

HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN KESEHATAN MATA ANAK USIA DINI DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN PROVINSI LAMPUNG

Asmi Asmi¹, Heny Wulandari², Kanada Komariah³

Pendidikan Anak Usia Dini, Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung

E-mail: asmias2413@gmail.com, jengheny9@gmail.com, kanadakomariah@gmail.com

ABSTRAK: Bermain Game online lebih dari 4 jam jdalam sehari. Ini termasuk kategori tidak normal karena kategori normal anak bermain game online adalah (> 2 jam sehari). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain game online dengan gangguan kesahatan mata anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung. Rumusan masalah penelitian ini adalah Adakah hubungan bermain game online dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode cross sectional. Tipe penelitian ini adalah dengan melihat hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain. Tehnik pengumpulan data yang di gunakan adalah melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK dharama Wanita Persatuan Provinsi Lampung sebanyak 24 anak. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 24 anak menggunakan tehnik purposive sampling. Berdasarkan dari hasil analisis data di ketahui bahwa ada hubungan yang sedang dan signifikan antara bermain game online dengan gangguan kesehatan mata dengan nilai korelasi 0,517 dan sig0,01<0,05.hubungan yang terjadi bersifat positif atau searah, sehingga apabila anak sering bermian game online maka semakn tinggi kemungkinan anak akan mengalami gangguan kesehatan mata.

Kata kunci : Bermain Game Online; Gangguan Kesehatan Mata

ABSTRACT: Play online games jmore than 4 hours a day this includes the abnormal category because the normal category of children playing online games is (> 2 hours a day) this study aims to determine the relationship between playing games and eye health disorders in early childhood dharma wanita unity kindergaten, lampung province the formulation of problem in this research is there a relathionship between playing online game with eye health disorders in early chilhood.This type of research is quantitative research with cross sectional method. This type of research is to look at the relationship between one variable and another. Data collection techniques used are through questionnaires, Observations, and documentation. The population in this study were 24 children in the dharma wanita unity kindergaten in lampung province. The sample in this study were 24 children using purposive sampling technique. Based on the results of data analysis, it is known that there is a maderate and significant relationship between playing online games with eye health problems with a corelation value of 0,517 and sig 0,01 < 0,05. The relationship that occurs in positive or unidirectional, so that if children often play online games the higher the chance that the child will experience eye helath problems.

Keyword : Playing Online Games; Eye Health Disorders

PENDAHULUAN

Game Online menurut KBBI (kamus besar bahasa indonesia) di pisahkan menjadi dua kata game dan online. Dalam bahasa indonesia game artinya permainan sedangkan online artinya daring. jadi dari

KBBI dapat di simpulkan bahwa Game Online adalah sebuah permainan yang menggunakan aksees jaringan internet (Bahasa, 2017).

Game berasal dari kata bahasa inggris yang artinya dasar permainan. Permainan

bagian dari bermain sedangkan bermain bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. *game* atau permainan merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk menghibur diri serta untuk menghilangkan penat. seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi membuat permainan *game* pun mengalami perubahan dan berkembang. Salah satu permainan yang diminati adalah *Game Online*. *Game Online* adalah permainan yang hanya dapat dijalankan dengan koneksi internet (Fadillah & Iqbal, 2019).

Kemajuan teknologi tidak hanya dirasakan oleh kalangan orang dewasa saja tetapi juga anak-anak kecil dan remaja pada zaman ini. *Handphone* bukanlah merupakan barang mewah lagi pada saat ini. Banyaknya aplikasi-aplikasi yang diberikan di dalam *handphone* membuat setiap orang memilikinya. Contoh aplikasi yang ditawarkan dalam *handphone* seperti aplikasi belanja *online*, pesan *online*, *game online* dan banyak lainnya. Pergaulan jaman ini pun menuntut anak-anak untuk menggunakan media komunikasi seperti *handphone*, laptop, komputer dan alat komunikasi lainnya (Marfa, 2019).

Indikator bermain *game online* menurut Theresia adalah yang menyebabkan sering bermain *game online* yaitu frekuensi, lama waktu (durasi), jenis permainan, kecanduan bermain *game* dan tujuan bermain *game*. Frekuensi merupakan seberapa sering melakukan aktivitas *game online*, sedangkan lama waktu atau durasi merupakan beberapa waktu yang digunakan untuk bermain *game online* (Theresia, 2019).

Gangguan kesehatan mata menurut Rodatul Jannah adalah suatu hal yang menghalangi kerja mata sebagaimana mestinya akan tetapi tidak terlalu parah. Gangguan merupakan implikasi dari gejala-gejala sebuah penyakit yang belum menjadi penyakit. Mata akan menjalankan fungsinya dengan baik karena didukung oleh bagian rumit dan sensitif seperti retina, pupil, serta pembuluh darah. Kerusakan atau gangguan pada kesehatan mata dapat diakibatkan pada keterbatasan penglihatan dan kebutaan.

Keterbatasan penglihatan hingga kebutaan mengakibatkan menurunnya informasi dan daya saing bagi penderitanya (Kusuma & Surakarta, 2020).

Gangguan kesehatan mata di Indonesia terus mengalami peningkatan dengan prevalensi 1,5% dan tertinggi jika dibandingkan negara lain di Asia. Gangguan kesehatan mata itu sendiri disebabkan oleh glaukoma (13,4%), kelainan refraksi (9,5%), gangguan retina (8,5%), kelainan kornea (8,4%) dan penyakit mata lainnya (Rosita & Soepardi, 2011).

Kenyataannya anak-anak biasanya menggunakan *smartphone/tablet* untuk keperluan bermain *game* (72%), video 60%, aplikasi pendidikan 57%, dan aplikasi buku dengan aplikasi yang terus diperbarui gadget wajib digunakan oleh orang-orang pada faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun ke atas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget (Riska Wandini, S.Kep., Ns., M.Kep1 Linawati Novikasari, S.Kep., Ns., 2018).

Penelitian Ponco Puspita Dewi yang berjudul “hubungan bermain *game online* dengan ketajaman penglihatan pada remaja di SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan Kabupaten Jember”. Hasil penelitiannya adalah ada hubungan bermain *game online* dengan ketajaman penglihatan pada remaja di SMP 06 Muhammadiyah 06 Wuluhan Kabupaten Jember namun di dalam penelitian didapatkan hubungan ini bersifat lemah. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh minimal terhadap ketajaman penglihatan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Donny Firdaus, Muflih, dan Endang yang berjudul “hubungan perilaku bermain video *game online* dengan ketajaman visus mata anak usia sekolah”. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai odds ratio (OR) sebesar 0,104. Nilai OR < 1, ini berarti bahwa perilaku anak yang bermain *game online* mempunyai risiko 0,104 kali lipat terhadap ketajaman visus mata dibandingkan

dengan perilaku anak yang tidak bermain *game online*.

Oleh karena itu peneliti akan mengungkapkan hubungan bermain *game online* dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung. Serta mendeteksi lebih dini terhadap kelainan mata yang dialami oleh anak sehingga dapat dilakukan tindakan untuk mengatasi gangguan mata tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yang mana penelitian ini untuk mengetahui adakah hubungan bermain *game online* dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung pada tanggal 23 maret 2022 sampai dengan 23 april 2022. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Rancangan *cross sectional* merupakan rancangan penelitian dengan melakukan pengukuran atau pengamatan pada saat bersamaan antara faktor resiko atau paparan dengan penyakit. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua siswa TK Dharma Wanita

Persatuan Provinsi Lampung. Teknik sampling dalam penelitian adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode yaitu metode observasi, metode dokumentasi, dan metode angket. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *product moment* dan uji reabilitas yang digunakan adalah *alpha cronbach*. uji hipotesis yang digunakan adalah korelasi *rang spearman*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Data

Deskripsi data adalah merupakan gambaran data yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam pengujian deskripsi data ini peneliti mencoba untuk mengetahui

gambaran atau kondisi responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Dari pengumpulan data kuesioner hasil jawaban responden dengan jumlah sampel, yaitu sebanyak 24 siswa TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung, pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS (*statistical program and service solutioner*) versi 17,0.

b. Hasil Uji Prasyarat Analisis

1. Hasil Uji Normalitas

Hasil normalitas menunjukkan bahwa variabel *game online* (X) $0,141 < 0,173$ (L-hitung < L-tabel) dan variabel gangguan kesehatan (Y) $0,109 < 0,173$ (L-hitung < L-tabel) sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian tersebut normal.

2. Hasil Uji Linieritas

Hasil uji linieritas di atas menunjukkan linearity sebesar 0,625 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan secara linear dan secara signifikan antara bermain *game online* (X) dengan gangguan kesehatan mata (Y).

c. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa N adalah jumlah penelitian yaitu 12. *Correlation Coefficient* adalah 0,517 dan *Sig. (2-tailed)* $0,010 > 0,05$. Artinya terdapat korelasi signifikan antara bermain *game online* dengan gangguan kesehatan. Korelasi yang terjadi bersifat cukup kuat dan positif, dimana semakin anak sering bermain *game online* maka kesehatan mata anak akan terganggu.

d. Hasil Pemeriksaan Mata Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung

Tabel hasil pemeriksaan mata anak usia dini TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung di atas, 1 anak mengalami gangguan kesehatan mata yaitu rabun jauh namun masih kategori ringan, 5 anak mengalami mata silinder atau pandangan anak kabur atau kurang jelas, 1 anak mengalami rabun dekat tapi masih di

katagorikan sangat rendah dan 16 anak mata nya masih normal dan sehat.

e. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan hubungan antara bermain game online dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini di tk dharma wanita persatuan provinsi lampung. Jumlah sampel penelitian sebanyak 24 peserta didik. Dari sampel tersebut di peroleh data hasil pengisian angket bermain game online dan gangguan kesehatan mata peserta didik TK dharma wanita persatuan provinsi lampung yang telah didistribusikan kedalam tabel distribusi sehingga di peroleh menggunakan perhitungan statistik dan kemudian nilai koefisien korelasi rank spearman dengan taraf signifikan di peroleh 0,010.

Dari data hasil output SPSS 17,0 pada tabel tersebut jadi di peroleh :

- Correlation Coefficient* sebesar 0,517 yang bertanda positif berarti terdapat hubungan searah, jadi semakin anak sering bermain *game online* maka kesehatan mata anak akan terganggu.
- Besaran korelasi 0,517 yang $> 0,05$ menurut pendapat Sugiyono yang berkisar 0,40 – 0,599 merupakan korelasi sedang. Berarti bermain game online dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini.

Adapun interpretasi menurut sugiyono untuk melihat kuat atau lemahnya korelasi adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Interpretasi Korelasi Koefisien

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Dalam penelitian ini hipotesis di uji dengan melakukan uji dua sisi yaitu sig. (2-tailed). Dasar pengambilan keputusannya adalah dengan dasar probabilitas sebagai berikut.

- Jika probabilitas $> 0,05$ berarti H_0 di terima
- Jika probabilitas $> 0,05$ berarti H_0 di tolak

Dari data output perhitungan korelasi di atas dapat di lihat. N menunjukan jumlah observasi/sampel sebanyak 24, sedangkan tingginya korelasi di tunjukan oleh angka 0,517. Besar korelasi yang terjadi antara kedua variabel adalah 0,517. Sedangkan angka pada sig. (2- tailed) di peroleh nilai 0,010 masih kecil daripada batas kritis $\alpha = 0,05$ berarti terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel ($0,010 < 0,05$) maka hipotesis dalam penelitian ini :

H_a = ada hubungan yang positif dan signifikan antara bermain game online dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung.

H_o = tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara bermain game online dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung.

Dengan demikian setelah di peroleh hasil output SPSS pada tabel di atas yaitu nilai sig. (2- tailed) di peroleh nilai 0,010 masih kecil daripada batas kritis $\alpha = 0,05$ dengan demikian dapat di nyatakan dua variabel tersebut signifikan pada taraf 0,05. Maka hipotesa (H_o) yang berbunyi “tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara bermain game online dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung.” Di tolak. sedangkan “ada hubungan yang positif dan signifikan antara bermain game online dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Lampung” Di terima.

Dari pembahasan di atas maka penelitian ini dapat di interpretasikan bahwa bermain game online dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini di TK dharma wanita persatuan provinsi lampung terdapat hubungan yang searah yaitu semakin lama anak bermain game online maka akan menyebabkan gangguan kesehatan mata pada anak semakin meningkat. Sedangkan korelasi dalam penelitian ini merupakan korelasi yang positif, sedang, dan signifikan.

Hasil penelitian sesuai dengan analisa data yang telah peneliti lakukan pada

saat prasurvey menunjukan frekuensi waktu bermain *game online* anak usia dini di tk dharma wanita persatuan provinsi lampung itu sering dan selalu bermain *game online* sekitar 3- 4 jam setiap harinya. lama nya penggunaan *gadget* dan bermain *game online* mengakibatkan anak mengalami gangguan kesehatan mata. Hal ini di akibatkan jarak pandang dengan gadget terlalu dekat, serta anak sering fokus bermain *game online* sehingga selalu mentap layar ponsel ini menyebabkan mata anak mengalami gangguan seperti mata terasa nyeri, mata sering berair, dan kepala pusing.

Lamanya anak bermain game online , selalu berhubungan dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini. Dengan kata lain jika anak lama bermain game online maka kesehatan matanya akan terganggu, namun sebaliknya jika anak jarang bermain game online maka kesehatan mata anak terganggu itu sangat kecil kemungkinan terjadi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di tunjukan dengan analisis data dari pembahasan maka peneliti menyimpulkan ada hubungan yang sedang dan signifikan antara bermain *game online* dengan gangguan kesehatan mata. Kesimpulan di atas di tunjukan hasil perhitungan N menunjukan jumlah observasi/sampel sebanyak 24, sedangkan tingginya korelasi di tunjukan oleh angka 0,517. Besar korelasi yang terjadi antara kedua variabel adalah 0,517. Sedangkan angka pada sig. (2- tailed) di peroleh nilai 0,010 masih kecil daripada batas kritis $\alpha = 0,05$ berarti terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel ($0,010 < 0,05$). Sehingga hipotesis nol (H_0) di tolak dan hipotesis alternatif (H_a) di terima. Tingkat korelasi atau hubungan bermain game online dengan gangguan kesehatan mata anak usia dini di TK dharma wanita persatuan provinsi lampung termasuk dalam kategori “sedang” yaitu dengan nilai $r_{hitung} =$

0,517 kemudian di bandingkan dengan tabel distribusi interpretasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Bahasa, P. 2017. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. hal.
- Dasar, S., Dari, T., Artikel, B., & Kunci, K. 2019. *hubungan antara frekuensi dan lama waktu bermain game online dengan tajam penglihatan pada anak sekolah dasar: tinjauan dari beberapa artikel*. 1–11.
- Fadillah, F. A., & Iqbal, M. 2019. Poster Kecanduan Game Terhadap Anak. *Jurnal Desain*, 7(1), 38–48.
- Kusuma, U., & Surakarta, H. 2020. *hubungan penggunaan gadget dengan gangguan kesehatan mata pada anak sekolah dasar di sekolah dasar negeri cangkol 03 mojolaban skoharjo*. 31.
- Marfa, F. P., Yulius, Y., & Halim, B. 2019. Kampanye Kesadaran Diri Pentingnya Menjaga Kesehatan Mata Sejak Dini Tahun 2018. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 4(2), 153–158. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.795>
- Riska Wandini, S.Kep., Ns., M.Kep1 Linawati Novikasari, S.Kep., Ns., M. K. M. K. 2018. hubungan penggunaan gadget terhadap kesehatan mata anak di sekolah dasar al-azhar 1 bandar lampung tahun 2019. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 3–5.
- Rosita, R., & Soepardi, J. 2011. Pusat Data dan Informasi Profil Kesehatan Indonesia 2010. In *Direktorat Jendral Kesehatan Ibu dan Anak*. <http://www.depkes.go.id>