

**GAMBARAN DAMPAK PERMAINAN GAME ELEKTRONIK PADA ANAK  
USIA SEKOLAH DI WILAYAH KELURAHAN MANISREJO  
KABUPATEN MAGETAN**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I Keperawatan  
pada Fakultas Ilmu Kesehatan**

**Oleh:**

**CAHYANTI DWI RATNANINGRUM**

**J210120072**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**GAMBARAN DAMPAK PERMAINAN GAME ELEKTRONIK PADA ANAK  
USIA SEKOLAH DI WILAYAH KELURAHAN MANISREJO  
KABUPATEN MAGETAN**

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**CAHYANTI DWI RATNANINGRUM**

**J210120072**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Siti Arifah, S.Kep., M.Kes**

HALAMAN PENGESAHAN

GAMBARAN DAMPAK PERMAINAN GAME ELEKTRONIK PADA ANAK  
USIA SEKOLAH DI WILAYAH KELURAHAN MANISREJO  
KABUPATEN MAGETAN

Oleh

**CAHYANTI DWI RATNANINGRUM**

J210120072

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Selasa, 8 November 2016  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Siti Arifah, S.Kep., M.Kes  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Arum Pratiwi, S.Kp., M.Kes  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Supratman, M.Kes., PhD  
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)

Dekan,



Dr. Suwaji, M.Kes

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 3 November 2016

Penulis



**CAHYANTI DWIR**

J210120072

**GAMBARAN DAMPAK PERMAINAN GAME ELEKTRONIK PADA ANAK  
USIA SEKOLAH DI WILAYAH KELURAHAN MANISREJO  
KABUPATEN MAGETAN**

**Abstrak**

Anak yang masih duduk dibangku sekolah dasar biasanya sangat menyukai permainan. Pada masa ini anak mudah terpengaruh dengan permainan-permainan yang dilakukan secara online atau lewat internet. Kebanyakan anak yang sudah asik bermain game elektronik lupa akan dirinya. Anak tidak mau memperdulikan lingkungan sekitarnya bahkan mereka seakan memiliki dunia sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran bagaimana dampak permainan game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan. Penelitian ini adalah deskriptif analitik. Populasi penelitian adalah anak yang bermain game elektronik di warnet Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan sejumlah 90 anak selama satu bulan sedangkan sampel penelitian sejumlah 25 anak usia sekolah yang berusia 10-12 tahun yang sedang bermain game elektronik di warnet di Kelurahan Manisrejo Kabupaten Magetan yang ditentukan menggunakan teknik *accidental sampling*. Pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner, sedangkan analisis data menggunakan analisis dekriptif. Kesimpulan penelitian adalah gambaran jumlah tidur anak yang bermain game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan sebagian besar adalah 8-9 jam sesuai dengan kebutuhan anak usia 10-12 tahun (64%), gambaran keterlambatan kehadiran anak ke sekolah pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan menunjukkan sebagian besar anak mengalami keterlambatan kehadiran ke sekolah (56%), dan gambaran keaktifan menjalankan sholat subuh pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan menunjukkan sebagian besar responden tidak melaksanakan aktivitas sholat subuh (100%).

Keywords: permainan game elektronik, perilaku anak usia sekolah

***DESCRIPTION OF THE IMPACT OF ELECTRONIC GAME GAME IN  
SCHOOL AGE CHILDREN IN THE VILLAGE MANISREJO  
DISTRICT MAGETAN***

***Abstract***

*Children who are still in primary school are usually very fond of the game. At this time the child is affected by the games were done online or via the Internet. Most children who have been cool to play electronic games will forget him. Children do not want to care about the environment even though they have their own world. The purpose of this study is to describe how the impact of electronic games in school age children in the Urban Village Manisrejo, Magetan. This research is descriptive and*

*analytical. Research is population of children who play electronic games in Internet cafes Manisrejo village, Magetan some 90 children for one month while the sample number of 25 children who play electronic games at an internet cafe in the Village Manisrejo, Magetan is determined using the accidental sampling technique. Collecting data using a questionnaire, while data analysis using descriptive analysis. Conclusion of the study is the description of the amount of sleep children who play electronic games in school age children in the Urban Village Manisrejo, Magetan mostly 8-9 hours according to the needs of children aged 10-12 years (64%), picture delays to school attendance of children in school age children in Urban Village Manisrejo, Magetan shows most children experience delays attendance to school (56%), and a description of the activity of running the dawn prayer at school-age children in the Village Manisrejo, Magetan showed most respondents did not carry out the activity of the dawn prayer (100%).*

*Keywords: electronic games, the behavior of school-age children*

## **1. PENDAHULUAN**

Anak usia sekolah menurut WHO (World Health Organization) (2010) yaitu golongan anak yang berusia 7-10 tahun, sedangkan di Indonesia lazimnya anak berusia 6-12 tahun. Anak usia sekolah adalah usia dimana anak mulai belajar berkelompok atau sering disebut dengan usia penyesuaian diri (Hurlock, 2008).

Anak usia sekolah terjadi ketika anak berusia 6-12 tahun. Periode ini juga disebut sebagai periode pertengahan pada periode tumbuh kembang. Periode anak usia sekolah di tandai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah dan semakin berkembangnya hubungan anak dengan orang lain. Anak usia sekolah mengalami banyak kemajuan dari periode bayi atau pra sekolah sebelumnya. Pada masa ini anak mengalami perubahan baik secara biologis, psikologis, sosial, kognitif, moral dan spiritual dari periode tumbuh kembang sebelumnya (Potter & Perry, 2006).

Anak yang masih duduk dibangku sekolah dasar biasanya sangat menyukai permainan. Pada masa ini anak mudah terpengaruh dengan permainan-permainan yang dilakukan secara online atau lewat internet. Kebanyakan anak yang sudah asik bermain game elektronik lupa akan dirinya. Mereka tidak mau memperdulikan lingkungan sekitarnya bahkan mereka seakan memiliki dunia sendiri (Wong, 2009).

Peminat game elektronik menurut penelitian Winsen (2012) adalah anak usia sekolah dasar. Peneliti menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah pengaruh game elektronik atau online. Pada masa perkembangan anak usia sekolah permainan yang diminati adalah persaingan.

Seiring dengan perkembangan kemajuan zaman, perkembangan teknologi semakin canggih yang senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia, sehingga membuat kemajuan teknologi ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan atau game yang berbasis elektronik atau visual salah satunya adalah game online (Rini, 2011).

Griffith (2006) mengemukakan bahwa anak-anak mulai tertarik pada game elektronik pada usia sekitar 7 tahun, anak usia awal atau belasan tahun bermain game setiap hari dan sebagian anak yang lainnya mereka bermain game paling sedikit 30 menit. Namun menurut penelitian dari Van Deventer and White (2002) dalam Johnson (2010) mengemukakan bahwa anak-anak mahir menggunakan internet umur 10 tahun dan bermain video game umur 11 tahun. Anak dapat menggunakan internet untuk berbagai macam yaitu: berkomunikasi, mengunjungi situs dan bermain game (Johnson, 2010).

Ruu (2012) mengemukakan bahwa anak yang gemar bermain game elektronik atau online adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton dan tidak menantang. Hal ini dapat mengakibatkan anak pada proses belajar. Anak akan menjadi malas atau sering membolos sekolah untuk bermain game.

Menurut Rini (2011) mengemukakan beberapa pengaruh atau dampak buruk bagi anak yang gemar bermain game, yaitu terhadap kesehatan, misalnya: gangguan kesehatan karena pola tidur yang tidak teratur (sering begadang) dan terpapar asap rokok, kepribadian, misalnya: sering berbohong, anak berbohong pada orang tua mengaku belajar padahal bermain game elektronik dan anak terkadang lupa akan kewajiban untuk beribadah karna terlalu asik bermain, pendidikan atau prestasi, misalnya: anak yang sering bermain game dijam sekolah biasa cenderung sering

membolos, sehingga anak sering mendapat teguran dari wali kelas dan keseringan terlambat, keluarga dan masyarakat, misalnya: berkurangnya kesempatan bersosialisasi dan anak cenderung mementingkan diri sendiri tanpa peduli dengan orang lain. Seorang anak yang memiliki kebiasaan bermain game online beresiko mudah mengalami stress, frustrasi dan marah-marah (Weinstein, 2010).

Berdasarkan hasil survei pendahuluan dengan metode wawancara terhadap 8 anak usia sekolah yang berusia 10-12 tahun yang berada di warnet game online daerah Manisrejo didapatkan hasil survei dari 3 anak mengalami gangguan pola tidur yang biasanya anak tidur siang menjadi tidak tidur siang (Rab, 2007), 3 anak lainnya mengalami gangguan pada keaktifan dalam menjalankan sholat anak sering meninggalkan sholat pada sore hari (ashar) hanya untuk meneruskan game yang dimainkannya (Yatun, 2015), dan 2 anak lainnya mengalami keterlambatan kesekolah akibat pada malam hari anak terlalu lama bermain game dan prestasi anak menjadi menurun (Angela, 2013).

Penggunaan game elektronik, apabila peminat utamanya adalah anak yang rentan terhadap game tersebut, anak mudah mengimitasi dari apa yang mereka lihat sehingga membuat mereka masih cenderung berperilaku meniru, tidak adanya pengawasan ataupun kontrol dari orang tua. Dalam bermain game elektronik tapi yang lebih mengkhawatirkan lagi karena anak-anak memainkan permainan yang seharusnya belum dimainkannya (Wong, 2009).

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran bagaimana dampak permainan game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.

## **2. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, metode penelitian deskriptif analitik. Tujuan digunakan penelitian deskriptif adalah agar peneliti berusaha menggambarkan secara jelas tentang dampak permainan game elektronik pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.



Populasi penelitian adalah anak yang bermain game elektronik di warnet Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan sejumlah 90 anak selama satu bulan sedangkan sampel penelitian sejumlah 25 anak usia sekolah yang bermain game elektronik di warnet dengan kriteria anak yang berusia 10-12 tahun, anak yang bermain game elektronik diwarnet dan anak yang beragama muslim atau islam yang ditentukan menggunakan teknik *aksidental sampling*. Pengumpulan data menggunakan lembar kuisisioner dengan cara memberikan kuisisioner terhadap anak usia sekolah yang sesuai dengan kriteria, jika anak setuju untuk dijadikan responden maka anak diminta untuk mengisi lembar persetujuan lalu setelah itu anak dibantu atau dipandu dalam pengisian kuisisioner sedangkan analisis data menggunakan analisis dekriptif.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

##### 3.1.1 Karakteristik Responden

Tabel 1. Karakteristik Responden

No	Karakteristik Responden	Frek	%	N
1	Jenis kelamin			25
	a. Laki-laki	25	100	
	b. Perempuan	0	0	
2	Usia anak (tahun)			25
	a. 10 tahun	11	44	
	b. 11 tahun	12	48	
	c. 12 tahun	2	8	
3	Jumlah uang saku (rupiah)			25
	a. 6.000	4	16	
	b. 7.000	9	36	
	c. 8.000	12	48	
4	Pekerjaan orang tua			25
	a. Guru	8	32	
	b. TNI/Polri	3	12	
	c. Swasta	11	44	
	d. Petani	3	12	

### 3.1.2 Gambaran Perilaku Bermain Game Elektronik pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.

Tabel 2. Deskripsi Perilaku Bermain Game Elektronik

No	Perilaku Bermain Game Elektronik	Frek	%	N
1	Frekuensi bermain dalam 1 minggu			25
	a. 2-3 kali	9	36	
	b. > 3 kali	16	64	
2	Durasi setiap kali bermain game elektronik			25
	a. 1-2 jam			
	b. Lain-lain (2,5 jam)	15	60	
		10	40	

### 3.1.3 Gambaran Jumlah Tidur Anak yang Bermain Game Elektronik pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.

Tabel 3. Deskripsi Jumlah Tidur Anak Yang Bermain Game Elektronik

No	Gambaran Jumlah Tidur	Frek	%	N
1	Jam bangun tidur			25
	a. Jam 5 pagi	9	36	
	b. Jam 6 pagi	16	64	
2	Jumlah jam tidur			25
	a. 7 jam	3	12	
	b. 8 jam	16	64	
	c. 9 jam	6	24	

### 3.1.4 Gambaran Keterlambatan Kehadiran Anak ke Sekolah pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan

Tabel 4. Deskripsi Keterlambatan Kehadiran ke Sekolah

Gambaran Keterlambatan Kehadiran ke Sekolah	Frek	%	N
Pernah datang terlambat ke sekolah			25
a. Ya, sering datang terlambat	16	64	
b. Tidak pernah	1	4	
c. Kadang-kadang	8	32	

### 3.1.5 Gambaran Keaktifan Menjalankan Sholat Subuh pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan

Tabel 5. Deskripsi Keaktifan Menjalankan Sholat Subuh

Gambaran Keaktifan Menjalankan Sholat Subuh	Frek	%	N
Selalu menjalankan sholat subuh			25
a. Ya, sering menjalankan sholat			
b. Tidak pernah	25	100	

## 3.2 Pembahasan

### 3.2.1 Karakteristik Responden

Deskripsi karakteristik responden menunjukkan semua responden adalah laki-laki yang berumur 11 tahun. Karakteristik jenis kelamin dan umur responden menunjukkan bahwa responden merupakan kelompok individu yang sedang berada pada masa perkembangan diri termasuk dalam hal aktualiasi dirinya. Menurut Wong (2009), anak sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu.

Pada masa usia 10 – 12 tahun tersebut anak sudah mulai mengenal lingkungan, mengenal keadaan dalam lingkungan dan mulai mengenal kebutuhan diri yang harus dipenuhinya demi mencapai aktualisasi dirinya. Kebutuhan aktualisasi diri pada anak antara lain adalah kebutuhan untuk dianggap atau diakui oleh teman sebayanya. Menurut teori Maslow (Tarwoto dan Wartonah, 2010) mengungkapkan bahwa salah satu kebutuhan aktualisasi diri adalah kebutuhan akan penghargaan (*esteem*), meliputi kebutuhan akan harga diri, status, respek, dan penghargaan dari pihak lain. Berdasarkan teori ini, maka anak sekolah usia 10-12 tahun, seiring dengan pemahaman mereka tentang kebutuhan penghargaan tersebut, maka mereka akan

mencari hal apa yang dapat menjadikan dirinya mendapat penghargaan dalam komunitas pergaulannya, salah satunya adalah kemampuan bermain game elektronik.

Penelitian menunjukkan sebagian besar mendapatkan uang saku sebesar Rp 8.000 dan sebagian besar pekerjaan orang tua responden adalah swasta. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang memperoleh uang saku Rp 8.000 merupakan anak dari orang tua yang berprofesi sebagai guru dan TNI/Polri. Kemampuan orang tua memberikan uang saku kepada anak tergantung dari kemampuan ekonomi orang tua dimana salah satunya dipengaruhi oleh pekerjaan orang tua. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Rosina (2011) yang menyatakan bahwa besarnya uang saku berkaitan erat dengan kondisi keuangan keluarga serta kemurahan hati orang tua.

### **3.2.2 Gambaran Perilaku Bermain Game Elektronik pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.**

Deskripsi perilaku bermain game elektronik pada responden menunjukkan bahwa sebagian besar responden bermain game elektronik setiap minggunya dengan frekuensi lebih dari 3 kali. Frekuensi melakukan game yang tinggi oleh responden, salah satunya disebabkan karena mayoritas orang tua responden bekerja sebagai swasta dan mayoritas uang saku yang berjumlah Rp 8.000 adalah anak guru dan TNI/Polri.

Sebagaimana hasil penelitian Wahyudah (2014), mengungkapkan bahwa salah satu hal yang menyebabkan tingginya frekuensi bermain game elektronik pada anak adalah kebebasan bermain anak selama siang dan malam hari. Umumnya orang tua masih sibuk bekerja sehingga pengawasan kepada anak menjadi lebih berkurang. Untuk anak yang orang tuanya bekerja sebagai TNI/Polri biasanya pulang hingga malam hari sehingga membuat anak cenderung lebih suka bermain game pada malam hari. Karena biasanya anak cenderung lebih takut kepada ayahnya daripada kepada ibunya.

Penelitian menunjukkan Durasi yang dibutuhkan setiap kali melakukan game elektronik adalah 1-2 jam dan beberapa diantaranya terdapat yang bermain sampai

2,5 jam. Berdasarkan hasil survey di lapangan menunjukkan bahwa mayoritas harga persewaan game di warnet adalah Rp. 3.000,- hingga Rp. 5.500,- untuk tiap jam. Harga persewaan yang murah ini menjadikan responden masih mampu untuk menyewa permainan tersebut dalam waktu 1 – 2 jam. Apalagi di warnet ada beberapa komputer yang dapat digunakan untuk 2 orang, sehingga bagi responden dalam membayar persewaan warnet ditanggung oleh dua orang.

Penelitian menunjukkan terdapat beberapa responden yang memiliki durasi 2,5 jam atau lebih. Faktor yang menyebabkan permainan game dilakukan berlangsung 2,5 jam atau lebih adalah adanya tantangan untuk menyelesaikan setiap tingkat (*level*) permainan setiap jenis game terdiri dari beberapa tingkatan (*level*) dan setiap tingkatan memiliki kesulitan dan “misi” atau tantangan yang berbeda beda (Adam and Rolings, 2007). Level - level dari game tersebut menyebabkan responden merasa tertantang untuk mampu menyelesaikan permainan game tersebut sehingga responden tidak memperhatikan lama waktu permainan yang telah dilakukannya. Dalam menyelesaikan setiap level para responden cenderung berkompetisi dengan teman yang bersama-sama bermain game elektronik, hal ini menunjukkan bahwa teman sepermainan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan responden bermain game online dalam kategori waktu cukup.

Penelitian Van Jan (2004) yang meneliti mengenai *Television Viewing, Computer Game Playing, and Internet Use and Self-Reported Time to Bed and Time out of Bed in Secondary-School Children* menunjukkan bahwa anak semakin tertarik dan tertantang untuk menyelesaikan permainan dalam game online, terlebih pada waktu libur atau akhir pekan. Sehingga pada akhir pekan atau hari libur terjadi pergeseran waktu tidur anak di bandingkan dengan hari lain. Hasil penelitian tersebut memperkuat alasan mengapa anak usia sekolah 10-12 tahun bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online.

### **3.2.3 Gambaran Jumlah Tidur Anak yang Bermain Game Elektronik pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan.**

Deskripsi jumlah jam tidur anak yang bermain game elektronik di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan menunjukkan sebagian besar responden tidur pada jam 21.00 – 22.00. selanjutnya jam bangun tidur responden sebagian besar adalah bangun pada jam 6 pagi. Berdasarkan waktu tidur dan waktu bangun, maka rata-rata jam tidur responden antara 8 jam.

Waktu normal tidur pada anak usia 10-12 tahun adalah 8-9 jam (Horne, 2000). Rata-rata jumlah jam tidur responden dalam penelitian ini selama 8 jam, sehingga sudah sesuai dengan pola kebutuhan tidur pada anak usia 10-12 tahun. Berdasarkan teori tersebut maka disimpulkan bahwa bermain game elektronik yang dilakukan oleh anak usia sekolah di wilayah Kelurahan Manisrejo Magetan tidak berdampak pada kualitas tidur anak.

Terpenuhinya jam tidur pada responden disebabkan anak-anak memainkan game elektronik pada siang dan malam hari. Menurut penelitian Thomas et.al (2005) mengemukakan bahwa kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak antara waktu bermain game dan waktu tidur berhubungan dengan kualitas tidur anak. Jika kegiatan yang dilakukan mampu menghapus ingatan anak terhadap permainan, misalnya pada saat anak bermain selalu kalah dan setelah itu beraktivitas yang lebih menyenangkan dan membuat anak bergembira, maka anak akan tidur dengan perasaan bergembira dan memiliki kualitas tidur yang baik.

### **3.2.4 Gambaran Keterlambatan Kehadiran Anak ke Sekolah pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan**

Deskripsi keterlambatan kehadiran ke sekolah pada anak yang bermain game elektronik di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan menunjukkan sebagian besar responden menyatakan sering terlambat ke sekolah (64%). Sebagian besar responden juga menyatakan sering pernah 3 kali (48%) terlambat ke sekolah

dan sebagian besar responden menyatakan pernah dihukum (96%) akibat terlambat ke sekolah.

Hasil penelitian Garisson et al (2011) *Media Use and Child Sleep: The Impact of Content, Timing, and Environment* menyatakan bahwa penggunaan media termasuk game meningkatkan stimulus pada anak sehingga anak selalu aktif, selain itu menyebabkan keterlambatan waktu tidur anak, dampak lebih lanjut yaitu peningkatan frekuensi bangun pada malam hari, mimpi buruk pada anak dan keterlambatan bangun tidur pada anak . Keterlambatan waktu tidur tersebut yang sering terjadi pada anak-anak yang bermain *game online* terutama pada malam hari sebelum tidur. keterlambatan waktu bangun pada anak menyebabkan anak terlambat ke sekolah.

Penelitian Wahyudah (2014) mengemukakan bahwa ada beberapa dampak negatif dari game elektronik pada anak usia 10-12 tahun, antara lain: 1) Agresif, anak-anak yang sudah kecanduan game biasanya akan memiliki perilaku yang lebih agresif. Ini semua terjadi karena yang ada di pikiran mereka hanyalah ingin terus bermain dan memenangkan game-nya selain itu, terlalu asik bermain game juga akan membatasi pergaulan sosial mereka dengan orang lain. 2) Tidak bertanggung jawab, ketika anak sudah kecanduan game, mereka tidak akan mau memikirkan hal-hal lainnya. Saat pulang sekolah mereka langsung memikirkan game, dan bisa melupakan kewajiban dan tanggung jawab mereka seperti membuat PR, belajar, bahkan bisa lupa makan.. Hal ini akan membuat anak lebih sulit untuk fokus pada hal-hal lain, termasuk pelajaran di sekolah. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa dari segi moralitas bermain game online banyak pengaruh negatifnya, anak mudah agresif, sensitif, sering berbohong, boros, sering terlambat ke sekolah.

### **3.2.5 Gambaran Keaktifan Menjalankan Sholat Subuh pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan**

Deskripsi keaktifan menjalankan sholat subuh pada anak yang bermain game elektronik di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak pernah menjalankan sholat subuh (100%). Hal

ini menunjukkan bahwa terdapat gangguan pada ketaatan responden dalam menjalankan sholat subuh.

Berdasarkan penelitian Thalib (2010) menunjukkan bahwa terdapat faktor lain yang berhubungan dengan ketaatan anak sekolah dalam menjalankan ibadah sholat, misalnya faktor orang tua, keluarga atau masyarakat. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Gunarsa & Gunarsa (2004) yang menyebutkan bahwa pada hakekatnya, para orang tua mempunyai harapan agar anak-anak mereka tumbuh dan berkembang menjadi anak yang baik, tahu membedakan apa yang baik dan yang tidak baik, tidak mudah terjerumus dalam perbuatan-perbuatan yang dapat merugikan dirinya sendiri maupun merugikan orang lain. Harapan-harapan ini kiranya akan lebih mudah terwujud apabila sejak semula, orang tua telah menyadari akan peranan mereka sebagai orang tua yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan moral anak.

Penelitian ini menunjukkan bahwa ketaatan anak yang bermain game elektronik di Kelurahan Manisrejo Magetan dalam melaksanakan sholat subuh adalah kurang baik. Faktor lain yang mungkin berhubungan dengan perilaku sholat subuh pada responden adalah kebiasaan pada keluarga dan masyarakat terhadap sholat subuh. Pada umumnya masyarakat di Kelurahan Manisrejo tergolong kurang peka terhadap agama. Hal ini ditunjukkan oleh kegiatan peribadahan masyarakat yang kurang ramai, misalnya pada kegiatan sholat berjamaah yang dilakukan di Masjid. Rata-rata kegiatan berjamaah di masjid ramai pada saat sholat berjamaah magrib dan isya, sedangkan lainnya seperti dhuhur, ashar dan subuh sepi dari jamaah. Selain itu orang tua umumnya menganggap bahwa anak-anak SD masih mulai belajar untuk melakukan kewajibannya sebagai seorang muslim. Mereka beranggapan bahwa anak harus mulai wajib sholat ketika mereka sudah mulai balik.

#### **4. PENUTUP**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat mengambil kesimpulan: Gambaran jumlah tidur anak yang bermain game elektronik pada anak



usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan sebagian besar adalah 8-9 jam sesuai dengan kebutuhan anak usia 10 – 13 tahun.

Gambaran keterlambatan kehadiran anak ke sekolah pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan menunjukkan sebagian besar anak mengalami keterlambatan kehadiran ke sekolah.

Gambaran keaktifan menjalankan sholat subuh pada anak usia sekolah di Wilayah Kelurahan Manisrejo, Kabupaten Magetan menunjukkan sebagian besar responden tidak melaksanakan aktivitas sholat subuh.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat menyaraankan bagi anak sekolah, Anak sekolah hendaknya dapat membagi waktunya antara belajar dan bermain game elektronik, sehingga tujuan utama anak yaitu melaksanakan kegiatan sekolah tidak terbengkalai.

Orang tua hendaknya melakukan pengamatan dan pengawasan yang baik terhadap perilaku bermain game elektronik pada anaknya, serta memberikan aturan-aturan yang tegas kepada anak, sehingga tujuan perkembangan anak salah satunya dalam pendidikan tidak terganggu.

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan dan meningkatkan ilmu keperawatan anak khususnya tentang gambaran dampak permainan game elektronik pada anak usia sekolah. Penelitian selanjutnya hendaknya meningkatkan derajat penelitian, misalnya dengan melakukan analisis statistik dampak bermain game elektronik terhadap jumlah jam tidur anak, keterlambatan kehadiran kesekolah dan ketaatan melaksanakan sholat subuh pada anak, sehingga diperoleh kesimpulan hubungan yang lebih bermakna.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Adams, E., Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.  
[http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals\\_of\\_Game\\_Design/fundamentals\\_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf).

- Amalia, S., Sitaresmi, MN., Gamayanti, L. (2015). Hubungan Penggunaan Media Elektronik dengan Gangguan Tidur. *Sari Pediatri*. Vol 7, No. 4, Desember 2015.
- Angela (2013) tentang pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir
- Benoit D, Zeanah CH, Boucher C, Minde KK. (2002). Sleep Disorders In Early Childhood: Association With In Secure Maternal Attachment. *J of the American Acad of Child & Adolescent Psychiatry* 2002; 31:86-93.
- Cain N, Gradisar M. Electronic media use and sleep in school-aged children and adolescents: A review. *Sleep Med* (2010);11:735-42.
- Diette GB., Markson L., Skinner EA., Nguyen TT., Algaatt-Bergstrom P., Wu AW. (2010). Nocturnal Asthma in Children Affects School Attendance, School Performance, and Parents' Work Attendance. *Arch of Ped & Adolesc Med* 2010; 154:923-8.
- Dworak, M., Thomas Schierl, Thomas Impact of singular excessive computer game and television exposure on sleep pattern and memory performance of school-aged children. *Official journal of the American academy of pediatrics*. <http://pediactric.aapublications.org/content/120/5/978.html>
- Gunarsa, SD., Gunarsa YD. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta :PT BPK Gunung Mulia
- Horne J. Images of lost sleep. *Nature* 2000; 403:605-6.
- Jan Van den Bulck, (2004). Television Viewing, Computer Game Playing, and Internet Use and Self-Reported Time to Bed and Time out of Bed in Secondary-School Children. *Pediatric journal. Sleep*, Vol. 27, No. 1, 2004 Katholieke Universiteit Leuven: Holland.
- Moore M., Meltzer LJ. (2008). The sleepy adolescent: causes and consequences of sleepiness in teens. *Paediatr Respir Rev*; 9:114-21.
- Owens J, Maxim R, Mc Guins M, Nobile C, Msall M, Alario A. (2009). Television-Viewing Habits And Sleep Disturbance In School Children. *Pediatrics* 2009; 104:e27.
- Supriyadi, D. (2006). *Era Baru Bisnis Telekomunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Tarwoto., Wartonah. (2010), *Kebutuhan Dasar Manusia dan Proses Keperawatan Edisi 4*. Jakarta : Salemba Medika.

- Thalib, M. (2001). *20 Kerangka Pokok Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Ma<sup>u</sup>alimul Usroh
- Thomas e. Brown., William j., McMullen, jr. (2005). *Attention Deficit Disorders and Sleep/Arousal Disturbance*. Clinic for Attention and Related Disorders, journal American Psychiatric Press, Washington, DC. Yale University School of Medicine, New Haven.
- Wahyudah, M.N. (2014). *Moralitas Anak yang Gemar Bermain Game Online di Kawasan Ketintang Surabaya*. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. FIS UNESA Volume 2 Nomor 2 Tahun 2014.
- Wong, L., Hockenberry, (2003). *Nursing Care Of Infant and Children*. St.Louis Mosby : Mosby Inc.
- Wong. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Edisi 6*. EGC : Jakarta.