 649.
- Putri, N. F. R. (2018). *Hubungan Antara Self Control Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Pertiwi, M. S., Sanubari, T. P. E., & Putra, K. P. (2018). Gambaran perilaku penggunaan gawai dan kesehatan mata pada anak usia 10-12 tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 3(1), 28-34.
- Ramadhani, R. F. (2018). *Pelatihan kontrol diri untuk mengurangi kecenderungan internet gaming disorder pada anak usia sekolah* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Samarein, Z. A., Far, N. S., Yekleh, M., Tahmasebi, S., Yaryari, F., Ramezani, V., & Sandi, L. (2013). Relationship

- between personality traits and internet addiction of students at Kharazmi University. *International Journal of Psychology and Behavioral Research*, 2(1), 10-17.
- Sanditaria, W. (2012). Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Students e-Journal*, 1(1), 32.
- Setiawati, E. (2010). Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya pada Anak Homeschooling dan Anak Sekolah Reguler (Study Deskriptif Komparatif).
- Suherman, M. M. (2016). Efektivitas Strategi Permainan dalam Mengembangkan Self-Control Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(2), 194-201.
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi pendidikan berbasis analisis empiris aplikatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ulfa, H. I. (2019). *Dampak game online smartphone (ponsel pintar) terhadap perkembangan anak usia sekolah di SDN Jember Lor 01 Kabupaten Jember*. Skripsi. Universitas Jember, Ilmu Kesejahteraan Sosial.
- WHO. (2018). *Excessive internet use—developing policies and programmes to address a growing problem*. Diperoleh pada 28 Januari 2020 dari http://www.who.int/substance_abuse/excessive_internet_use/en/
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1), 9-20.
- Yusuf, S. (2014). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya