

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN ACTIVITY DAILY LIVING (ADL) PADA GAMERS

Eva Santi Hutasoit

Program Studi D III Kebidanan Stikes Payung Negeri
Program Pascasarjana Universitas Padjajaran Bandung
evasanti@payungnegeri.ac.id

ABSTRACT

Daily living (ADL) activities are one of the basic human needs that include physiological needs. Impaired fulfillment of daily activities is a condition in which a person cannot maintain physiological needs. Such as, personal hygiene bathing, dressing, eating, urinating, defecating and moving. This proves that daily activities have an important role in life. Therefore, the purpose of this study is to determine the relationship between online game addiction and gamers' daily activity disorders in Payung Sekaki Pekanbaru sub-district. This research uses quantitative methods with a strong research design. A total of 50 respondents were selected using an analytical descriptive method with a cross-sectional design. In the final data of the study, a chi-square statistical test was carried out to determine the relationship between the two variables. The results showed that of the 44 people, (88%) respondents who were addicted to online games, there were 42 people (84%) whose ADL was disturbed, and 02 people (4%) respondents whose ADL was not disturbed. While 6 people (12%) respondents who were not addicted to online games, there were 5 people (10) respondents whose ADL was disturbed and 1 person (2%) respondents whose ADL was not disturbed. The results of the statistical test (chi-square) obtained a value of $p < 0.05$ with $p = 0.000$, so it can be concluded that there is a significant relationship between online game addiction and disruption of daily activities (Adl) to online game users (gamers). Based on the results of the study, it is hoped that there will be parents' desire to control children in playing online games.

Keywords : Daily Living Activity Disorder , Online Gaming Addiction

ABSTRAK

Aktivitas sehari-hari atau *activity daily living* (ADL) merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang termasuk kebutuhan fisiologis. Gangguan pemenuhan aktivitas sehari-hari adalah kondisi dimana seseorang tidak dapat mempertahankan kebutuhan fisiologis. Seperti, kebersihan diri mandi, berpakaian, makan, buang air kecil, buang air besar dan berpindah. Hal ini membuktikan bahwa aktivitas sehari-hari memiliki peranan penting dalam kehidupan. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan gangguan aktivitas sehari-hari Gamers di kecamatan PS Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian kuantitatif. Total responden sebanyak 50 orang yang dipilih dengan menggunakan metode deskriptif analitik dengan rancangan *cross sectional*. Pada data akhir penelitian dilakukan uji statistik *chi-square* untuk mengetahui hubungan antara kedua variable. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 44 orang, (88%) responden yang kecanduan *game online*, terdapat 42 orang (84%) yang ADL nya terganggu, dan 02 orang (4%) responden yang ADL nya tidak terganggu. Sedangkan 6 orang (12%) responden yang tidak kecanduan *game online*, terdapat 5 orang (10) responden yang ADL nya terganggu dan 1 orang (2%) responden yang ADL nya tidak terganggu. Hasil uji statistik (*chi-square*) diperoleh nilai $p < 0,05$ dengan $p = 0.000$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan gangguan aktivitas sehari-hari (Adl) terhadap pengguna *game online* (gamers). Berdasarkan hasil penelitian diharapkan adanya pneranan orang tua untuk mengontrol anak dalam bermain game online.

Kata Kunci : Gangguan Activity Daily Living, Kecanduan Game Online

PENDAHULUAN

Pada era digital dan modern seperti sekarang ini, sektor-sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan. Pola kehidupan yang telah diwariskan ini cenderung sebagian demi sebagian mulai bergeser atau bahkan mungkin mulai hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan baru, terutama yang terjadi di wilayah perkotaan. Sebagai contoh pola permainan anak-anak masakini, anak-anak masa kini cenderung mulai meninggalkan bentuk permainan tradisional dan beralih ke permainan yang lebih modern, ini kita dapat identifikasikan dengan melihat semakin sepi lapangan, mulai hilangnya perlombaan permainan tradisional dan mulai ramainya tempat tempat yang menyediakan bentuk permainan yang lebih modern, seperti Warung internet atau lebih dikenal dengan istilah warnet (Santrock, 2014).

Internet menawarkan banyak manfaat dalam kehidupan manusia seperti saat pandemi ini, internet membantu siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dari rumah sehingga terhindar dari kemungkinan terinfeksi virus COVID-19. Hanya saja Internet juga dapat memberikan dampak negatif pada penggunanya. Salah satunya adalah kecanduan Internet. *Internet addiction* pertama kali dikemukakan Dr. Ivan Goldberg pada tahun 1996 (Salicetia, 2015; Suler, 1996; Watson, 2005), merupakan gangguan yang terjadi akibat penggunaan internet. Seperti kecanduan lainnya, *internet addiction* dipandang sebagai gangguan psiko-fisiologikal yang melibatkan *tolerance*, *withdrawal symptom*, gangguan afeksi dan terganggunya hubungan sosial. Mak, dkk (2014) menemukan bahwa prevalensi kecanduan internet adalah 1-5% di enam negara Asia: 1,2% di Korea Selatan; 2,2% di Cina; 2,4%

di Malaysia; 3% di Hong Kong; 3,1% di Jepang dan 5% di Filipina. Survei yang dilakukan di Amerika Serikat dan Eropa menunjukkan prevalensi kecanduan internet antara 1,5% dan 8,2%, tergantung pada kriteria diagnostic (Weinstein & Lejoyeux, 2010). Kecanduan *game online* merupakan fenomena yang ada dan banyak terjadi di masyarakat, tidak hanya di Indonesia, tapi juga di dunia. Bagi para pecandu, bermain *game online* adalah segala-galanya, mereka kadang lupa melakukan tugas utama mereka, misalnya bekerja atau belajar, dan yang lebih parah lagi, mereka lupa untuk merawat diri mereka sendiri. Terlalu asik bermain *game online* menyebabkan pecandunya menjadi lupa mandi, makan, bahkan tidur. Kecanduan itu sendiri dalam kamus psikologi adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis serta menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apa bila obat dihentikan. Kata kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi (Ambarina, 2008). Masalah kecanduan ini dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari para pengguna atau pemain *game online*. Aktivitas sehari hari (*ADL*) adalah kegiatan melakukan pekerjaan rutin sehari-hari. Adapun pengertian aktivitas sehari-hari atau *ADL* adalah aktivitas pokok bagi perawatan diri. *ADL* meliputi antara lain : ke toilet, makan, berpakaian (berdandan), mandi, dan berpindah tempat (Griffiths, 2008).

Banyak fakta yang kita jumpai, dengan pergi survey ke warnet-warnet maka tidak jarang kita menemukan kalangan remaja bahkan anak-anak yang sedang main *game online*, hingga dapat mengganggu aktivitas sehari hari. Terlebih sekarang banyak *game online* banyak bermunculan di smartphone atau ponsel pintar, sehingga memudahkan nya untuk bermain *game online*, dan menyebabkan banyak pelajar atau orang dewasa melalaikan atau mengganggu

aktivitas sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan gangguan aktivitas sehari-hari

METODE

Jenis dan desain penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *deskriptif analitik* dengan rancangan *cross sectional*, karena menggunakan pengukuran variabel bebas (kecanduan *Game Online*) dengan variabel terikat (gangguan *ADL*) dilakukan pada saat yang bersamaan. Penelitian ini dilaksanakan di Kecamatan PS Kota Pekanbaru pada bulan Agustus 2021. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 50 orang *gamers* yang diambil dengan teknik *accidental sampling* dari 5 lokasi *game* di kecamatan PS Kota Pekanbaru. Alat pengumpul data adalah data primer dengan menggunakan tabel *checklist* dan kuesioner. Analisa data menggunakan analisa *univariat* dan *bivariat* untuk melihat hubungan antara variabel independen dan dependen, oleh karena itu peneliti menggunakan *chi square*. Uji ini digunakan karena variabel kategori nilai yang digunakan untuk melihat ada tidaknya hubungan variabel adalah *P*, bila nilai $P \leq 0,05$ berarti ada hubungan antara variabel independen dan dependen, apabila $P < 0,05$ maka tidak ada hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.

HASIL

Analisa Univariat Kecanduan *Game Online*

Hasil analisis tentang kecanduan *Game Online* terhadap para *Gamers* di kec.

Tabel 3 Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Gangguan *ADL* Terhadap pengguna *Game Online* (*Gamer*) pada *Gamers*

Kecanduan <i>Game Online</i>	Gangguan <i>ADL</i>		Jml N	%	Total N	%	<i>p Value</i>
	Terganggu N	Tidak Terganggu %					
Kecanduan	42	84%	2	4	44	88	0.000
Tidak Kecanduan	5	10%	1	2	6	12	
TOTAL	47	94%	3	6	50	100	

Payung sekaki pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecanduan *Game Online* pada *gamers* di masa pandemi Covid 19

No.	Kecanduan	(f)	%
1	Kecanduan	44	88
2	Tidak kecanduan	6	12
jumlah		50	100

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukkan bahwa, pengguna *game online* pada *Gamers* sebanyak 44 orang (88%) yang mengalami kecanduan *game online*.

Gangguan *ADL*

Hasil analisis tentang gangguan *ADL* terhadap para *Gamers* pada *Gamers* di kecamatan PS Kota Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Gangguan *ADL* pada *Gamers*

No	Gangguan <i>ADL</i>	f	%
1	Terganggu	46	92
2	Tidak Terganggu	4	8
jumlah		50	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa, pengguna *game online* pada *Gamers* di kec. Payung Sekaki Pekanbaru sebanyak 46 orang (92%) yang terganggu *ADL* atau aktivitas sehari-harinya.

Analisa Bivariat

Analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel independent dan dependent dengan uji statistik *chi square*. Hasil analisis bivariat dapat dilihat pada tabel 3

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa dari 44 orang, (88%) responden yang kecanduan *game online*, terdapat 42 orang (84%) yang *ADL* nya terganggu, dan 02 orang (4%) responden yang *ADL* nya tidak terganggu. Sedangkan 6 orang (12%) responden yang tidak kecanduan *game online*, terdapat 5 orang (10) responden yang *ADL* nya terganggu dan 1 orang (2%) responden yang *ADL* nya tidak terganggu.

PEMBAHASAN

Hasil uji statistic (*chi-square*) diperoleh nilai $p < 0,05$ dengan $p = 0.000$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan gangguan aktivitas sehari-hari (*Adl*) terhadap pengguna *game online* (*gamers*) pada Gamers. Aktivitas kegiatan sehari-hari (*activity daily living*) adalah hal-hal yang dilakukan seseorang dengan dirinya sendiri dalam mempertahankan hidup, kesehatan dan kesejahteraan (Meriyam 2008). Aktivitas ini meliputi kebersihan diri, mandi, berpakaian, makan, buang air kecil, buang air besar dan berpindah. Indeks ketergantungan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari tergantung pada evaluasi fungsional ketidak ketergantungan dan ketergantungan seseorang dalam mandi, berpakaian, pergi ke toilet, berpindah dan makan (Meriyam 2008).

Dalam permainan *game online* lebih banyak membuat pelajar membatasi interaksi sosialnya dengan orang lain. Hal tersebut dapat berdampak pada kehidupan siswa sehari-hari, seperti makan tidak tepat waktu, kurangnya merawat diri dan tidur tidak tepat waktu. Hasil penelitian ini didukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mimi Ulfa (2017) yaitu sebanyak 52% *gamers* atau pengguna *game online* terganggu pola tidurnya. Pada penelitian yang dilakukan Griffiths dkk (2004) mengatakan bahwa para *gamers* mengorbankan aktivitas yang lain untuk

bisa bermain game, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Ilmu pengetahuan semakin maju dan canggih, alat permainan bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti video *game*, yang ada pada *game online* dan alat permainan elektronik lainnya. Permainan melalui *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya.

Menurut Herdiansyah dkk (2016) dalam penelitiannya mengatakan ada banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamers* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari Hasil uji statistic (*chi-square*) diperoleh nilai $p < 0,05$ dengan $p = 0.000$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan gangguan aktivitas sehari-hari (*Adl*) terhadap pengguna *game online* (*gamers*) pada Gamers.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih pada Ketua STIKES Payung Negeri Pekanbaru, Ketua

LPPM STIKES Payung Negeri Pekanbaru, Camat Kecamatan Payung Sekaki, Seluruh responden yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad et al., (2015). Evaluation of reliability and validity of the general practice physical activity questionnaire (GPPAQ) in 60–74 year old primary care patients. *BMC Family Practice*, 16(113), 1-9.
- Ambarina, F. D. (2008). *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game Pada Remaja*. Jakarta : Skripsi Upi
- Brunner and Suddarth. (2002). *Buku Ajar Keperawatan Medikal Bedah*, edisi 8 volume 2. Jakarta : EGC.
- Makmun, A.S. 2004. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Freeman, Cindy B. 2008. Internet Gaming Addicition. *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*. P:42-47.
- Griffiths. M.D. (2008). Gangguan pada gamer. Tersedia : <http://www.pembelajar.com/html>. [21 februari 2013]
- Golan, D. E. (2012), *Principles of Pharmacology: The Pathophysiologic Basis of Drug Theraphy*, 3 rd ed., Lippincott Williams & Wilkins, Philadelphia, 566.
- Hidayat, A.A.. (2014). *Metode penelitian keperawatan dan teknis analisis data*. Jakarta : Salemba Medika
- Hardywinoto & Setiabudhi, T. (2007). *Panduan Gerontologi*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Herdiansyah, Haris. (2016). *Gender dalam Perspektif Psikologi*. Jakarta: Sale Humanika.
- Iqbal, Muhammad. (2014). *Kecanduan Game Online*. Jakarta: Salemba Medika
- Kuss, Daria J.; Griffiths, Mark D. 2012. *Adolescent Online Gaming Addiction*. *Education and Health Vol 30 No 1*
- Liem, Eddy. (2003). *Maraknya Game Online*. <http://thegadget.wordpress.com> (diakses 12 Pebruari 2017)
- Listyo. (2010). Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html.
- Mimi Ulfa (2017) *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Aktivas Belajar Di Pekanbaru*. Pekanbaru.
- Maryam R,S dkk. 2008. *Mengenal Usia Lanjut Dan Perawatannya*. Jakarta: SalembaMedika.
- Notoatmodjo, S. (2017). *Pengetahuan Sikap dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Rahmat Anhar. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif –Kuantitatif*. Malang : UINMalang Press.
- Sugiarto, Andi. (2005). *Penilaian Keseimbangan Dengan Aktivitas Kehidupan Sehari- Hari Pada Lansia Dip Anti Werdha Pelkris Elim Semarang Dengan Menggunakan Berg Balance Scale Dan Indeks Barthel*. Semarang : UNDIP.Bandung : PT Refika Aditama.
- Tampubolon, Manahan. 2012. *Prilaku Organisasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Wibisono, 2005. *Metode Penelitian & Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Young. (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4. Taiwan