

mki.5783

by Jurnal MKI-SEANR

Submission date: 23-Jun-2020 08:25PM (UTC-0700)

Submission ID: 1337095823

File name: 5783-13984-1-ED.doc (384.5K)

Word count: 1834

Character count: 11069



Research article

The Influence of Time Out Applied by Parents toward Students' Intensity in Playing Game

Muhamad Aenul Yaqin¹, MariyamMariyam²

^{1,2} Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan dan Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Semarang

Article Info

Article History:

Key words:

Intensity playing game, time out

Abstract

The impact of online game dependence includes aggressive behavior, lack of respect for other people and threatening persecution. Playing games will be controlled if parents do not supervise or set limits. Time out is expected to reduce the intensity of playing online games in school-age children. This study aims to determine the effect of time out by parents on the intensity of playing games in school-age children. The design of this study was an experiment with one group pre-test post-test. Respondents were 50 parents with school-age children who had moderate and high-intensity games. Time out interventions (isolationary time out) are carried out by parents with time adjusting the child's age, carried out for 5 days. The intensity of game describes the duration of game play in a day, the classification is low (<30 minutes), moderate (40-60 minutes), high (> 60 minutes). The results showed that the intensity of playing games before being given time out was mostly in the high classification (54%). Statistical test results indicate that there are a time out by parents of the intensity of playing games in school-age children (p value 0.00).

PENDAHULUAN

Game atau sering disebut Games adalah merupakan suatu alat yang sangat berpengaruh bagi kehidupan dan perkembangan teknologi yang ada dan tidak terpisahkan bagi kehidupan seorang anak (Ridoi, 2018). Hasil survey penetras pengguna internet pada tahun 2018 di Indonesia meningkat menjadi 43,26 juta jiwa atau setara 54,7 persen (APJII, 2018). Pada tahun 2018 jumlah gamer di Indonesia meningkat menjadi 34 juta orang dari jumlah tersebut 19,9 juta diantaranya gamer online berbayar (Rachmawati, 2018).

Efek dari konsumsi permainan game dan game online adalah pola perilaku permainan (digital-gaming atau video gaming) gangguan ini dinamai gaming disorder, pengidap gaming akan bermain secara berlebihan baik lama bermain atau intensitas bermain game (WHO, 2019). Efek lain dari kebergantungan bermain game adalah perilaku agresi, kurang menghargai orang lain, penganiayaan dengan cara mengancam, dan kecanduan dengan game (Trihadnanto, A., & Agency, 2011). Kondisi akan berbeda apabila anak dalam pengawasan orang tua atau memberikan batasan waktu dan arahan dalam bermain game offline maupun online yang sesuai umur anak.

Meminta anak untuk berhenti bermain *games* merupakan hal yang tidak mudah, orang tua membutuhkan cara yang tepat, tidak menyalahkan anak. *Time out* merupakan suatu tindakan hukuman kepada anak yang tidak menggunakan kekerasan fisik, melainkan agar anak mengintrospeksi diri akan kesalahan yang diperbuat atau melanggar aturan (Wong, 2015). *Time out* adalah menghentikan kegiatan anak dan meminta untuk diam di tempat yang aman merupakan strategi pendisiplinan yang sangat baik untuk anak yang masih kecil, ketika ditempatkan yang tidak terstimulasi dan terisolasi anak menjadi bosan dan pada akhirnya setuju untuk berperilaku yang sesuai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *time out* yang diberikan oleh orang tua terhadap intensitas bermain game pada anak usia sekolah.

METODE

Desain penelitian yang digunakan *eksperiment* dengan rancangan *one - group pre test - post test design* (Sugiyono, 2016). Penelitian ini mengukur intensitas bermain game pada anak usia sekolah sebelum diberikan *time out* dan sesudah diberikan *time out* oleh orang tua.

Populasi dalam penelitian ini keseluruhan orang tua anak dengan intensitas bermain game dalam kategori sedang dan tinggi di kelas 3 B dan 5 A SD Negeri Luwunragi 01 sebanyak 50 siswa-siswi. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *probability sampling* dengan memberikan peluang yang sama dalam setiap unsur anggota populasi untuk dijadikan sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling, jumlah sampel penelitian ini sejumlah 50 responden. Kriteria inklusi sampel antara lain orang tua dengan anak yang intensitas bermain game dengan kategori sedang dan tinggi.

Muhamad Aenul Yaqin / The Influence of Time Out Applied by Parents toward Students' Intensity in Playing Game

Intensitas bermain *game* dikaji sebelum dilakukan intervensi *time out* dan setelah dilakukan intervensi *time out* selama 5 hari dilakukan pengkajian intensitas bermain *game* kembali. Intensitas bermain *game* diukur dengan menggunakan lembar observasi waktu/intensitas anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dalam sehari, dikategorikan rendah (<30 menit dengan durasi maksimal 2 kali pemakaian), sedang (40-60 menit dengan durasi 2-3 kali pemakaian), dan kategori tinggi (lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih 120 menit).

Orang tua melakukan pemantauan di rumah tentang intensitas bermain *game*, orang tua menegur anak dan memberikan penjelasan maksud dari tindakan *time out* dan memastikan anak memahami. *Time out* oleh orang tua dilakukan dengan cara orang tua menempatkan anak disuatu tempat dan anak tidak melakukan kegiatan apapun. Orang tua memberikan *time out* dengan waktu menyesuaikan usia anak (misal anak usia 4 tahun diberikan 4 menit). Orang tua tetap mengawasi anak dan diam menunggu sampai waktu *time out* selesai. Pada tahap terakhir orang tua mencairkan suasana dan bersikap seperti biasa setelah selesai pemberian *time out*.

Analisis pengaruh *time out* yang diberikan oleh orang tua terhadap intensitas bermain *game* menggunakan uji Wilcoxon karena data berdistribusi tidak normal.

Penelitian ini menerapkan etika penelitian antara lain dengan memberikan *informed consent*, merahasiakan nama responden dan telah lolos *ethical clearance* dengan nomor 185/KEPK-FKM/UNIMUS/2019.

HASIL

Penelitian ini dilakukan pada 50 responden yang intensitas bermain *game* kategori sedang dan tinggi. Peneliti meminta persetujuan kepada pihak sekolah dan

mengundang orang tua ke Sekolah dan diberikan penjelasan penelitian serta penjelasan bagaimana pelaksanaan *time out*.

Hasil penelitian ini menunjukkan jenis kelamin anak sebagian besar perempuan. Pendidikan ibu didominasi pendidikan SD.

24
Tabel 1. Karakteristik responden

No	Karakteristik	f	%
1	Jenis kelamin anak		
	Perempuan	27	54.0
	Laki - laki	23	46.0
2.	Pendidikan orang tua		
	Tidak lulus SD	7	14.0
	SD	15	30.0
	SMP	12	24.0
	SMA	8	16.0
	D3 / S1	7	14.0
	S2	1	2.0
3	Pekerjaan orang tua		
	Tani	16	32.0
	Swasta	9	18.0
	PNS	6	12.0
	Lain - lain	19	38.0

23
Tabel 2. Intensitas Bermain Game Sebelum dan sesudah Intervensi

Intensitas	Sebelum intervensi		Sesudah intervensi	
	f	%	f	%
Rendah (<30 menit)	0	0	27	54
Sedang (40-60 menit)	23	46	22	44
Tinggi (>60 menit)	27	54	1	2

Berdasarkan tabel 2 diketahui sebelum diberikan intervensi, intensitas bermain game sebagian besar dalam kategori tinggi. Intensitas bermain game setelah *time out* mayoritas berada dalam kategori rendah.

2
Tabel 3
Pengaruh Time out Oleh Orang Tua Terhadap Intensitas Bermain Game Pada Anak Usia Sekolah (n=50)

Intensitas bermain game	Mean	SD	P value
Sebelum intervensi	60	12.13	
Sesudah intervensi	25	7.63	0.00

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan ada perbedaan intensitas bermain game sebelum dan sesudah pemberian *time out*, sehingga bisa disimpulkan ada pengaruh pemberian *time out* terhadap intensitas bermain game pada anak usia sekolah (p value 0.00).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian rerata intensitas bermain game anak usia sekolah sebelum dilakukan intervensi adalah 60 menit atau dalam kategori tinggi. Klasifikasi intensitas antara lain kategori rendah apabila bermain game <30 menit/hari, kategori sedang apabila durasi antara 40-60 menit dan kategori tinggi apabila durasi lebih dari 60 menit/hari (Sari dan Mitsalia, 2016). Intensitas bermain game erat kaitannya dengan adanya factor tersedianya fasilitas bermain game di rumah, pengaruh lingkungan dan adanya keingintahuan tentang jenis game dan keinginan yang besar untuk memainkannya (Syahrani, 2015).

Pada penelitian ini sebelum dilakukan intervensi orang tua mengetahui anaknya bermain game, sebagian orang tua menyampaikan suka memukul atau membentak anak karena sering bermain game, orang tua juga memarahi anak supaya berhenti bermain game. Intensitas bermain game pada anak perlu mendapat perhatian khususnya dari orang tua. Dampak negatif dari intensitas bermain game meliputi kurangnya tidur, hidup kotor, isolasi diri, depresi, stress, arthritis

dan *carpal tunnel syndrome*, makan kurang sehat, perilaku agresif, gaya hidup buruk, dan berbohong (Ridoi, 2018).

1 Semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin rendah pula prestasi belajar matematika anak usia sekolah (Marlina, 2014). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Putra & Sanubari yang menunjukkan terdapat anak bermain *game* dengan durasi > 3 jam per hari, dengan durasi > 21 jam perminggu, sehingga dikatakan anak – anak kecanduan bermain *game* (Putra. K. P., Sanubari. T. P. E, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan adanya perubahan intensitas bermain *game* sudah diberikan *time out* oleh orang tua. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyampaikan bahwa kegiatan *time out* dalam menstimulasi sikap disiplin anak pra sekolah (Puspitasari. C. A., 2016). Pemberian *time out* dapat mengurangi perilaku agresif pada anak (Aulia. H., 2015).

Penanganan kepada anak dengan perilaku yang tidak sesuai harus dilakukan dengan tepat (Cooper, John, Timothy, 2007). Pemberian *time out* diharapkan menjadi intervensi yang tepat. *Time out* adalah suatu cara untuk menghilangkan perilaku negatif dengan cara memberikan waktu kepada anak dengan berpikir dengan tentang apa yang sudah dilakukan. *Time out* adalah dilakukan dengan membiarkan anak di suatu ruangan yang tenang, *time out* sangat berguna bagi anak yang berusia 3-5 tahun. Prosedur ini (*time out*) efektif untuk menurunkan perilaku yang bermasalah atau perilaku negative (Miltenberger, 2004).

Pada penelitian ini *time out* yang diberikan adalah *isolationary time out* anak ditempatkan di ruang terpisah yang sebelumnya menunjukkan perilaku bermain *game* yang berlebihan. Menurut Muhamad Aenul Yaqin / The Influence of Time Out Applied by Parents toward Students' Intensity in Playing Game

analisis peneliti *time out* bisa sangat bermanfaat bagi seluruh orang tua untuk menghentikan perilaku negatif anak yaitu bermain *game* yang berlebihan, karena teknik ini tidak mempunyai efek samping, tidak menggunakan fisik maupun verbal. Orang tua menyuruh anak berdiam di tempat yang sudah ditentukan tidak diajak berbicara dan menyingkirkan mainan yang didekatnya. Saat *time out* ini anak mengintropeksi diri akan kesalahan yang sudah dilakukan. Pada 5 hari setelah dilakukan pemberian *time out* menunjukkan intensitas bermain *game* anak berkurang. Berdasarkan hasil penelitian ini orang tua bisa melakukan *time out* pada anak yang intensitas bermain *game* dalam kategori sedang atau tinggi

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan ada perbedaan intensitas bermain *game* sebelum dan setelah diberikan *time out* sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh pemberian *time out* oleh orang tua terhadap intensitas bermain *game* pada anak usia sekolah (p value 0.00).

18 UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua responden dalam penelitian ini.

REFERENSI

APJII. (2018). Cerita Dibalik Kesuksesan Pemerintah Tarik Pajak Google. <https://apjii.or.id/downfile/file/BULETIN APJIIEDISI22Maret2018.pdf>.

3 Aulia. H. (2015). Reducing Aggressive Behavior X Through Deaf Child Allowance — Shortly — Elimination Procedure (Time-Out) (Single Subject Design Class II.B in SLB

Muhammadiyah Pauh IX Padang). *E-Jupekhu*, Vol 4 No 1.

Cooper, John, O, Timothy E Heron, W. L. H. (2007). *Applied Behavior Analysis*. New Jersey: Pearson.

Marlina. (2014). *Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas V di sekolah dasar Saraswati 1 Denpasar*.

Miltenberger, R. G. (2004). *Behavior Modification: Principles and Procedures*. USA: Wadsworth.

Puspitasari. C. A. (2016). *Kegiatan Time Out Di Tk Aisyah Bustanul Athfal 47 Surabaya*.

Putra. K. P., Sanubari. T. P. E., Manggena. T. F. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika - Matematika) Usia 8 - 9 Tahun. Universitas Kristen Satya Wacana. *Satya Widya*, Vol.33 No.

Rachmawati. (2018). *Gamer Indonesia Diprediksi capai 34 juta orang*. <http://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379>.

Ridoi. (2018). *Cara Mudah membuat Game Edukasi Dengan Construct*. Malang: Maskha.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Syahrani. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(Juni), 84–92.

Trihadnanto, A., & Agency, B. (2011). *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game* (PT Elex Me). Jakarta.

WHO. (2018). <http://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379>.

Wong. (2009). *Buku Ajar keperawatan Pediatrik Wong ed.6.voll*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	4%
2	repository.unimus.ac.id Internet Source	2%
3	ejournal.unp.ac.id Internet Source	1%
4	es.scribd.com Internet Source	1%
5	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%
6	Rifaldi Zulkarnaen, Sri Hendarsih, Eko Suryani. "GAMBARAN POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DAN PERILAKU ANAK PENGGUNA VIDEO GAME DI SMP N 3 GAMPING SLEMAN", Caring : Jurnal Keperawatan, 2018 Publication	1%
7	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%

8	Student Paper	1%
9	ejurnal.iainpare.ac.id Internet Source	1%
10	Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang Student Paper	1%
11	ejournal.forda-mof.org Internet Source	1%
12	eprints.undip.ac.id Internet Source	1%
13	docplayer.info Internet Source	1%
14	publikasi.mercubuana.ac.id Internet Source	1%
15	winaaudinaanakke2.blogspot.com Internet Source	1%
16	Submitted to Universitas Bung Hatta Student Paper	1%
17	scholar.unand.ac.id Internet Source	<1%
18	studentjournal.petra.ac.id Internet Source	<1%

jurnalkip.unram.ac.id

19

Internet Source

<1%

20

Submitted to University of Cape Town

Student Paper

<1%

21

jurnal.umk.ac.id

Internet Source

<1%

22

J.Patrick Sharpe, David G. Gilbert. "Effects of repeated administration of the Beck Depression Inventory and other measures of negative mood states", Personality and Individual Differences, 1998

Publication

<1%

23

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1%

24

repository.phb.ac.id

Internet Source

<1%

25

Submitted to Universitas Gunadarma

Student Paper

<1%

26

Yuyun Sri Yuniarti, Rusman Hasan, Mohammad Ali. "Competencies of Education for Sustainable Development Related to Mathematics Education in Senior High School", Journal of Physics: Conference Series, 2019

Publication

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On