

HUBUNGAN LAMA BERMAIN VIDEO GAME DENGAN NILAI VISUS PADA ANAK USIA SEKOLAH DI TANDIPAU GAME CENTER KOTA PALOPO TAHUN 2017**The Correlation Between The Length Of Playing Video Games With The Visus Value Of School-Age Children In Palopo Tandipau Game Center At Years 2017****Hera Wati Ramli¹, Dian²****¹Dosen Program Studi S1 Keperawatan STIKes Kurnia Jaya Persada****²Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Kurnia Jaya Persada****Email : herawatirb@gmail.com****ABSTRAK**

Kemajuan iptek juga digunakan di sekolah dasar untuk membantu anak-anak bermain sambil belajar dan inilah yang semakin memicu keingintahuan anak untuk mempelajari berbagai macam teknologi disegala bidang termasuk dalam bidang permainan misalnya video game, tidak sedikit anak-anak yang rela duduk berlama-lama didepan layar monitor untuk sekedar memainkan game kesayangannya, bahkan biasanya sering dijumpai jarak mata dan monitornya cukup dekat. Hal Ini Disebabkan Karena Saraf Baru Akan Bekerja Apabila Terkena Sinar. Jika Mata Digunakan Selama 0,5-7 Jam Tanpa Istirahat Dalam Waktu 1-3 Tahun Mata Akan Mengalami Penurunan Nilai Visus /Tajam Penglihatan. Penelitian Ini Bertujuan Untuk Menganalisis Hubungan Lamanya Bermain Video Game Terhadap Nilai Visus Anak Usia Sekolah Di Tandipau Game Center Kota Palopo Tahun 2017.

Metode Penelitian Yang Digunakan Yakni Analitik Korelatif Dengan Pendekatan *Cross Sectional*. Uji Hipotesis Penelitian Menggunakan *Chi-Square Test*. Populasi dan sampel sebanyak 30 orang.

Lama Bermain Video Game Menunjukkan 14 Responden (46,7%) Bermain Dalam Kategori Normal Dan 16 Responden (53,3 %) Dalam Kategori Tidak Normal. Hasil Penelitian Pada Nilai Visus Adalah 24 Responden (80%) Memiliki Visus Normal, 6 Responden (20%) Mengalami Penurunan Visus. Hasil Hipotesis Penelitian Menunjukkan Nilai P-Value = 0,019 ($P < 0,05$). Kesimpulan : Adanya Hubungan Antara Lama Bermain Video Game Dengan Nilai Visus Anak Usia Sekolah Di Tandipau Game Center Kota Palopo Tahun 2017.

Kata Kunci : Lama Bermain, Video Game, Nilai Visus, Anak Usia Sekolah

ABSTRACT

Science Progression Also Used In Primary School To Help Kids Play While Learning. And Here's The More Triggering The Curiosity Of Children To Learn Various Technologies In All Areas Included In The Field Of Games Like Video Games. Not A Few Kids Who Defend Sitting Lengthly In Front Of The Monitor Screen To Just Playing His Favorite Game, Even Usually Often Found Distance Distance And Monitor Near Close. This Is Caused Because New Neurons Will Work When Exposed to Rays. If Eyes Used For 0.5-7 Hours Without a Rest Within 1-3 Years Eyes Will Have Decrease Visus Values / Sharp Sight. This Research Aims To Analyze The Relationship Of The Time Of Playing Video Games To The Value Of School Age Visus At Tandipau Game Center Of Palopo City In 2017.

The Research Method Used That Correlative Analytical With Cross Sectional Approach. Hypothesis Testing Research Using Chi-Square Test. Number of population and samples amount 30 people.

Video Game Playing Time Show 14 Respondents (46.7%) Play In The Normal Category And 16 Respondents (53.3%) In Non-Normal Category. Research Results AtVisus Value Are 24 Respondents (80%) Have Normal Visus, 6 Respondents (20%) Experiencing Visus Decrease. Result of Research Hypothesis Shows the Value of P-Value = 0,019 ($P < 0,05$). Conclusion: The Relationship Between Old Video Game Play With The Value Of School-Age Visus At Tandipau Game Center Palopo City Year 2017.

Keywords: Playing Duration, Video Game, Visus Value, School-Age Children

PENDAHULUAN

Di zaman modern seperti sekarang ini, teknologi dan informasi berkembang pesat begitu juga dengan video game. Video game sendiri adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Chris

Crawford (2013), seorang computer game designer mengemukakan bahwa game pada intinya adalah sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif, ada lawan anda. Sosiolog Perancis, Roger Caillois (2013) dalam bukunya yang berjudul *Les jeux et les hommes*, juga menyatakan game adalah

aktivitas yang mencakup karakteristik berikut: *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), *separate* (terpisah), *uncertain*, *nonproduktif*, *governed by rules* (ada aturan), dan *fictitious* (pura-pura).

Anak usia sekolah merupakan masa kelanjutan dari masa bayi dan pra sekolah anak. Masa ini terjadi dari usia 6-12 tahun yang ditandai dengan terjadinya perkembangan-perkembangan pada diri anak diantaranya fisik dan juga kognitifnya (Mar'at, 2013). Tidak sedikit anak-anak yang rela duduk berlama-lama di depan layar monitor untuk sekedar memainkan game kesayangannya, bahkan biasanya sering dijumpai jarak mata dan monitornya cukup dekat. Hal ini dapat terjadi karena saat kita bermain game, mata akan terpaku dengan jarak pandang yang sangat pendek tanpa melakukan istirahat pada mata sehingga daya penglihatan menjadi berkurang. Seperti yang diungkapkan oleh Dra. Mayke S. Tedjasaputra (2008) seorang play therapist bahwa game di handphone, computer maupun gadget lainnya memiliki daya stimulus yang kuat bagian karena ada gerak dan suara sehingga menimbulkan asumsi bahwa gerakan-gerakan tersebut harus dikejar, maka beban mata bila dibandingkan dengan membaca biasa menurut para ahli antara 2,5-4 kali lebih melelahkan.

Anak-anak yang bermain video game secara terus menerus, akan timbul kelelahan pada sarafnya. Hal ini disebabkan karena saraf baru akan bekerja apabila terkena sinar. Jika mata digunakan selama 0,5-7 jam tanpa istirahat dalam waktu 1-3 tahun mata akan mengalami penurunan nilai visus /tajam penglihatan. Data gangguan penglihatan di seluruh dunia diperoleh dari hasil estimasi yang dilakukan oleh WHO tahun 2012. Klasifikasi gangguan penglihatan yang digunakan adalah berdasarkan tajam penglihatan.

Estimasi jumlah orang dengan gangguan penglihatan di seluruh dunia pada tahun 2010 adalah 285 juta orang atau 4,24% populasi, sebesar 0,58% atau 39 juta orang menderita kebutaan dan 3,65% atau 246 juta orang mengalami *low vision* (Global Data On Visual Impairment 2010, WHO 2012). Riset Kesehatan Dasar (Riskesdes) tahun 2007 dan

2013 mengumpulkan data mengenai kesehatan indera penglihatan. Untuk tahun 2013, responden yang dianalisis berjumlah 924.780 orang. Hasilnya prevalensi kebutaan sebesar 0,4%, validasi perdami 0,6%. Menurut Provinsi, prevalensi kebutaan penduduk umur 6 tahun ke atas tertinggi ditemukan di Gorontalo (1,1%), diikuti NTT (1,0%), Sulawesi selatan, dan Bangka Belitung (masing-masing 0,8%). Prevalensi kebutaan terendah ditemukan di Papua (0,1%) diikuti NTB dan DI Yogyakarta, masing-masing 0,2% (Kemenkes RI, Laporan Hasil Riset Kesehatan Dasar Indonesia tahun 2013).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis, diperoleh data dari pemilik Tandipau Game Center bahwa pelanggannya tidak hanya dari kalangan dewasa atau remaja, tetapi ada juga anak usia sekolah yang bermain game. Tidak hanya itu, ternyata yang bermain game disana bahkan ada yang sampai subuh. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian demi mengetahui hubungan lamanya bermain game dengan nilai visus pada anak usia sekolah. Hal ini dikarenakan mata adalah pengindraan yang sangat penting bagi kehidupan. Untuk itu perlu dijaga sejak dini agar tidak terjadi kerusakan yang signifikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yakni analitik korelatif dan desain penelitian yang digunakan yakni *cross sectional*. Jenis penelitian ini menekankan pada waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen dinilai sekaligus pada satu saat, artinya tiap subyek penelitian hanya diobservasi sekali saja.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah yang bermain video game di Tandipau Game Center yang berjumlah 30 orang.

Sampel dalam penelitian ini yaitu semua jumlah populasi yang berjumlah 30 orang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengenai gambaran hubungan lama bermain video game dengan nilai visus anak usia sekolah di Tandipau Game Center Kota Palopo Tahun 2017 dengan jumlah sampel sebanyak 30 anak. Adapun hasil penelitian disajikan sebagai berikut :

Tabel 5.1

Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di Tandipau Game Center Kota Palopo Tahun 2017

Jenis kelamin	Jumlah	
	N	%
Laki – Laki	30	100
Perempuan	0	0
Total	30	100

Sumber : Data Primer 2017

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan jumlah anak laki-laki sebanyak 30 orang (100%).

Tabel 5.2

Distribusi Responden Berdasarkan Umur di Tandipau Game Center Kota Palopo Tahun 2017

Umur	Jumlah	
	N	%
6-8 tahun	2	6,7
9-12 tahun	28	93,3
Total	30	100

Sumber : Data Primer 2017

Berdasarkan tabel 5.2 menunjukkan bahwa responden yang berumur 6-8 tahun sebanyak 2 orang (6,7%), dan yang berumur 9-12 tahun sebanyak 28 orang (93,3%) .

Tabel 5.3

Distribusi Responden Berdasarkan Lama Bermain Video Game Di Tandipau Game Center Kota Palopo tahun 2017

Lama Bermain	Jumlah	
	N	%
≤ 2 jam/hari (Normal)	14	46,7
>2 jam (Tidak Normal)	16	53,3
Total	30	100

Sumber: Data Primer 2017

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan lama responden bermain game ≤ 2 jam/hari (Normal) sebanyak 14 orang (46,7%) dan yang bermain game >2 jam (Tidak Normal) sebanyak 16 orang (53,3%).

Tabel 5.4

Distribusi Responden Berdasarkan Nilai Visus anak Usia Sekolah Di Tandipau Game Center Kota Palopo tahun 2017

Nilai Visus	Jumlah	
	N	%
Visus 6/6-6/7,5 (Tajam Penglihatan Normal)	24	80
Visus < 6/7,5 (Penurunan Tajam Penglihatan)	6	20
Total	30	100

Sumber: Data Primer 2017

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa responden yang memiliki visus normal adalah sebanyak 24 orang (80 %) sedangkan yang mengalami penurunan visus sebanyak 6 orang (20 %).

Tabel 5.5

Analisis Hubungan Lama Bermain Video Game Dengan Nilai Visus Anak Usia Sekolah Di Tandipau Game Center Kota Palopo tahun 2017

Lama Bermain	Nilai Visus				Total	%	p
	Normal	%	Penurunan Tajam Penglihatan	%			
Normal	14	46,7	0	0	14	46,7	0,19
Tidak Normal	10	33,3	6	20	16	53,3	
Total	24	80	6	20	30	100	

Sumber: Data Primer 2017

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan responden yang bermain game ≤ 2 jam/hari memiliki nilai visus normal sebanyak 14 orang (46,7%) dan yang bermain game >2 jam/hari memiliki mengalami penurunan visus sebanyak 6 orang (20%).

Dari hasil analisis statistik dengan menggunakan Chi-Square Tests, diperoleh nilai $p=0,019 < \alpha=0,05$ yang berarti H_0 diterima sehingga ada hubungan lama bermain video game dengan nilai visus anak usia sekolah di Tandipau Game Center Kota Palopo Tahun 2017.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang hubungan lama bermain video game dengan nilai visus pada anak usia sekolah di Tandipau Game Center, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Lama responden bermain game ≤ 2 jam/hari (Normal) sebanyak 14 orang (46,7%) dan yang bermain game >2 jam (Tidak Normal) sebanyak 6 orang (20%).
2. Responden yang memiliki visus normal adalah sebanyak 14 orang (80 %) sedangkan yang mengalami penurunan visus sebanyak 6 orang (20 %).
3. Hasil analisis statistik dengan menggunakan Chi-Square Test diperoleh nilai $p=0,019 < \alpha = 0,05$ yang berarti H_0 diterima sehingga ada hubungan lama bermain video game dengan nilai visus anak usia sekolah di Tandipau Game Center Kota Palopo Tahun 2017.

Saran

Dengan adanya fenomena sekarang ini peneliti mencoba memberikan solusi agar anak-anak bisa tetap bermain video game secara sehat yakni dengan cara:

1. Setelah dua jam bermain video game harus istirahat, selain itu lampu pada ruangan harus menyala, kontras pada obyek dan background direndahkan, posisi duduk yang nyaman tidak terlalu dekat dengan layar serta tempatkan layar televisi dibawah posisi mata kita. Selain itu setiap dua jam bermain video game didepan layar mata harus beristirahat lima

menit. Selama lima menit tersebut diupayakan melihat obyek yang jauh dan menyegarkan misalnya kebun dan sebagainya sehingga mata menjadi rileks.

2. Jika sudah terlanjur berkacamata enam bulan sekali kontrol dokter atau mungkin empat bulan sekali. Bagi yang tidak berkacamata mungkin bisa setahun sekali kontrolnya.
3. Untuk pihak sekolah disarankan agar dapat membuat program ekstrakurikuler yang dibuat semenarik mungkin untuk mengalihkan kegiatan siswa dari bermain video game serta lakukan kontrol ke lapangan secara berkala ke tempat-tempat penyewaan jasa video game serta diharapkan agar perawat bersama UKS dapat mengadakan penyuluhan mengenai kesehatan mata.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, Dwiki,. (2006). *Permainan Video (Online)*. Diakses dari http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_video pada tanggal 5 Agustus 2017.
- Dharma Kusuma Kelana. 2011. *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Jakarta : Trans Info Media.
- Fraenkel, Jack. R., and Norman E. Wallen. 2012. *How to Design and Evaluate Research in Education 8th Edition*. Boston: McGraw-Hill Higher Education.
- Hidayat, Azis Alimul. A. (2009). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ilyas Sidarta. (2009). *Ilmu Penyakit Mata. ed.3*. Jakarta. Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Kozier, Barbara, Erb, G, Berman, A.J & Synder (2010). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan Konsep Proses & Praktek*. Edisi 7. Vol 1. Jakarta : EGC.
- Kemenkes RI. Laporan Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Indonesia tahun 2013. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kemenkes RI; 2013.

- Murtiati, Tri dkk. 2010. *Penuntun Praktikum Anatomi dan Fisiologi Manusia*. Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Jakarta.
- Mansyur, Herawati. (2009, p.24). *Psikologi Ibu Dan Anak Untuk Kebidanan*. Salemba Medika: Jakarta.
- Mayke S. Tedjasaputra, (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mar'at, Samsunuwiyati. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Nursalam & Pariani. (2011). *Metodologi Riset Keperawatan*. Jakarta : CV. Infomedia.
- Prof. Dr. H. Sunarto dan Dra. Ny. B. Agung Hartono. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soetjiningsih. (2010). *Tumbuh Kembang Anak*. EGC : Jakarta.
- Saryono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Dalam Bidang Kesehatan*. Jakarta : Nuha Medika.
- Syamsu Yusuf. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sobur, alex. (2009). *Psikologi Umum*. Bandung : Pustaka Setia.
- Sekaran, Uma. (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta : Salemba Empat.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2008). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- World Health Organization. Global Data on Visual Impairment 2012.