GAMBARAN PERAN KONTROL ORANG TUA PADA ANAK USIA SEKOLAH DALAM PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DI SDN 1 PURWOKERTO KIDUL

SKRIPSI

Oleh :

MARGARETHA DEA PRISCILLIA

I1B019062

UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN
JURUSAN KEPERAWATAN
PURWOKERTO
2023

GAMBARAN PERAN KONTROL ORANG TUA PADA ANAK USIA SEKOLAH DALAM PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DI SDN 1 PURWOKERTO KIDUL

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Keperawatan
pada Jurusan Keperawatan Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan
Universitas Jenderal Soedirman
Purwokerto

Oleh :

MARGARETHA DEA PRISCILLIA

I1B019062

UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN
JURUSAN KEPERAWATAN
PURWOKERTO
2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Margaretha Dea Priscillia
NIM	:	I1B019062
Judul Proposal Penelitian	:	Gambaran Peran Kontrol Orang Tua pada Anak Usia Sekolah dalam Penggunaan *Game Online* di SDN 1 Purwokerto Kidul

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil karya skripsi saya dan di dalam skripsi 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 tertulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Purwokerto, 17 Febuari 2023
Yang menyatakan,

Margaretha Dea Priscillia
(I1B019062)

SKRIPSI

Gambaran Peran Kontrol Orang Tua pada Anak Usia Sekolah dalam Penggunaan *Game Online* di SDN 1 Purwokerto Kidul

Oleh:
MARGARETHA DEA PRISCILLIA
I1B019062

Telah dipertahankan Panitia Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan
Universitas Jenderal Soedirman
pada tanggal Februari 2023

Pembimbing I,

Eva Rahayu, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 198101312008012010

Dekan,

Dr. sc.hum. Budi Aji, S.KM., M.Sc
NIP. 197708272002121002

Pembimbing II,

Koernia Nanda Pratama, S.Kep., Ns., M.Kep Sp.Kep.Kom
NIP. 19870624201101101K

Penguji :

1. Tulus Setiono, S.Kep., Ns., MPH _____

2. Lita Heni K., S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.Kom _____

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan nikmat yang diberikan Allah Subhanahuwata'ala. Alhamdulillahirabbil'alamin berkat kehendak-Nya penulis dapat menyelasaikan skripsi dengan judul "Gambaran Peran Kontrol Orang Tua pada Anak Usia Sekolah dalam Penggunaan *Game Online* di SDN 1 Purwokerto Kidul". Penulisan skripsi ini tentunya dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak baik berupa do'a semangat, tenaga, maupun pikiran. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan kepada:

1. Dr. sc.hum. Budi Aji, S.KM., M.Sc selaku Dekan Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan Universitas Jenderal Soedirman.
2. Yunita Sari, S.Kep., Ns. M.HS., Ph.D selaku Wakil Bidang Akademik Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan Universitas Jenderal Soedirman.
3. Dr. Endang Triyanto, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Ketua Jurusan Keperawatan Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan Universitas Jenderal Soedirman.
4. Eva Rahayu, S.Kep., Ns., M.Kep selaku pembimbing I atas motivasi, bimbingan, kesabaran, dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Koernia Nanda P, S.Kep., Ns. M.Kep., Sp.Kep.Kom selaku pembimbing II atas motivasi, bimbingan, kesabaran, dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Tulus Setiono, S.Kep., Ns., MPH selaku Penelaah I yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
7. Lita Heni K., S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.Kom selaku Penelaah II yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
8. Dr. Ridlwan Kamaludin, S.Kep., Ns., M.Kep selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan motivasi dan arahan selama menjalani proses kegiatan akademik di Jurusan Keperawatan Universitas Jenderal Soedirman.
9. Kepala Sekolah beserta guru dan karyawan SDN 1 Purwokerto Kidul yang telah memberikan izin dan membantu dalam proses penelitian hingga selesai.

10. Kedua orang tua peneliti bapak Bangun Suprianto, ibu Eni Suwarni, adik saya serta seluruh keluarga besar yang selalu mencurahkan kasih sayang dan tiada henti memberikan doa, dukungan, dan bantuannya selama ini.
11. Responden yang sudah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Teman-teman Keperawatan 2019 atas dukungan semangat dan motivasi selama penyelesaian skripsi inu.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukunganya dalam menyelesaikan tugas akhir ini
14. Diri saya sendiri yang sudah mau berjuang keras untuk sampai di titik ini dalam penulisan tugas akhir ini tetap berjalan dengan lancar.

Peneliti

Margaretha Dea Priscillia
(I1B019062)

Abstrak

GAMBARAN PERAN KONTROL ORANG TUA PADA ANAK USIA SEKOLAH DALAM PENGGUNAAN *GAME ONLINE*SDN 1 PURWOKERTO KIDUL

Margaretha Dea Priscillia[1], Eva Rahayu[2], Koernia Nanda Pratama[3]

Latar Belakang : Salah satu kalangan yang memainkan game online adalah anak-anak usia sekolah. Pengawasan orang tua menjadi salah satu faktor yang sangat dibutuhkan dalam aktivitas anak termasuk dalam bermain *game online*, agar anak dapat terhindar dari pengaruh buruk seperti kecanduan.. Tujuan **:** Mengetahui gambaran peran kontrol orang tua terhadap anak usia sekolah dalam bermain *game online.*

Metodologi : Desain penelitian *cross sectional*, lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Purwokerto Kidul. Penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* sebanyak 102 sampel dengan menggunakan kuesioner dan analisis univariat.

Hasil Penelitian : Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 58,8%, berusia 31-40 tahun sebanyak 45,1%, pendidikan terakhir responden kebanyakan SMA/MA/Sederajat sebanyak 50, memiliki penghasilan kurang dari UMK sebanyak 58,7 %. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan game online pada anak usia sekolah responden mayoritas dalam kategori baik sebanyak 66,7%.

Kesimpulan : Pengawasan orang tua terhadap penggunaan *game online* pada anak usia sekolah responden mayoritas dalam kategori kurang baik.

Kata Kunci : *game online*, orang tua, pengawasan

[1]Mahasiswa Jurusan Keperawatan, Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman

[2,3]Dosen Jurusan Keperawatan, Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman

Abstract

The Description of Parents' Role Control to the School age Child in Using Online Game in SDN 1 Purwokerto Kidul

Margaretha Dea Priscillia[1], Eva Rahayu[2], Koernia Nanda Pratama[3]

Background: One of the circles who plays online game is the school age child. Parents control become one of the factors that is very needed in children activity including play the online game, in order to avoid children from the bad influence such as addicted. Purpose: Knowing the description of parent's role control to the school age child.

Methodology: Research design cross sectional, research located in SDN 1 Purwokerto Kidul. This research used simple random sampling technique , as much 102 samples using questionnaire an univariate analysis.

Research Result: The majority of respondent are females as much 58,8 %, age 30-40 years old as much 45,1%. Respondent last education commonly senior high school as much so , having income less than UMK (minimum wage) as much 58,7% parents' control in using online game to the school age child, the majority of respondent are in a good category as much 66,7%. Conclusion: Parents' control in using online game to the school age child is in bad category.

Keyword : Online game, parents, control

[1]Student of Nursing Department, Faculty of Health Sciences, Universitas Jenderal Soedirman

[2,3]Department of Nursing, Faculty of Health Sciences, Universitas Jenderal Soedirman

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iv
Abstrak vi
Abstract vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR SINGKATAN xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I. PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 4
1.Tujuan Umum 4
2.Tujuan Khusus 4
D. Manfaat Penelitian 4
E. Keaslian Penulisan 5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA 7
A. Kajian Teori 7
C. Kerangka Konsep 13
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN 14
A. Desain Penelitian 14
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 14
C. Populasi dan Sampel Penelitian 14
D. Variabel Penelitian 15
E. Definisi Operasional Penelitian 15
F. Alur Penelitian 16
G. Instrumen Penelitian 17
H. Validitas dan Reliabilitas 18
I. Sumber Data 18
J. Analisis Data 19

K. Etika Penelitian 19
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 20
A. Hasil Penelitian 20
B. Pembahasan 21
C. Keterbatasan Penelitian 28
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN 29
A. Kesimpulan 29
B. Saran 29
DAFTAR PUSTAKA 30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori 13
Gambar 2.2 Kerangka Konsep 13

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Keaslian Penelitian..... 5
Tabel 3.1 Definisi Oprasional 15
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen pengawasan orang tua 18
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden 24
Tabel 4.2 Gambaran Pengawasan Orang Tua 25

DAFTAR SINGKATAN

LAN *(Local Area Network)*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perizinan 36
Lampiran 2 Lembar *Informed Consent* 45
Lampiran 3 Alur Penelitian 51
Lampiran 4 Instrumen Penelitian 52
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas 55
Lampiran 6 Tabel karakteristik responden 56
Lampiran 7 Dokumentasi 64
Lampiran 8 Biodata 65

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu perkembangan teknologi yang semakin pesat pada saat ini adalah teknologi komunikasi. Contoh perangkat yang dapat digunakan untuk mengakses teknologi informasi dan komunikasi yang kini berkembang pesat di masarakat adalah gawai (Kristiyono, 2015). Gadget adalah perangkat elektronik dengan fitur khusus dan berguna yang membuat hidup lebih mudah dan mempercepat pekerjaan manusia (Indriyani, Sofia and Anggraini, 2018). Salah satu teknologi komunikasi yang dapat diakses oleh masyarakat melalui gawai adalah internet (Chen *et al.*, 2020).

Internet saat ini merupakan jaringan informasi terbesar di dunia dan jaringan komputer global yang berkembang dengan sangat cepat. (Wibawanto, 2018). Salah satu fasilitas yang dapat diakses melalui internet adalah *game online. Game online* adalah *game* yang dapat dimainkan di komputer atau perangkat lain yang terhubung ke internet yang ditampilkan seperti *video game* (Paremeswara and Lestari, 2021). *Game online* ini dapat diakses oleh semua kalangan yang memiliki gawai dan terhubung dengan internet. *Game online* pada saat dimainkan terdapat sebuah tantangan yang dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan (Paremeswara and Lestari, 2021).

Salah satu kalangan yang memainkan *game online* adalah anak-anak usia sekolah (Stevens *et al.*, 2021) . Menurut Sanditaria, dkk. (2012), 38% responden penelitian dengan sebanyak 71 responden yang bermain game online masuk dalam kategori non-adiktif (tidak kecanduan), dan 62% responden masuk dalam kategori kecanduan (Susanti, Widodo and Safitri, 2018). Menurut Hayati (2020), dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa 54,1% anak usia sekolah memiliki kecanduan game online, dengan mayoritas pemain tersebut adalah laki-laki (77,5%) dan perempuan (22,5%), dengan rata-rata waktu bermain game mingguan. dari 2-10 jam. (Yunita, 2021)

Menurut Novita Tandry dalam Indriyani, Sofia dan Anggraini, (2018) ada usia yang disarankan untuk menggunakan teknologi pada anak, yaitu sekitar 9

tahun. Seorang anak diyakini telah mengembangkan rasa benar dan salah ketika mereka berusia sembilan tahun. Kemudian, siswa sekolah dasar yang berusia antara 7 sampai 11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yang ditandai dengan pemikiran yang konkret (Iswan and Kusmawati, 2014). Apabila anak usia sekolah dibiarkan memainkan *game online* dalam waktu yang lama, maka hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku anak. Pada usia sekolah seluruh aspek perkembangan anak sedang mengalami peningkatan (Muhibbin, 2003). Banyak perkembangan anak yang dapat terpengaruh karena *game online*, salah satunya adalah perkembangan emosi dan sosial yang nantinya akan berpengaruh pada perilaku anak (Paremeswara and Lestari, 2021). Selain perkembangan emosi dan sosial *game online* juga dapat mempengaruhi perkembangan bahasa karena perubahan bahasa yang sering anak dengar ketika bermain game online. Lingkungan yang penuh dengan *game online* tempat yang buruk untuk anak jika tidak mendapat perhatian dari orang tuanya (Iswan and Kusmawati, 2014).

Game online yang sering dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dipengaruhi beberapa faktor. Menurut Irwan dan Siska faktor yang menyebabkan anak bermain *game online* adalah sebagai berikut: putus asa, kurangnya kontrol orang tua, kurangnya kegiatan yang baik, lingkungan mereka, pola asuh mereka, dan kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat mereka (Irawan and Siska W., 2021). Untuk melindungi anak dari pengaruh negatif seperti kecanduan, pengawasan orang tua merupakan salah satu hal yang diperlukan dalam mengawasi aktivitas anak, termasuk dalam bermain game online (Nasution, et all., 2018 dalam Zulfianda and Alam, 2019).

Pada saat ini banyak orang tua yang kurang peduli terhadap penggunaan *game online* pada anaknya. Orang tua memiliki peran penting dalam penggunaan *game online* yaitu melakukan kontrol terhadap anaknya secara interpersonal (Hamilton *et al.*, 2018). Mereka secara pribadi (perseorangan) memberikan kontrol terhadap anaknya melalui pemberian nasihat, himbauan, pengarahan, maupun pengawasan. Mengingat berbagai macam efek negatif yang dapat ditimbulkan oleh kecanduan game online, pengawasan orang tua sangat penting karena orang tua adalah tempat pertama anak belajar. Oleh sebab itu, orang tua memiliki keterlibatan dalam memantau aktivitas *game online* anak-anak mereka

sehingga mereka dapat dikontrol dan preferensi *game* mereka tidak menghambat kinerja akademik dan pembelajaran mereka (Rayadi, Budjang and Hidayah, 2018). Orang tua merupakan faktor yang paling krusial dan mendasar dalam perkembangan identitas dan perkembangan kepribadian seorang anak. Bimbingan keluarga khususnya orang tua, merupakan faktor yang paling mendasar dalam tumbuh kembang seorang anak (Anwar, 2018). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faishol and Budiyono, (2021) yang menghasilkan adanya perilaku menyimpang siswa kelas XI SMA N 1 Majenang dan berkorelasi positif secara signifikan dengan kurangnya perhatian orang tua. Kontrol orang tua dalam penggunaan game online merupakan salah satu bentuk perilaku yang dapat di ukur. Menurut Lawrence Green (1991) dalam Notoatmodjo, (2014) Ada tiga hal yang mempengaruhi perilaku, yaitu faktor predisposisi seperti usia, pekerjaan, pendidikan, pengetahuan, dan sikap. Yang kedua adalah faktor pendukung, yaitu lingkungan fisik dan kedekatan seseorang dengan fasilitas kesehatan. Aspek yang ketiga adalah faktor penguat yang ditunjukkan dengan adanya bantuan yang diberikan oleh keluarga dan aparat setempat. (Darmawan, 2016).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Purwokerto Kidul kepada 10 wali murid siswa kelas III, IV, dan V dengan menggunakan meetode wawancara. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan 7 dari 10 wali murid/orang tua dari siswa mengatakan memfasilitasi dan mengizinkan anaknya bermain *game online* melalui gawai, mengetahui apa itu *game online* namun tidak begitu tahu mengenai dampak bermain *game online* yang berlebih. Mereka mengatakan memperbolehkan bermain *game online* untuk hiburan agar anak tidak keluar rumah terus-menerus. Tiga orang tua dari murid mengatakan tidak memfasilitasi secara pribadi namun menggunakan gawai milik orang tua dan mengerti mengenai *game online.* Kemudian 8 dari 10 mengatakan tidak pernah memberi batasan waktu bermain game online anak dikarenakan orang tua bekerja. Lalu 2 dari 10 orang tua murid mengatakan memberikan batasan waktu dalam bermain *game online* yaitu setelah menyelesaikan belajarnya.

Oleh karena itu berdasarkan masalah yang diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian tentang gambaran peran kontrol orang tua terhadap penggunaan *game online* pada anak usia sekolah.

B. Rumusan Masalah

Internet sekarang dapat diakses oleh siapa saja, bahkan anak-anak usia sekolah. *Game online* semakin sering diakses oleh anak-anak usia sekolah melalui website atau aplikasi. Pada awalnya, anak-anak usia sekolah bermain game internet karena penasaran atau untuk bersenang-senang. Namun, jika tidak mengetahui batasan waktu, bermain game online bisa membuat ketagihan. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas game online anak-anak mereka dapat berkontribusi pada kecanduan ini. Data tingkat kecanduan yang tinggi, yaitu 62% di antara anak usia sekolah, membuat penelitian lebih lanjut menjadi penting. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian ini untuk menjelaskan peran pengawasan orang tua terhadap penggunaan *game online* oleh anak usia sekolah berdasarkan fenomena tersebut di atas.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana gambaran pengawasan orang tua terhadap anak usia sekolah di SDN 1 Purwokerto Kidul dalam menggunakan game online.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini untuk mengetahui :

a. Mengidentifikasi karakteristik responden, termasuk usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan pendapatan bulanan mereka.

b. Mengetahui gambaran peran kontrol orang tua terhadap anak usia sekolah dalam bermain *game online*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi institusi pendidikan

   Hasil penelitian ini diharapkan untuk menambah pemahaman kita tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kontrol orang tua anak usia sekolah terhadap game online dan dapat digunakan sebagai sumber dan tinjauan pustaka di lembaga pendidikan..

2. Manfaat bagi peneliti

   Hasil penelitian ini diharapkan untuk memberikan informasi kepada peneliti tentang bagaimana kontrol orang tua mempengaruhi penggunaan game internet oleh anak-anak saat mereka berada di usia sekolah..

3. Manfaat bagi masyarakat

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi masyarakat dan para orang tua untuk menentukan gambaran cara orang tua dalam mengkontrol anak usia sekolah dalam penggunaan *game online*.

4. Manfaat bagi keperawatan

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan menjadi salah satu pilihan intervensi keperawatan dalam kegiatan pendidikan kesehatan tentang penggunaan *game online* pada anak usia sekolah

E. Keaslian Penulisan

Penelitian dengan judul "Gambaran Peran Kontrol Orang Tua pada Anak Usia Sekolah dalam Penggunaan *Game Online* di Sd N 1 Purwokerto Kidul*"* belum pernah dilakukan sebelumnya. Akan tetapi, terdapat beberapa penelitian yang serupa yang pada tabel berikut :

Table 1.1 Keaslian Penelitian

Peneliti dan Tahun	Judul	Desain Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
Silmi Afifatussiyami, Mariyana Widiastuti, Safitri M. Tahun 2021	Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja Yang Bermain *Game Online*	Penelitian kuantitatif adalah jenis yang akan digunakan dalam penelitian ini.	Berdasarkan hasil penelitian, pengendalian diri dan motivasi belajar berkorelasi kuat di antara remaja yang bermain game online menggunakan uji korelasional..	Persamaan : Membahas mengenai penggunaan game online Perbedaan : Variabel bebas kontrol diri sedangkan peneiti menggunakan kontrol orang tua
Shella Tasya Hidayatuladkia Mohammad Kanzunnu,Sekar Dwi Ardianti	Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Anak Usia 11 Tahun	Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif yang meliputi studi kasus dan penelitian deskriptif.	Temuan penelitian menunjukkan bahwa orang tua harus membatasi waktu layar anak-anak mereka, memilih aplikasi ramah anak yang sesuai untuk gadget, menemani mereka saat mereka menggunakannya, mengajari mereka pelajaran tanggung jawab, dan mendorong interaksi sosial untuk mengontrol atau mengawasi penggunaan perangkat oleh anak-anak mereka saat mereka berumur 11 tahun.	

Miguel-Berges *et al.*, 2020	Parental Preceptions, attitudes and knowledge on European Preschool children's total screen time: the ToyBox-study	The ToyBox-Study is a multicomponent, kindergarten-based, family-inovoled intervension with a clusterrandomized design.	The results showed that there was a strong and consistent relationship between children's total learning time and parenting practices	Persamaan : variabel bebas pengetahuan orang tua Perbedaan : variable terikat total waktu latar anak anak

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Game online*

a. *Game Online*

Game online adalah *game* yang muncul di dunia maya dalam format yang mirip dengan video game (Burleigh *et al.*, 2020). *Game online* dapat dimainkan atau diakses menggunakan komputer atau perangkat lain yang terhubung ke jaringan, seperti LAN (Local Area Network) untuk menampilkan game berbasis visual (Paremeswara and Lestari, 2021).

b. Faktor yang menyebabkan anak bermain *game online*

Irawan dan Siska (2021) menyebutkan sejumlah alasan mengapa anak-anak bermain game online, dengan yang utama adalah kurangnya perhatian dari orang-orang yang seharusnya menontonnya. Anak-anak sering bertindak dengan cara yang membuat orang tua mereka kesal untuk mendapatkan perhatian mereka jika mereka tidak menerimanya.

Kedua yaitu depresi, beberapa orang menggunakan *game online* untuk sarana hiburan sebagai pengalihan untuk menghilangkan stress. Ketiga kurangnya kontrol dari orang tua, dengan tidak terkontrolnya anak oleh orang tua maka anak akan cenderung berperilaku *over*. Keempat kurangnya kegiatan, ketika tidak ada yang bisa dilakukan maka bermain *game online* menjadi salah satu bentuk pelarian. Keenam, dari segi unsur lingkungan, tidak hanya keluarga yang membentuk perilaku seseorang. Game online akan dikenal seseorang karena pergaulannya. Gaya pengasuhan merupakan faktor keenam karena kekurangan dalam pengasuhan, anak-anak pada akhirnya akan meniru perilaku orang tua mereka, sehingga gaya pengasuhan menjadi sangat penting. (Irawan and Siska W., 2021).

c. *Genre game online*

Game dibagi atas beberapa *genre,* diantaranya yaitu : Pertama yaitu *action shooting* (tembak–menembak. kedua *fighting* (pertarungan), ketiga

adventure (petualangan), keempat yaitu *strategy* (strategi), kelima *simulation* (Simulasi), keenam *puzzle* (teka-teki), ketujuh *sport game* (Olahraga), kedelapan RPG (*Role Playing Game*), dan yang keesembilan *education* (edukasi). (Novayani, 2019).

d. Gejala kecanduan *game online*

Banyak tanda-tanda kecanduan menurut Lemmens (2009), antara lain salience (keinginan bermain terus menerus), *problem* (mengganggu pekerjaan atau sekolah), *conflict* (menciptakan kericuhan dengan orang lain), dan *tolerans* (sikap pemain yang menjadi lebih lama dalam bermain game), *withdrawal* (perasaan tidak suka jika berhenti bermain), *mood modification* (perasaan pemain saat bermain game akan mempengaruhi perasaan mereka), dan *relaps* (aktivitas pemain yang terus menerus bermain game) adalah semua perasaan yang memicu penyesalan pemain setelah berhenti bermain (Pratama, Widianti and Hendrawati, 2020).

e. Tingkatan kecanduan *game online*

Menurut Sianturi (2014) kecanduan *game online* memiliki 3 tingkatan. Jika seseorang bermain *game online* sering akan memiliki gaya hidup yang tidak menentu, serta lesu dalam segala hal, maka orang tersebut dikatakan kecanduan ringan. Sementara itu, jika seseorang kurang fokus, sering kelelahan, dan memiliki kerentanan emosional, hal itu dianggap sebagai adiksi yang lemah. Sementara itu, seseorang dengan kecanduan serius ingin meniru karakter permainan tersebut, yang akan menyebabkan isolasi sosial di masyarakat (Pratama, Widianti and Hendrawati, 2020).

f. Dampak penggunaan *game online* pada pelajar

Menggunakan game online ini dapat memberikan berbagai dampak baik maupun buruk. Permainan dapat memberikan manfaat yang baik bagi anak diantaranya: (Masya and Candra, 2016) (Desi Sentana *et al.*, 2019):

1) Orang tua akan merasa lebih mudah untuk memantau hubungan pertemanan anak-anak mereka.
2) Anak akan lebih kreatif dalam berfikir

3) Anak akan memiliki reflek yang cepat dalam memberikan respon
4) Sebagai sarana untuk meluapkan perasaan melalui *game*.

Sedangkan menurut Masya and Candra (2016) dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah :

1) Anak terkadang terlalu malas untuk belajar dan menghabiskan banyak waktu bermain *game online* di waktu luang mereka.
2) Anak akan menggunakan waktu istirahat belajar untuk bermain *game online* daripada belajar.
3) Bermain *game online* akan menghabiskan waktu sepulang sekolah yang bisa digunakan untuk belajar dan membantu orang tua
4) Membuat anak menjadi berbohong dengan menggunakan uang sekolah untuk bermain *game online.*
5) Membuat anak menjadi mengabaikan waktu
6) Kebiasaan makan terganggu
7) Efek dari *game* ini membuat anak menjadi mudah emosi.
8) Anak akan sering membolos untuk memainkan *game* kesukaan mereka.

2. Peran kontrol orang tua terhadap penggunaan *game online*

Menurut Notoatmodjo (2014), terdiri dari tiga faktor yang mempengaruhi yaitu, faktor predisposisi seperti usia, pekerjaan, pendidikan, pengetahuan, dan sikap, faktor pemungkin seperti lingkungan fisik dan kedekatan dengan fasilitas kesehatan, dan faktor penguat seperti dukungan dari keluarga dan tokoh masyarakat. Faktor tersebut dapat mempengaruhi perilaku berdasarkan teori Lawrence Green (1991) (Darmawan, 2016).

Orang tua berperan dalam melakukan kontrol kepada anaknya dalam penggunaan *game online.* Peran adalah tindakan yang diambil oleh seseorang, kelompok, atau organisasi. Peran dapat dibagi menjadi dua kategori: peran yang diharapkan dan peran nyata (Munita, 2021). Salah satu peran orang tua dalam penggunaan *game online* adalah peran kontrol terhadap anak. Menurut Poltekes Depkes dalam Novianti et all (2017) pengawasan orang tua adalah sikap dari orang tua dalam mengamati dan

mengontrol tingkah laku anak, maka diharapkaan datap tercipta lingkungan yang kondusif, dengan adanya pengawasan orang tua (Setowati, 2022).

Sedangkan menurut Febriani (2018) pengawasan orang tua merupakan tindakan yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk berusaha memperhatikan dan mengamati dengan seksama kegiatan yang dilakukan oleh anaknya. Dalam fungsinya orang tua sebagai guru, yang dapat mengambangkan kemampuan fisik dan mental anak sehingga dapat memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan dirinya sendiri, keluarga, dan lingkungan dalam rangka untuk membentuk kepribadian anak (Setowati, 2022). Pengawasan orang tua sangat diperlukan dalam tumbuh kembang siswa mengontrol penggunaan gawai pada siswa. Siswa memang memerlukan gawai untuk keperluan sekolah sebagai sarana untuk mencari informasi, namun dalam penggunaannya harus dalam pengawasan orang tua. Jiika tidak akan banyak sekali dampak negatif yang akan timbul pada peserta didik tersebut seperti penggunaan *game online* (Salimah and Zukdi, 2020).

Munita (2021) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi fungsi peran kontrol orang tua, antara lain: pertama, keterbatasan waktu orang tua. Yang kedua adalah kondisi sekitar, rasa ingin tahu akan hal-hal baru di lingkungan sekitar, namun banyak hal buruk yang dapat membuat anak sulit menerima peran orang tua terhadap anak. Faktor ketiga adalah hubungan antara orang tua dan anak-anaknya. Anak-anak yang kasar harus diberi nasihat dan diarahkan dengan lembut sehingga mereka akan mengikuti koreksi dan arahan orang tua mereka.

Menurut Zulfianda et al. (2020) kontrol orang tua dalam mengawasi kebiasaan bermain *game online* terdiri dari 4 macam, yaitu :

a. Perlakuan otoriter orang tua

Salah satu cara pengawasan orang tua kepada anak adalah dengan memberikan perlakukan otoriter kepada anak yang bermain *game online*. Kebalikan dari pola asuh demokratis, pola asuh otoriter cenderung menetapkan aturan kaku yang harus diikuti dan sering kali disertai dengan ancaman. Kontrol atau pengawasan orang tua terhadap anak

ditekankan dalam gaya pengasuhan ini untuk memaksa kepatuhan. (Bun, Taib and Ummah, 2020). Dengan pola asuh otoriter, orang tua menetapkan pedoman yang ketat tentang kapan harus menggunakan gawai dan memantau apa yang dilakukan anak-anak mereka secara *online*. Ketika anak-anak mereka mengunjungi situs web yang tidak pantas untuk dilihat oleh anak-anak usia sekolah, orang tua yang menggunakan gaya pengasuhan ini sering memukul dan mendisiplinkan anak-anak mereka.(Rachmana *et al.*, 2021). Adanya berbagai alasan membuat sebagian besar orang tua tidak ketat dalam membatasi penggunaan *game online* yang dimainkan oleh anak-anak mereka. Sebagian besar orang tua tidak membatasi penggunaan internet anak-anak mereka saat digunakan untuk tugas sekolah atau saat mereka tidak bisa *online*. Terkadang orang tua tidak membatasi penggunaan internet anak-anak mereka karena mereka mempercayainya. (Zulfianda *et al.*, 2020).

b. Membangun pengertian anak

Anak-anak bermain *game online* karena berbagai alasan, termasuk jadwal karena orang tua mereka sibuk. Namun, beberapa orang tua yang bekerja tidak memberikan perhatian yang cukup kepada anak-anak mereka. Beberapa orang tua masih belum memberikan waktu luang untuk anak dan keluarganya, meskipun hanya untuk mengobrol atau berdiskusi. Pendekatan pola asuh memiliki pengaruh yang besar terhadap bagaimana seseorang berperilaku. Oleh karena itu, orang tua harus berhati-hati saat membesarkan anak-anak mereka mulai dari usia muda. Anak-anak suatu hari akan meniru perilaku orang tua mereka sebagai akibat dari kesalahan pengasuhan. (Masya & Candra, 2016 dalam Zulfianda *et al.*, 2020). Orang tua harus memantau penggunaan ponsel anak-anak mereka dan rutinitas mereka di luar sekolah dan rumah agar mereka tidak terbiasa bermain *game online*. Orang tua juga harus menyediakan sarana, prasarana, dan pembiayaan yang dibutuhkan anak untuk bersekolah (Rayadi, 2019 dalam Zulfianda *et al.*, 2020).

c. Menggunakan trik permainan

Pengawasan orang tua sangat diperlukan untuk melindungi anak dan remaja dari dampak negatif *game online*, oleh karena itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangannya saat ini. Banyak orang tua menemukan bahwa mereka tidak dapat mengawasi anak-anak mereka karena mereka terlalu sibuk bekerja, sehingga mereka memberi mereka gawai untuk dibawa-bawa dan mengunduh aplikasi. Namun, orang tua tidak selalu memeriksa apa yang didapat anak mereka saat mengunduh *game* dari internet ke perangkat ini. (Wibisono & Naryoso, 2016 dalam Zulfianda *et al.*, 2020).

d. Memberi anak rasa tanggung jawab

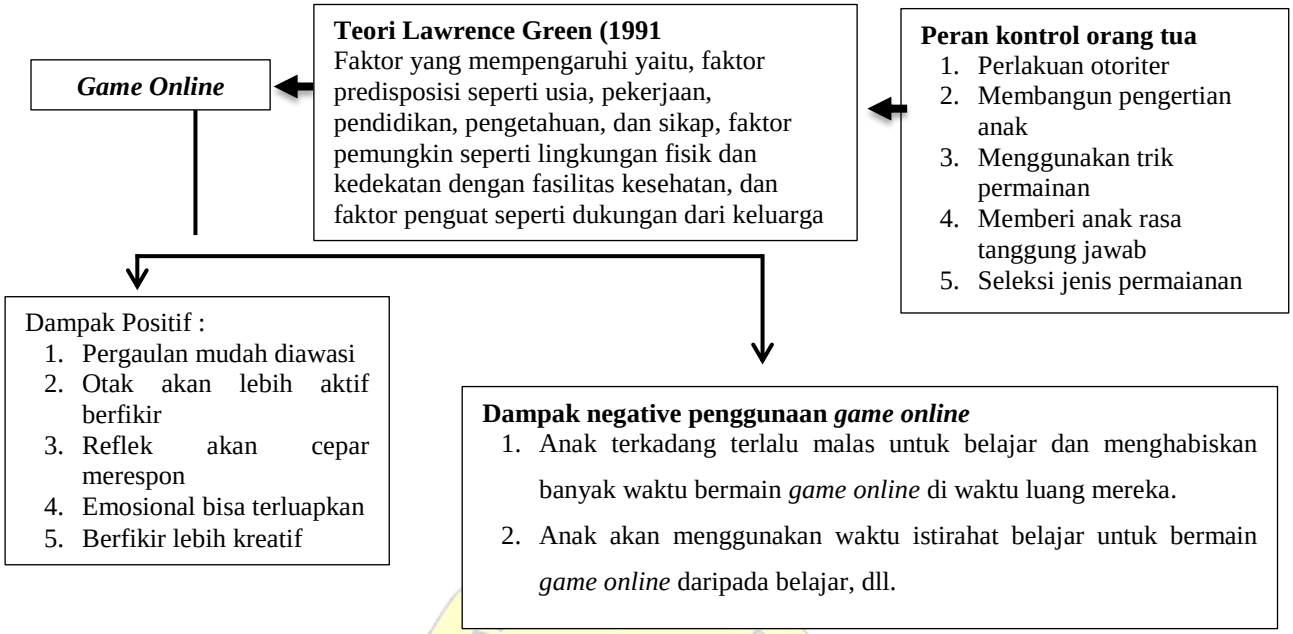
Game merupakan sarana hiburan yang digunakan oleh anak-anak. Penggunaan fasilitas hiburan yang berlebihan tentu menimbulkan dampak yang berbahaya. Salah satunya adalah dampak terhadap motivasi belajar seseorang. Sesi permainan yang lebih lama menyebabkan kecanduan, dan bermain menghabiskan banyak waktu belajar. Perilaku anak menjadi malas, karena dipengaruhi oleh banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *video game*. Dalam hal ini orang tua memainkan peran yang penting dalam menciptakan rasa hak dan tanggung jawab terhadap anak-anak. Fase pemantauan ini sangat penting untuk memastikan anak-anak yang bermain *game online* mengingat waktu dan tanggung jawab mereka sebagai anak-anak, pelajar, dan anggota masyarakat. (Dewi, Riswandi & Loliyana, 2019 dalam Zulfianda *et al.*, 2020).

e. Seleksi jenis permainan

Perilaku anak sangat dipengaruhi oleh peran penting orang tua dalam memilih permainan anak, khususnya permainan internet. Semakin terdidik seseorang maka semakin luas pengetahuannya. Pendidikan orang tua yang tinggi juga memungkinkan mereka menasihati anak-anak tentang cara menggunakan internet secara bertanggung jawab dan memberi tahu mereka tentang risiko yang terkait dengan bermain game

online, terutama jenis game yang biasanya dimainkan anak-anak. (Zulfianda *et al.*, 2020).

B. Kerangka Teori

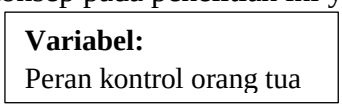


Gambar 2 1 Kerangka Teori

Sumber : (Munita, 2021), (Irawan and Siska W., 2021), (Masya and Candra, 2016)

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan dasar pemikiran dalam penelitian yang disusun berdasarkan tinjauan pustaka, fakta, dan observasi yang memuat teori atau konsep-konsep yang dijadikan acuan dalam melakukan penelitian (Saryono, 2011). Adapun kerangka konsep pada penelitian ini yaitu :



Gambar 2 2 Kerangka Konsep

Keterangan :

[ ] : Diteliti

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian adalah desain penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan pendekatan *cross sectional* dengan bertujuan untuk mengetahui gambaran peran kontrol orang tua terhadap penggunaan *game online* pada anak usia sekolah.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

SD Negeri 1 Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah dijadikan sebagai lokasi penelitian. Penelitian ini dilakukan antara September 2022 dan Februari 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah orang tua dari 311 siswa yang mengikuti *screening* penggunaan *game online* di SD Negeri 1 Purwokerto Kidul dari kelas I sampai dengan kelas VI. Berdasarkan screening yang dilakukan, ditemukan 10 siswa kelas I, 20 siswa kelas II, 20 siswa kelas III, 21 siswa kelas IV, 20 siswa kelas V, dan 29 siswa kelas VI bermain online. permainan. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah probability sampling dengan simple random sampling, yaitu memilih sampel secara acak dari berbagai faktor. (Trisliatanto, 2020).

Peneliti menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi dalam menentukan sampel penelitian. Kriteri inklusi dalam penelitian ini di antaranya adalah :

1. Orang tua dari siswa SD Negeri 1 Purwokerto Kidul kelas I - VI

Sedangkan kriteria eksklusi dalam penelitian yaitu diantaranya :

1. Menolak menjadi subjek penelitian setelah membaca lembar *informed consent.*
2. Siswa yang tidak hadir saat dilakukan *screening*

Perhitungan sampel berdasarkan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Ketarangan:
N : Jumlah populasi
n : Jumlah anggota sampel
d : Nilai presisi

Perhitungan sampel $n = \frac{N}{N(d)^2+1} = \frac{120}{120(5\%)^2+1}$ = 92,30

Estimasi *droup out*: 10% x92,3= 9,23

Jumlah sampel = 92,30+9,32 = 101,62 dibulatkan menjadi 102 sampel

Menurut (Wahab, 2021) rumus untuk jumlah sampel masing-masing yang memadai secara proporsional dilakukan pengambilan sampel secara stratifikasi dengan cara sebagai berikut:

Sampel strata = $\frac{Jumlah\ populasi\ strata\ \ X\ sampel}{Jumlah\ populasi}$

Setelah dilakukan perhitungan dengan rumus slovin, maka sampel setiap kelas dapat dihitung menggunakan rumus di atas, dan dapat diperoleh sampel sebagai berikut:

Kelas I = $\frac{10x102}{120}$ = 8,5 dibulatkan 9

Kelas II = $\frac{20x102}{120}$ = 17

Kelas III = $\frac{20x102}{120}$ = 17

Kelas IV = $\frac{21x102}{120}$ =17,85 = 18

Kelas V = $\frac{20x102}{120}$ = 20,53 = 17

Kelas VI = $\frac{29x102}{120}$ = 24,64 = 25

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini menggunakan satu yaitu variabel perilaku kontrol orang tua terhadap penggunaan *game online* pada anak usia sekolah

E. Definisi Operasional Penelitian

Tabel 3 1 Definisi Oprasional

Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1. Usia	Jumlah rentang hidup dari kelahiran sampai penelitian dilakukan	Kuesioner	Responden mengisi usia masing-masing dalam angka dan tahun	Rasio
2. Jenis Kelamin	Perbedaan gender pada responden penelitian	Kuesioner	1. Laki-laki 2. Perempuan	Nominal
3. Tingkat pendidikan orang tua	Banyaknya pendidikan formal yang dimiliki orang tua menentukan tingkat pendidikan orang tua mereka.	Kuesioner	1. Tidak Sekolah 2. SD/MI/Sederajat 3. SMP/MTs/Sederajat 4. SMA/SMK/MA/Sederajat 5. Perguruan Tinggi	Ordinal
4. Pendapatan orang tua	Penghasilan orang tua adalah apa yang diterima orang tua yang dinilai dari apa yang telah mereka kerjakan selama jangka waktu tertentu dan dapat digunakan untuk menghidupi keluarga.	Kuesioner	1. ≤ UMK Rp 2.118.123,00 2. < UMK Rp 2.118.123,00	Ordinal
5. Perilaku kontrol orang tua	Bagaimana orang tua mengatur penggunaan *game online* oleh anak usia sekolah	Kuesioner	1. Kurang (≤ 14) 2. Baik (> 14)	Ordinal

F. Alur Penelitian

Ada beberapa tahap yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu diantaranya :

1. Tahap Persiapan

   Tahapan persiaapan dimulai dengam memilih topik yang akan diteliti dengan mencari fenomena-fenomena yang sering terjadi di lingkungan masyarakat sekitar. Selanjutnya dilakukan penyusunan proposal dengan acuan jurnal, buku dan fenomena yang diteliti, serta melakukan studi pendahuluan berdasarkan arahan dan masukan dari dosen pembimbing. Setelah proposal penelitian mendapatkan persetujuan dalam seminar proposal, peneliti melakukan uji etik penelitian dan melakukan persiapan dalam melaksanakan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

   Pada tahap pelaksanaan peneliti memulai dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument yang akan digunakan dalam penelitian pada tanggal 20 November 2022. Kemudian peneliti mengajukan permohonan etik penelitian kepada Komisi Etik Fikes Unsoed dan mendapatkan persetujuan etik pada tanggal 14 Desember 2022. Setelah mendapat persetujuan etik peneliti mengajukan surat izin penelitian ke Fikes Unsoed pada tanggal 09 Desember 2022 dan Dinas Pendidikan Kota Banyumas pada tanggal 16 Desember 2022. Lalu , peneliti membawa keterangan izin penelitian yang telah disetujui untuk melakukan penelitian di SD Negeri 1 Purwokerto Kidul dan mendatangi sekolah. Peneliti melalukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian sebelum memulai penelitian. pada instrument yang akan digunakan di SDN 1 Kebarongan pada 30 siswa. Setela itu peneliti melalukan *screening* terlebih dahulu pada siswa kelas I-VI sejumlah 311 siswa untuk mengetahui siapa saja yang bermain *game online*. Dari hasil *screening* yang dilakukan peneliti mendapatkan 120 siswa yang masuk dalam kategori menggunakan *game online.* Berdasarkan jumlah data siswa pengguna *game online* yang didapat peneliti melakukan perhitugan sampel untuk penelitian dan didapatkan hasil 102 sampel yang digunakan. Terdapat tiga asisten peneliti yang memenuhi syarat telah atau

sedang melakukan penelitian mendukung dan membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini., pernah atau sedang melakukan pengambilan data. Sebelum pengisian kuesioner peneliti melakukan *breefing* dan persamaan persepsi dengan asisten penelitian. Peneliti membagikan *informed consent* sebelum mengisi kuesioner penelitian kepada orang tua siswa melaluki siswa. Setelah *informed consent* terkumpul peneliti membagi dengan asisten penelitian untuk mendatangi rumah dari orang tua siswa untuk pengambilan data. Dalam sehari peneliti mendapat sekitar 5-8 responden. Kemudian jika ada orang tua yang tidak dapat ditemui oleh peneliti, peneliti melakukan pengambilan data di sekolah ketika orang tua menjemput anaknya. Setelah pengisian kuesioner dilakukan dan semua data telah terkumpul, peneliti melakukan proses editing data dengan memeriksa kelengkapan pengisian data oleh responden, proses *coding*, proses pemasukan data dan analisis data.

3. Tahap Pembahasan

   Peneliti melakukan penyusunan laporan hasil penelitian dengan melakukan analisis data dan uji statistik pada data yang sudah terkumpul. Kemudian laporan hasil tersebut akan dikonsultasikan pada dosen pembimbing. Setelah laporan mendapat persetujuan, maka akan dilakukan seminar hasil penelitian

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yang pertama adalah kuesioner data demografi meliputi usia, jenis kelamin dan riwayat pendidikan, pendapatan orang tua. Selain itu terdapat beberapa kuesioner lain diantaranya :

1. Instrumen pengawasan orang tua untuk melihat gambaran pengawasan orang tua terhadap penggunaan *game online* pada anak yang dimodifikasi dari penelitian yang disusun oleh Zulfianda *et al.*, (2020). Item terdiri dari 30 kuesioner yang terbagi menjadi 5 bagian. Dalam menjawab pertanyaan, responden disediakan dua jawaban yaitu ya dan tidak. Detail skor pernyataan positif: (0) salah (1) benar. Detail skor pernyataan negatif (0) benar , (1) salah
2. *Assesment* digunakan untuk melakukan *screnning* penggunaan *game online* pada anak usia sekolah yang dimodifikasi dari penelitian yang

disusun oleh Tajjudin, A. I. A, Zamzali, S. N, Sahimi, (2018). Item terdiri dari 9 *assesment.*

Tabel 3 2 Kisi-kisi instrumen pengawasan orang tua

No	Aspek Pertanyaan	Jumlah	Nomor	
			Favorable	*Unfavorable*
1.	Perlakuan Otoriter	9	1,2,3,4,5,6,7,8,9	-
2.	Membangun Pengertian Anak	4	10	11,12,13
3.	Menggunakan Trik Permainan	5	14,15	16,17
4.	Memberi Anak Rasa Tanggung Jawab	7	18, 19, 21, 22, 23	20
5.	Seleksi Jenis Permainan *Game Online*	5	24, 25, 26, 27, 28	-

H. Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah ukuran seberapa baik suatu instrumen mengukur apa yang seharusnya diukur. Meskipun ketergantungan menunjukkan tingkat presisi dan konsistensi temuan pengukuran. Sedangkan reliabilitas menunjukan tingkat konsistensi dan akurasi hasil pengukuran (Trisliatanto, 2020).

Uji validitas dan reliabilitas akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Kebarongan pada siswa kelas I-VI yang tidak menjadi sampel penelitian. Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen pada tanggal 20 November 2022. Pertama peneliti melakukan screening pada siswa SDN 1 Kebarongan, kemudian penyebaran kuesioner dilakukan secara rumah ke rumah oleh peneliti kepada 30 responden sesuai dengan kriteria. Uji validitas menggunakan *Pearson Correlation* dengan hasil perhitungan telah valid karena angka hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,361). Kemudian, untuk reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* > 0,60 maka pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut adalah reliabel.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas diperoleh hasil: Instrumen pengawasan orang tua terdiri dari 31 item pernyataan, setelah dilakukan uji validitas hanya terdapat 28 item pernyataan yang dinyatakan valid dan 3 item dinyatakan tidak valid yaitu pada nomor 12, 16, 24 karena r hitung < r tabel 0,361 dengan nilai item valid tertinggi 0,679 dan nilai item valid terendah 0,375. Kemudian, nilai *Cronbach Alpha* pengawasan orang tua sebesar 0,860.

I. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer di dapatkan dari responden penelitian melalui kuesioner yang

terlah ditetapkan. Sedangkan data sekunder didapatkan dari Kepala Sekolah terkait jumlah siswa-siswi SD Negeri 1 Purwokerto Kidul secara keseluruhan.

J. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis univariat, dan hasil dari pengumpulan data dapat ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. (Saryono, 2011). Karakteristik responden meliputi usia menggunakan data numerik dan jenis kelamin, tingkat pendidikan orang tua, pendapatan orang tua, peran kontrol orang tua menggunakan data kategorik. Ukuran nilai statistik yang digunakan untuk mengukur karakteristik responden berupa data numeric dan kategorik serta data penelitian disajikan dalam distribusi frekuensi dan persentase (Notoatmodjo, 2010).

K. Etika Penelitian

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan etik dengan nomor 918/EC/KEPK/XII/2022 dari Komisi Etik Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan Universitas Jenderal Soedirman pada tanggal 14 Desember 2022. Peneliti menerapkan beberpa prinsip etik yaitu pertama (*respect for pearsons*), peneliti memberi lembar persetujuan yang diberikan kepada responden yang memenuhi kriteria inklusi, disertai dengan judul dan manfaat penelitian. Setelah setuju kemudian responden baru menandatangani *informed concent.* Kedua, berbuat baik (*beneficence*) dan tidak merugikan (*non malaficence*), peneliti memberikan informasi tentang pentingnya penelitian ini. Hal ini dilakukan agar responden mengtahui pentingnya manfaat kontrol orang tua terhadap anak. Ketiga, *confidentiality (kerahasiaan),* kerahasiaan informasi responden dijamin oleh peneliti, peneliti mengambil data tertentu yang dilaporkan sebagai hasil penelitian. Peneliti akan menjaga kerahasiaan data yang sudah didapat dari responden yang telah diterima oleh peneliti dan untuk data *softfile* dimasukan ke dalam dokumen peneliti dengan menggunakan *password*, sedangkan data dalam bentuk *hardfile* disimpan ditempat peneliti dengan keadaan terkunci. Keempat yaitu *autonomy (tanpa nama),* peneliti pada saat penelitian akan menuliskan nama responden menggunakan inisial saja.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Karakteristik responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini berdasarkan penggunaan game online oleh anak usia sekolah serta usia, jenis kelamin, pendidikan orang tua, dan pendapatan. Berdasarkan distribusi frekuensi responden diperoleh hasil sebagai berikut::

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden

Variabel	f	%	Median	Min	Max
Jenis Kelamin			2,00	1	2
1. Laki-laki	42	41,2			
2. Perempuann	60	58,8			
Usia			2,50	25	60
1. 21-30 tahun	5	4,9			
2. 31-40 tahun	46	45,1			
3. 41-50 tahun	45	44,1			
4. 51-60 tahun	6	5,9			
Pendidikan Terakhir			4,00	2	5
1. Tidak Sekolah	0	0			
2. SD/MI/Sederajat	13	12,7			
3. SMP/MTs/Sederajat	20	19,6			
4. SMA/MA/Sederajat	51	50,0			
5. Perguruan tinggi	18	17,6			
Pendapatan per Bulan			1,00	1	2
1. ≤ UMK Rp 2.118.123,00	77	75,5			
2. > UMK Rp 2.118.123,00	25	24,5			

Tabel 4.1, memperlihatkan bahwa responden dalam penelitian ini adalah laki laki dan perempuan. Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 58,8% dan laki –laki sebanyak 41,2%. Dalam hal karakteristik responden usia, mayoritas responden berusia 31-40 tahun sebanyak 45,1%. Pada distribusi karakteristik pendidikan terakhir responden kebanyakan berpendidikan terakhir SMA/MA/Sederajat sebanyak 50,0%. Selanjutnya pada karakteristik penghasilan orang tua responden memiliki penghasilan kurang dari UMK sebanyak 58,7 %.

2. Gambaran Pengawasan orang tua terhadap penggunaan *game online* pada anak usia sekolah

Gambaran pengawasan penggunaan *game online* pada anak usia sekolah digambarkan dalam tabel 4.2 yang menyajikan distribusi frekuensi berdasarkan kategori kurang dan baik.

Tabel 4.2 Gambaran Pengawasan Orang Tua

Pengawasan Orang Tua				
	f	%	Presentase yang valid	Persen komulatif
Kurang (≤14)	34	66.7	66.7	66.7
Baik (>14)	68	33.3	33.3	100.0
Total	102	100.0	100.0	

Tabel 4.2 menunjukan mayoritas pengawasan orang tua terhadap penggunaan *game online* pada anak usia sekolah responden dalam kategori kurang sebanyak 66,7%.

B. Pembahasan

1. Karakteristik Responden

a. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Hasil penelitian didapatkan bahwa mayoritas usia responden orang tua dari anak yang menggunakan *game online* di SDN 1 Purwokerto Kidul adalah pada rentang usia 31-40 tahun. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rusmianto dan Putra (2020) bahwa sebagaian besar orang tua yang memiliki anak dengan usia sekolah dasar merupakan orang tua yang umurnya masih produktif, yakni pada rentang usia 36-45 tahun. Hal ini disebabkan karena semakin tinggi umur seseorang maka kemampuanya dalam menyerap atau mengajarkan sesuatu semakin bertambah (Harahap, Amini dan Pamungkas, 2018).

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Adawiah (2017) yang membandingkan orang tua muda dengan orang tua yang lebih tua dan menemukan bahwa orang tua yang lebih muda lebih cenderung mengadopsi filosofi pengasuhan yang demokratis dan toleran. Selain itu, wajar jika orang tua mengabulkan permintaan anaknya untuk menenangkan dan menenangkan anak.

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil penelitian didapatkan hasil bahwa mayoritas jenis kelamin responden adalah perempuan dengan hasil sebanyak 58.8%. Sejalan dengan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Imron (2017) bahwa sebagian besar orang tua yang menjadi responden dalam penelitian merupakan seorang ibu rumah tangga, sebanyak 50,6%. Karena dapat kita ketahui memang bahwasanya sebagai ibu rumah tangga akan lebih sering dirumah dan menghabiskan waktu bersama anaknya, mengingat kepala keluarga merupakan seorang yang berkewajiban untuk bekerja. Tanggung jawab para ibu adalah untuk menghibur anak-anak mereka dan mengajari mereka bagaimana menerima keadaan mereka. Sifat baik yang bisa diteladani dari seorang ibu ini akan tumbuh dan mempengaruhi perilaku anak. Hal ini dapat membangun kedewasaan pada anak di usia ini, karena pada usia ini akan membentuk dasar kedewasaan nanti (Bafadal, 2021).

Ayah dipandang sebagai pemegang kekuasaan terbesar di dalam keluarga (Abdullah, 2010). Keterlibatan ayah dalam mengasuh anak akan berdampak pada masalah yang serius bagi anak di masa depan. Jika seorang ayah telah berkontribusi pada keluarga dan membantu merawat anak (Basuki & Indrawati, 2017). Dalam pengasuhan anak, keterlibatan ayah merupakan salah satu cara ayah berkontribusi dalam perkembangan fisik, sosial, intelektual, moral, emosi, dan spiritual anak (Andayani & Koentjoro, 2014). Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fatmasari (2020) yang menunjukkan bahwa anak perempuan 67,05% lebih dari anak laki-laki 61,59% merasakan kedekatan dengan ayah mereka. Anak laki-laki 88,1% merasa lebih dekat dengan ibunya daripada anak perempuan 85,25%. Fakta bahwa ayah dapat memahami, mencintai, dan membimbing anaknya anak perempuan lebih dekat dengannya. Sedangkan ibu memiliki bisa dekat dengan anaknya karena ibu bisa memahami, mencintai, dan mendukungnya. Berdasarkan posisinya

yang penuh kasih sayang dalam keluarga, ayah membimbing yang disebut asah, dan ibu mendukung yang disebut asuh, serta ayah dan ibu dapat memahami serta mencintai anaknya.

c. Karakteristik Responden Pendidikan Orang Tua

Hasil penelitian didapatkan bahwa pendidikan terakhir responden kebanyakan berpendidikan terakhir SMA/MA/Sederajat sebanyak 50,0%. Pendidikan yang pertama kali akan didapat oleh seorang anak merupakan orang tua, dalam hal ini, bagaimana orang tua mendidik diri sendiri akan menentukan bagaimana mereka harus memimpin dan mengarahkan anak-anaknya. Orang tua dengan tingkat pendidikan rendah seringkali memiliki perspektif yang terbatas pada teknologi dan sekolah. (Daheri dan Warsah, 2019).

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Imron (2017) yang menghasilkan mayoritas orang tua hanya lulusan Sekolah Menengah Atas sebanyak 46,9% dengan sisanya merupakan lulusan SMP dan Sekolah Dasar. Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Hariani, Arbaini dan Putri (2020) menunjukkan bahwa anak yang suka bermain game online dipengaruhi oleh pendidikan orang tua, orang tua dengan pendidikan rendah mengakibatkan orang tua tidak tau akan teknologi pada saat ini.

Pendidikan orang tua berhubungan dengan peran orang tua dalam mengawasi anak bermain game online. Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Tasnim (2021), menunjukkan bahwa orang tua merupakan sumber pendidikan utama bagi anak, pendidikan orang tua tehadap anak sangat berpengaruh dalam pertumbuhan dan perkembangan sifat anaknya di kemudian hari, termasuk dalam kebiasaanya yang suka bermain gawai. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Hijayatien (2018), bahwasannya pendidikan orang tua dan pengalaman orang tua dapat mempengaruhi dalam peran pengasuhannya termasuk dalam membebaskan anaknya bermain game dan bergaul dengan temannya,

responden dalam penelitian ini kebanyakan merupakan lulusan SD hingga SMA.

d. Karakteristik Responden Pendapatan Orang Tua

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penghasilan orang tua responden memiliki penghasilan kurang dari UMK sebanyak 58,7 %. Saat ini orang tua yang memiliki pendapatan yang rendah karena masih dibawah UMK sudah mampu untuk membelikan anaknya gawai berbeda dengan zaman dahulu dimana orang yang mampu membelikan hanya orang tua dengan berpendapatan tinggi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hermawan dan Kudus (2021) menyatakan bahwa dahulu kala gawai hanya digunakan untuk orang dewasa, berbanding terbalik dengan sekarang anak dari usia pra sekolah sudah bermain gawai dan orang tua mampu untuk membelikan anaknya gawai meskipun dengan penghasilan rendah.

Sejalan dengan pendapat Davis-Kean yang mempertimbangkan pekerjaan orang tua sebagai salah satu faktor yang mungkin berdampak pada keterlibatan orang tua dalam pengasuhan anak. Menurut Davis-Kean, keluarga dengan pendapatan kelas menengah ke atas dan latar belakang pendidikan yang solid cenderung memiliki anak dengan kemampuan yang lebih pasti dari pada keluarga berpenghasilan rendah. Sekalipun memiliki ekspektasi yang tinggi, keluarga berpenghasilan rendah memiliki ekspektasi yang tidak masuk akal karena keterbatasan finansial. (Amini, 2015).

2. Gambaran pengawasan orang tua dalam penggunaan *game online* pada anak usia sekolah

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengawasan orang tua terhadap penggunaan *game online* pada anak usia sekolah responden mayoritas dalam kategori baik sebanyak 66,7%. Keberhasilan untuk mendidik anak dengan cara dan pengasuan yang baik serta berkualitas merupakan dari peran orang tua. Aspek ekonomi, sosial,

psikologis, dan budaya diharapkan berfungsi dengan baik di dalam keluarga (Kolipah dan Devy, 2016).

Orang tua harus berperan penting dalam mencegah perilaku berbahaya pada anak, seperti kecanduan *game online* yang dapat berdampak negatif pada anak dalam berbagai cara. (Rayadi, 2018). Menurut penelitian Munita (2021), orang tua dapat membantu mengatasi anak-anak yang kecanduan *game online* dengan menetapkan batas waktu, mengawasi mereka saat bermain *online*, dan mendorong mereka untuk melakukan aktivitas selain menggunakan teknologi. Dapat dilihat dari peran orang tua yang membrikan bebrapa peraturan membuktikan bahwa pengawasannya terhadap anak saat bermain game sudah sangat baik.

Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Musthafa *et al.*, (2015) menunjukkan bahwa sifat agresif yang dimiliki anak saat bermain game online akan mengalami penuruan apabila orang tua melakukan perannya dengan baik dengan melakukan pengawasan terhadap anaknya. Dapat dikatakan mempunyai hubungan yang positif antara pengawasan orang tua dengan sifat anak yang bermain game. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kardina (2020) menunjukkan bahwa dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak terdapat dua peran yaitu waktu bermain diberikan batasan dan pengawasan, kemudian memilih game yang memiliki adiksi tinggi dan dapat dimainkan bersama.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil dari pertanyaan kuesioner orang tua paling banyak menjawab pada pertanyaan nomer 10 dengan pertanyaan “Saya memperingati anak dengan cara yang lembut”, sebanyak 93 orang tua menjawab dengan jawaban yang benar. Hal tersebut menunjukkan bahwa orang tua sudah betul dalam cara memperingati anak. Karena pada dasarnya anak akan lebih memahami apabila diperingati dengan cara yang baik dan lembut. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lalamentik, Rondonuwu dan Harilama, (2019), menunjukkan bahwa orang tua yang mengawasi anaknya bermain game di smartphone mengedepankan pola komunikasi yang terbuka, sikap

empati, tetapi tetap dengan di selingi dengan sikap disiplin saat bermain game. Kemudian apabila saat diberikan peringatan masih mengalami penolakan hendaknya orang tua bisa memberikan penawaran berupa membolehkan bermain game online setelah belajar atau membantu orang tua di rumah.

Menurut Rizky dan Moulita (2017) komunikasi secara efektif yang terjadi antara orang tua dan anak sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Apabila orang tua selalu mengedepankan komunikasi atau berbicara dengan perkataan yang sopan dan lembut maka anak akan meniru dan mendengarkan orang tua. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Elvionita (2022) anak yang kecanduan game internet akan mengalami perubahan perilaku akibat kontak interpersonal antara orang tua dan anak jika komunikasi diantara orang tua dan anak berhasil.

Kemudiaan pertanyaan nomer 6 dengan pertanyaan "Saya membatasi waktu anak bermain game" sebanyak 85 orang tua menjawab dengan jawaban benar. Dengan menetapkan batas waktu, orang tua dapat menghentikan anak-anak mereka menghabiskan seluruh waktu luang mereka bermain video game. Oleh karena itu waktu lain dapat digunakan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat seperti belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wibisono dan Naryoso (2019) mengungkapkan bahwa ada hubungan antara jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja. Dapat diambil kesimpulan bahwa semakin tinggi intensitas waktu yang dihabiskan untuk bermain game maka semakin tinggi pula perilaku agresifnya. Temuan studi Marlianti (2015) mendukung anggapan bahwa bermain *game online* dalam jangka waktu lama berdampak negatif pada kebiasaan tidur anak dan menurunkan dorongan mereka untuk belajar.

Pertanyaan nomer 3 sebanyak 84 orang tua menjawab benar dengan pertanyaan "Saya memberi aturan tertentu untuk anak saat bermain game online". Aturan tersebut bisa berbeda setiap orang tua seperti contohnya belajar terlebih dahulu sebelum bermain, membatasi

waktu bermain, membantu orang tua terlebih dahulu, dan lain sebagainya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Meutia, Fahreza dan Rahman (2020), apabila diberikan batasan waktu dan aturan tertentu yang diberikan orang tua kepada anak saat bermain game, akan dipastikan bahwa anak tidak akan kecanduan game online. Sejalan juga dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Widiyanto, Yoanita dan Irawan (2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aturan orang tua yang disampaikan dengan jelas, aturan yang tidak ada negosiasi, ada hukuman apabila melanggar, akan membuat anak remaja tidak kecanduan akan game online. Tetapi, di sisi lain dukungan orang tua, orang tua menguasai teknologi, anak lebih dari satu, dan bekualitasnya waktu bersama dan dapat melakukan komunikasi yang baik dapat membuat anak tidak akan kecanduan.

Selanjutnya pertanyaan nomer 12 sebanyak 10 orang tua menjawab benar dengan pertanyaan ” Saya tidak menerapkan komunikasi dua arah untuk memberikan pengertian pada anak”. Artinya banyak orang tua yang belum menerapkan komunikasi dua arah antara orang tua dan anak. Komunikasi adalah seseorang dapat mengirim pesan kepada orang lain untuk memberi tahu mereka atau untuk mengubah sikap, ide, atau perilaku mereka. Hal ini dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung melalui media. Adanya hubungan komunikasi yang dilandasi empati, dukungan, perasaan menyenangkan, dan kenyamanan antara orang tua dan anak-anak mereka, terutama remaja dapat membantu mereka menghadapi sebuah masalah atau tantangan. (Indriyati, 2007).

Suatu proses pertukaran pesan dua arah atau timbal balik antara orang tua dan anak adalah komunikasi. Komunikasi antara orang tua dan anak menumbuhkan pemahaman, kenikmatan, membentuk sikap, meningkatkan hubungan sosial, dan menghasilkan tindakan yang efektif. Menurut temuan penelitian, Lunadi (1995:35–45) menawarkan beberapa unsur komunikasi antara orang tua dan anak, antara lain mendengarkan, berbicara, terbuka dan peka, serta memberikan umpan balik. (Widuri, 2008). Kemudian menurut Tambunan (1986, h.167) yang mengatakan

bahwa komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak adalah komunikasi dua arah, di mana masing-masing pihak memiliki hak untuk menyuarakan pendapat atau gagasan dan berdiskusi dengan anak sebagai bentuk komunikasi yang baik yang sangat membantu tumbuh kembang anak? (Widuri, 2008).

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti tidak dapat melihat secara langsung pengawasan orang tua terhadap anaknya yang bermain *game online*. Peneliti juga tidak bisa melihat karakteristik responden yang lain dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi peran kontrol orang tua terhadap penggunan *game online* pada anak usia sekolah.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan :

1. Sebanyak 58,8% responden adalah perempuan, dan hingga 41,2% responden adalah laki-laki.
2. Karakteristik responden usia, mayoritas responden berusia 31-40 tahun sebanyak 45,1%.
3. Pada distribusi karakteristik pendidikan terakhir responden kebanyakan berpendidikan terakhir SMA/MA/Sederajat sebanyak 50,0%.
4. Karakteristik penghasilan orang tua responden memiliki penghasilan kurang dari UMK sebanyak 58,7 %.
5. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan *game online* pada anak usia sekolah responden mayoritas dalam kategori baik sebanyak 66,7%.

B. Saran

1. Bagi orang tua

   Anak sebaiknya diarahkan untuk bisa melakukan aktivitas yang bermanfaat dan tidak berkaitan dengan gawai maupun *game online*, dengan cara memberikan contoh terlebih dahulu dan memperingati anak dengan perkataan yang lembut.
2. Bagi penelitian selanjutnya

   Untuk penelitian selanjutnya mungkin bisa dengan menggunakan variabel yang lain seperti pola asuh orang tua terhadap anak yang cenderung memiliki kecanduan game online.
3. Bagi institusi pendidikan

   Menambah kepustakaan dan keilmuan tentang gambaran peran orang tua dalam mengawasi anak bermain *game online*. Menambah pengetahuan dan wawasan dalam kaitannya dengan pengawasan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiah, R. (2017). 'Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Anak'. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 33–48.

Afadal, I. (2021) 'Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja', *Jurnal Penelitian Keislaman*, 17(1), pp. 21–38. doi: 10.20414/jpk.v17i1.3470.

Amini, M. (2015) 'Profil Keterlibatan Orang Tua Profile of Parents Involvement in the Education', *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 10(1), p. 10. Available at: http://journal.unj.ac.id/jurnalfip/index.php/visi/article/view/7/8.

Anwar, H. B. (2018) 'Peranan Orangtua dalam Memberikan Pengawasan terhadap Penggunaan Media Elektronik bagi Anak di Desa Cabbeng, Kec. Dua Boccoe, Kab. Bone', *Jurnal IAIN Bone*, 1, pp. 75–95. Available at: https://www.google.com/search?sxsrf=AJOqlzWqH1WpZV_lbgHAwS3PI1PbSTZ3oA%3A1675785450897&lei=6nTiY8OvNtnL3LUP89K84A8&q=pengertian pengawasan orang tua&ved=2ahUKEwjDzJSk44P9AhXZJbcAHXMpD_wQsKwBKAB6BAhSEAE.

Bun, Y., Taib, B. and Ummah, D. M. (2020) 'Analisis Pola Asuh Otoriter Orang Tua Terhadap Perkembangan Moral Anak', *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), pp. 128–137. doi: 10.33387/cp.v2i1.2090.

Burleigh, T. L. Griffiths, Mark D. Sumich, Alex. Wang, Grace Y and Kuss, Daria J.. (2020) 'Gaming disorder and internet addiction: A systematic review of resting-state EEG studies', *Addictive Behaviors*. Elsevier, 107(January), p. 106429. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106429.

Chen, I. H. Lee, Zeng Han. Dong, Xiao Yu. Gamble, Jeffrey Hugh. Feng, Hung Wei. (2020) 'The influence of parenting style and time management tendency on internet gaming disorder among adolescents', *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), pp. 1–16. doi: 10.3390/ijerph17239120.

Darmawan, A. A. K. N. (2016) 'Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kunjungan masyarakat terhadap pemanfaatan pelayanan posyandu di Desa Pemecutan Kelod kecamatan Denpasar Barat', *Jurnal Dunia Kesehatan*, 5(2), p. 30.

Desi Sentana, G. D. Nerta, I Wayan. Suwindia, I Gede. Mahendradatta, I Putu Oka Agus. (2019) 'The Impact Of Online Game On The Children's

Character Change', *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(2), p. 138. doi: 10.25078/jpm.v5i2.1088.

Elvionita, V. (2022) 'Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak', *Skripsi*.

Faishol, L. and Budiyono, A. (2021) 'Hubungan Antara Kurangnya Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Menyimpang Siswa', *Coution : journal of counseling and education*, 2(1), p. 42. doi: 10.47453/coution.v2i1.289.

Fatmasari. (2013). Dinamika Kedekatan Hubungan-Anak: Perbedaan Kedekatan Ayah-Ibu dengan Anak Laki-laki dan Anak Perempuan TahapRemaja Akhir pada Keluarga Jawa. *Electronic theses & dissertation (ETD).* Gadjah Mada University.

Hamilton, K. Cornish, Stephen. Kirkpatrick, Aaron. Kroon, Jeroen and Schwarzer, Ralf. (2018) 'Parental supervision for their children's toothbrushing: Mediating effects of planning, self-efficacy, and action control', *British Journal of Health Psychology*, 23(2), pp. 387–406. doi: 10.1111/bjhp.12294.

Harahap, A. P., Amini, A. and Pamungkas, C. E. (2018) 'Hubungan Karakteristik Dengan Pengetahuan Ibu Tentang Dampak Pernikahan Dini Terhadap Kesehatan Reproduksi', *Jurnal Ulul Albab*, 22(2), pp. 1–5. doi: 10.31764/jua.v22i1.582.

Hariani, F., Arbaini, W. and Putri, D. P. (2020) 'Tingkat Pendidikan Orang Tua: Antar Motivasi Belajar dan Kebiasaan Bermain Game Online', *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), p. 71. doi: 10.30659/jpai.3.1.71-90.

Hermawan, D. and Kudus, W. A. (2021) 'Peran Orang Tua dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital', 2(5), pp. 778–789.

Hijayatien (2018) 'Pola Asuh Permisif Orang Tua dalam Kebiasaan Remaja Bermain Game Online pada Jam Sekolah', *Journal of Controlled Release*, 11(2), pp. 430–439.

Imron, R. (2017) 'Hubungan Penggunaan Gawai dengan Perkembangan Sosial dan Emosional anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan', XIII(2), pp. 148–154.

Indriyani, M., Sofia, A. and Anggraini, G. F. (2018) 'Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini', *FKIP Universitas Lampung*, 1(1). doi: 10.14746/strp.2015.40.1.28.

Irawan, S. and Siska W., Di. (2021) 'Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik', *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), pp. 9–19.

Iswan and Kusmawati, A. (2014) ‘Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan’, *Jurnal Personifikasi*, 5(2), pp. 164–185. Available at: https://journal.trunojoyo.ac.id/personifikasi/article/download/6578/4146.

Kardina (2020) ‘Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Kota Palopo’, p. 21. Available at: file:///C:/Users/User/Downloads/Refjur 2 (Kardina Univ IAIN Palopo).pdf.

Kolipah, S. and Devy, S. R. (2016) ‘Bermain Game Online Pada Siswa Sd Di Kelurahan the Influence of Family Resilience To a Craze for Playing’, *Jurnal Promkes*, 4(1), pp. 104–115.

Kristiyono, J. (2015) ‘Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat’, *Scriptura*, 5(1), pp. 23–30. doi: 10.9744/scriptura.5.1.23-30.

Lalamentik, T. S., Rondonuwu, S. and Harilama, S. H. (2019) ‘Peran Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Game Smartphone Pada Anak Di Kelurahan Bahu Manado’, *Act Diurna Komunikasi*, 8(2), pp. 1–14.

Marlianti, D. (2015) ‘Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar’, pp. 1–23.

Masya, H. and Candra, D. A. (2016) ‘Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016’, *KONSELI : Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), pp. 103–118. doi: 10.24042/kons.v3i2.575.

Meutia, P., Fahreza, F. and Rahman, A. A. (2020) ‘Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong’, *Genta Mulia*, XI(1), pp. 22–32.

Miguel-Berges, M. L. Santaliestra-Pasias, A. Mouratidou, Theodora. Flores-Barrantes, Paloma. Androutsos, Odysseas. De Craemer, Marieke. Galcheva, Sonya. Koletzko, Berthold. Kulaga, Zbigniew. Manios, Yannis and Moreno, Luis A.. (2020) ‘Parental perceptions, attitudes and knowledge on European preschool children’s total screen time: The ToyBox-study’, *European Journal of Public Health*, 30(1), pp. 105–111. doi: 10.1093/eurpub/ckz151.

Munita, Z. Z. (2021) 'Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi'. Ponorogo.

Musthafa, A. E. Ulfa, Nurist. Surayya. Herieningsih, Sri. W dan Pradekso, Tandiyo . (2015) 'Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak', *Interaksi Online*, 3(3), pp. 1–13.

Novayani, W. (2019) 'Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content', *Jurnal Komputer Terapan*, 5(2), pp. 54–63. Available at: https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/.

Paremeswara, M. C. and Lestari, T. (2021) 'Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, pp. 1473–1481. Available at: https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1122/1004/2244.

Pratama, R., Widianti, E. and Hendrawati (2020) 'Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padadjaran Psdku Garut', *Journal of Nursing Care*, 3(2), p. 2.

Rachmana, S. Amna, Zaujatul. Viridanda, Wida Yulia (2021) 'Pola Asuh Penggunaan Internet Dengan Penggunaan Internet Pada Anak: Studi Kasus Pada 4 Sekolah Dasar Di Banda Aceh', *Seurune : Jurnal Psikologi Unsyiah*, 4(1), pp. 1–21. doi: 10.24815/s-jpu.v4i1.19718.

Rayadi (2018) 'Analisis Peran Orang Tua terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis', *Journal of Controlled Release*, 11(2), pp. 430–439.

Rayadi, Budjang, G. and Hidayah, R. Al (2018) 'Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online Studi Di Desa Tanjung Bugis', *Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Untan*, pp. 1–11.

Rizky, R. N. and Moulita (2017) 'Penanaman Nilai-Nilai Islam Melalui Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak', *Jurnal Interaksi*, 1(2), pp. 206–219.

Rusmianto, A. and Putra, K. P. (2020) 'Studi Pengetahuan Orang Tua tentang Gawai dan Pemberian Gawai pada Anak Usia 9-12 Tahun', *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), pp. 135–141. doi: 10.30651/jkm.v5i1.3475.

Salimah, N. and Zukdi, I. (2020) 'Dampak Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 12 Padang', *Jurnal Al-Taujih*, 6(2), pp. 128–138.

Saryono (2011) *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Purwokerto: UPT.Percetakan dan Penerbitan Unsoed.

Stevens, M. W. R. *et al.* (2021) 'Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis', *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), pp. 553–568. doi:

10.1177/0004867420962851.

Susanti, M. M., Widodo, W. U. and Safitri, D. I. (2018) 'Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi', *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2). doi: 10.35720/tscners.v3i2.122.

Tajjudin, A. I. A, Zamzali, S. N, Sahimi, H. M. S. (2018) 'An Online Survey On Gaming Addiction', *Universiti Sains Islam Malaysia*.

Tasnim, A. (2021) 'Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gawai pada Anak Remaja di Perumahan BTP Kelurahan Buntusu Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar', *Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang*, pp. 77–88.

Trisliatanto, D. A. (2020) *Metodologi Penelitian : Panduan Lengkap Penelitian dengan Mudah*. Edited by Giovanni. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Wahab, A. (2021) 'Sampling Dalam Penelitian Kesehatan', *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kesehatan*, 4(1).

Wibawanto, A. (2018) 'Penggunaan Internet Dalam Perpustakaan', *Pustaloka*, 10, pp. 191–203.

Wibisono, A. and Naryoso, A. (2019) 'Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja', *Interaksi Online*, 7(3), pp. 179–187.

Widiyanto, Y. A., Yoanita, D. and Irawan, A. (2019) 'Komunikasi Keluarga Yang Terjadi Antara Orang Tua Dengan Anak Remajanya Dalam Hal Mengelola Kebiasaan Bermain Game Online', *Jurnal E-Komunikasi*, 7(2), pp. 1–11.

Widuri, N. R. (2008) 'Peran Komunikasi Antara Orang Tua Dengan Anak Dalam Pembinaan Minat Baca Sejak Dini', *Media Pustakawan*, 15(3), pp. 72–76.

Yunita, T. N. (2021) 'Pengaruh Game Online terhadap Kualitas Tidur pada Anak Usia Sekolah di SD N 2 Tambaknegara', *Universitas Harapan Bangsa*, pp. 201–207.

Zulfianda, F. and Alam, T. S. (2019) 'Langkah-Langkah Pengawasan Orang Tua Terhadap Kebiasaan Bermain Game Online Pada Remaja Di Smp Negeri 2 Banda Aceh', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas …*, IV(1), pp. 177–184. Available at: http://www.jim.unsyiah.ac.id/FKep/article/view/14674%0Ahttp://www.jim.unsyiah.ac.id/FKep/article/viewFile/14674/8483.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Perizinan

1. Izin Pra Survey

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN

FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN

Jl. Dr. Soeparno - Grendeng, Purwokerto Utara 53122, Telp (0281) 6572772 Faks. 6572772

web : http://fikes.unsoed.ac.id E-mail : fikes@fikes.unsoed.ac.id

Nomor : 1397/UN23.13.01/PT.05/2021

Perihal : Izin Pra Survei

Purwokerto.21 September 2021

Yth.

Kepala SD Negeri 1 Purwokerto Kidul

Di tempat

Dengan hormat, diberitahukan bahwa mahasiswa Jurusan/Prodi Keperawatan Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan Unsoed Purwokerto sebagai berikut :

Nama	: Margaretha Dea Priscillia
Nomor Induk Mahasiswa	: I1B019062
Jurusan	: Keperawatan
Tahun Angkatan	: 2019

Bermaksud mengadakan Izin Pra Survei dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa dengan judul "Gambaran Peran Kontrol Orang Tua dalam Penggunaan Game Online pada Anak Usia Sekolah di SDN 1 Purwokerto Kidul". Untuk maksud tersebut kami mohon Bapak/Ibu/Saudara agar berkenan memberikan bantuan sebagaimana yang dimaksud.

Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. sc.hum. Budi Aji, S.KM., M.Sc

NIP. 197708272002121002

2. Etik Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN
Jalan dr. Soeparno GrendengPurwokerto 53122
Telepon (0281) 6572772 Faksimile 6572772
E-mail: fikes@unsoed.ac.id Website: fikes.unsoed.ac.id

PERSETUJUAN ETIK
(*ETHICAL APPROVAL*)
No : 962/EC/KEPK/XII/2022

Judul Usulan Penelitian *Title of research proposal*	:	Gambaran Peran Kontrol Orang Tua Pada Anak Usia Sekolah Dalam Penggunaan *Game Online* Di SDN 1 Purwokerto Kidul
Peneliti Utama *Principle Investigator*	:	Margaretha Dea Priscillia
Anggota Tim Peneliti *Members of research team*	:	- Eva Rahayu, S.Kep., Ns., M.Kep. - Kernia Nanda Pratama, M.Kep., Ns., Sp.Kep.Kom
Institusi *Institution*	:	Jurusan Keperawatan Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan Universitas Jenderal Soedirman
Dokumen yang disetujui *Documents approved*	:	Proposal Penelitian
Tanggal Persetujuan *Date of approval*	:	14 Desember 2022

Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan UNSOED menyatakan bahwa protokol penelitian tersebut telah memenuhi kaidah etik yang tertera dalam Deklarasi Helsinki 2008 dan dapat dilaksanakan. Komisi Etik Penelitian berhak memantau kegiatan penelitian tersebut sewaktu-waktu.
The Research Ethics Committee states that the above protocol meets the ethical principle outlined in the Declaration of Helsinki 2008 and therefore can be carried out. The Committee has the right to monitor the research activities at any time.
Para peneliti bertanggungjawab menyerahkan:
The investigator(s) is/are obliged to submit:

- ☐ Laporan kemajuan jika diperlukan telaah lebih lanjut
  Progress report in case a continuing review is needed
- ☐ Laporan kejadian yang tidak diinginkan
  Report of any cases of Serious Adverse Event (SAE)
- ☑ Laporan akhir
  Final report upon the completion of the study

Dokumen ini berlaku untuk **1 (satu) tahun** terhitung sejak tanggal disetujui.
This document is valid for one year beginning from the date of approval.

Ketua Komisi Etik Penelitian,

Made Sumarwati, S.Kp., M.N.
NIP. 196812021993032001

3. Permohonan Validitas dan Reliabilitas

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN

FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN

Jl. Dr. Soeparno – Grendeng, Purwokerto Utara 53122, Telp. (0281) 6572772 Faks. 6572772
web : http://fikes.unsoed.ac.id E-mail : fikes@fikes.unsoed.ac.id

Nomor : 1842/UN23.13.01/PT.05/2021 Purwokerto 05 Desember 2021
Perihal : Uji Validitas dan Reliabilitas

Yth.

Kepala SD Negeri 1 Kebarongan

Di tempat

Dengan hormat, diberitahukan bahwa mahasiswa Jurusan/Prodi Keperawatan Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan Unsoed Purwokerto sebagai berikut :

Nama	: Margaretha Dea Priscillia
Nomor Induk Mahasiswa	: I1B019062
Jurusan	: Keperawatan
Tahun Angkatan	: 2019

Bermaksud mengadakan Uji Validitas dan Reliabilitas dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa dengan judul"Gambaran Peran Kontrol Orang Tua dalam Penggunaan Game Online pada Anak Usia Sekolah di SDN 1 Purwokerto Kidul". Untuk maksud tersebut kami mohon Bapak/Ibu/Saudara agar berkenan memberikan bantuan sebagaimana yang dimaksud.

Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. sc.hum. Budi Aji, S.KM., M.Sc
NIP. 197708272002121002

4. Izin Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN

FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN

Jl. Dr. Soeparno – Grendeng, Purwokerto Utara 53122, Telp. (0281) 6572772 Faks. 6572772
web : http://fikes.unsoed.ac.id E-mail : fikes@fikes.unsoed.ac.id

Purworkerto, 09 Desember 2022

Nomor : 1842/UN23.13.01/PT.05/2022
Perihal : Ijin Penelitian

Yth.

Kepala SD Negeri 1 Purwokerto Kidul

Di tempat

Dengan hormat, diberitahukan bahwa mahasiswa Jurusan/Prodi Keperawatan Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan Unsoed Purwokerto sebagai berikut :

Nama	: Margaretha Dea Priscillia
Nomor Induk Mahasiswa	: I1B019062
Jurusan	: Keperawatan
Tahun Angkatan	2019

Bermaksud mengadakan Penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa dengan judul "Gambaran Peran Kontrol Orang Tua dalam Penggunaan Game Online pada Anak Usia Sekolah di SDN 1 Purwokerto Kidul". Untuk maksud tersebut kami mohon Bapak/Ibu/Saudara agar berkenan memberikan bantuan sebagaimana yang dimaksud.

Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr.sc.hum.Budi Aji, S.K.M.,M.Sc
NIP.197708272002121 0028

5. Dinas Pendidikan

PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
Jalan Perintis Kemerdekaan 75 Purwokerto Kode Pos 53141
Telp (0281) 635220, Faks. 0281-630869
Email : *dindik@banyumaskab.go.id* Website : *http://dindik.banyumaskab.go.id*

IJIN PENELITIAN

Nomor : 071 / 051 / 2022

Menunjuk Surat dari Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan Universitas Jenderal Soedirman, Nomor : 1842/UN23.13.01/PT.05/2022 tanggal 09 Desember 2022, perihal Permohonan Ijin Prasurvey, dengan ini kami tidak berkeberatan memberi ijin kepada :

Nama	:	**Margaretha Dea Priscillia**
Bidang	:	Keperawatan
Judul Penelitian	:	GAMBARAN PERAN KONTROL ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 1 PURWOKERTO KIDUL
Lokasi	:	SDN 1 Purwokerto Kidul
Waktu Penelitian	:	3 Bulan
Penanggungjawab	:	Dr.sc.hum. Budi Aji,S.KM.,M.Sc
Pengikut	:	

Setelah selesai melaksanakan kegiatan Prasurvey yang dimaksud, yang bersangkutan menyerahkan hasil kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas.

Demikian kepada yang bersangkutan untuk menjadikan periksa dan dilaksanakan.

Purwokerto, 16 Desember 2022

an. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KABUPATEN BANYUMAS
Sekretaris,
u.b Ka.Subbag Umum Dan Kepegawaian

PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS DINDIK

ALI MA'SUM,SE
Penata Tingkat I
NIP.19760108 200901 1 005

TEMBUSAN disampaikan kepada Yth. :

1. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas (sebagai laporan);
2. Pembinaan SD;
3. Wakil Dekan Bidang Akademik ;
4. Sekolah Yang bersangkutan
5. Arsip (Subbag Umum dan Kepegawaian).

Lampiran 2. Lembar Informasi dan Permohonan menjadi Responden

LEMBAR INFORMASI BAGI PARTISIPAN PENELITAIN

Pada lembar berikut ini Anda akan mendapatkan penjelasan mengenai penelitian yang memerlukan **partisipasi Anda sebagai partisipan penelitian**, yang selanjutnya akan kami sebut sebagai **responden**. Sebelum menyetujui untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, penting bagi Anda untuk mengetahui tujuan, prosedur, keuntungan dan risiko dalam berpartisipasi.

A. Judul penelitian

Gambaran peran kontrol orang tua pada anak usia sekolah dalam penggunaan *game online* di SD N 1 Purwokerto Kidul

B. Tujuan penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan orang tua terhadap perilaku kontrol *game online* pada anak usia sekolah.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini untuk mengetahui :

a. Mengidentifikasi gambaran karakteristik responden seperti usia dan jenis kelamin, tingkat pendidikan, pendapatan per bulan
b. Mengetahui gambaran peran kontrol orang tua terhadap anak usia sekolah dalam bermain *game online*

C. Keikutsertaan sukarela

Partisipasi anda dalam penelitian ini adalah sukarela tanpa paksaan. Anda berhak unutk menolak keikutsertaan dan berhak pula mengundurkan diri dari penelitian ini, meskipun anda sudah menyatakan kesediaan untuk berpartisipasi. Tidak ada kerugian atau sanksi apapun yang akan anda alami akibat penolakan atau pengunduran diri anda. Jika anda memutuskan untuk tidak berpartisipasi serta mengundurkan diri dari penelitian ini, anda dapat melakukannya kapan pun.

D. Prosedur penelitian, durasi (lama) penelitian, dan tanggung jawab partisipan

Partisipan bertanggung jawab unutk mengikuti keseluruhan proses penelitian. Tahap kegiatan yang dilalui partisipan adalah sebagai berikut:

1. Menerima informasi tentang kegiatan penelitian
2. Mengisi lembar *informed concent*/kesediaan menjadi responden penelitian
3. Mengisi 1 kuesioner yaitu: kuesioner pengawasan orang tua pada anak dalam penggunaan *game online*

E. Manfaat penelitian

Partisipasi Anda dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk Anda/orang lain berupa informasi mengenai bagaimana cara mengawasi anak dalam menggunakan *game online* untuk mencegah kecanduan *game online.*

F. Risiko dan ketidaknyamanan

Risiko yang ditimbulkan dari kegiatan ini adalah penggunaan sebagian waktu untuk melakukan kegiatan penelitian

G. Kerahasiaan

Privasi partisipan akan dijaga dengan menjaga kerahasiaan data penelitian. Hasil penelitian hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian dan hanya diketahui oleh peneliti. Data tersebut akan dimusnahkan paling lambat 3 tahun setelah penelitian berakhir.

H. Kompensasi

Peneliti mempersiapkan reward berupa *snack* makanan ringan bagi semua responden penelitian yang ditentukan.

I. Pertanyaan

Jika terdapat pertanyaan berkaitan dengan penelitian ini, Anda dapat menghubungi:

- Margaretha Dea Priscillia (081296220247)
- Sekretariat Komisi Etik Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan UNSOED, Gedung D, Jl. Dr. Soeparno, Karangwangkal, Purwokerto

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI PARTISIPAN DALAM PENELITIAN

(Informed Assent)

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama :

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya telah mendapatkan penjelasan, sepenuhnya mengerti dan memahami tentang tujuan, manfaat dan resiko yang mungkin timbul dalam penelitian, serta telah diberi kesempatan bertanya. Saya juga mempunyai hak untuk sewaktu-waktu mengundurkan diri dari keikutsertaan dalam penelitian ini, tanpaa sanksi apapun.

Maka dengan ini saya secara sukarela menyatakan

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA (coret yang tidak dipilih)

menjadi partisipan penelitian. Demikian pernyataan dan persetujuan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan siapapun dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, ..……..……

Hormat saya

(……...)

-

LEMBAR INFORMASI BAGI ORANG TUA/WALI
PARTISIPAN PENELITAIN

Pada lembar berikut ini Anda akan mendapatkan penjelasan mengenai penelitian yang memerlukan **partisipasi Anda sebagai partisipan penelitian**, yang selanjutnya akan kami sebut sebagai **responden**. Sebelum menyetujui untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, penting bagi Anda untuk mengetahui tujuan, prosedur, keuntungan dan risiko dalam berpartisipasi.

A. Judul penelitian

Gambaran peran kontrol orang tua pada anak usia sekolah dalam penggunaan *game online* di SD N 1 Purwokerto Kidul

B. Tujuan penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan orang tua terhadap perilaku kontrol *game online* pada anak usia sekolah.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini untuk mengetahui :

a. Mengidentifikasi gambaran karakteristik responden seperti usia dan jenis kelamin, tingkat pendidikan, pendapatan per bulan
b. Mengetahui gambaran peran kontrol orang tua terhadap anak usia sekolah dalam bermain *game online*

C. Keikutsertaan sukarela

Partisipasi anda dalam penelitian ini adalah sukarela tanpa paksaan. Anda berhak unutk menolak keikutsertaan dan berhak pula mengundurkan diri dari penelitian ini, meskipun anda sudah menyatakan kesediaan untuk berpartisipasi. Tidak ada kerugian atau sanksi apapun yang akan anda alami akibat penolakan atau pengunduran diri anda. Jika anda memutuskan untuk tidak berpartisipasi serta mengundurkan diri dari penelitian ini, anda dapat melakukannya kapan pun.

D. Prosedur penelitian, durasi (lama) penelitian, dan tanggung jawab partisipan

Partisipan bertanggung jawab unutk mengikuti keseluruhan proses penelitian. Tahap kegiatan yang dilalui partisipan adalah sebagai berikut:

1. Menerima informasi tentang kegiatan penelitian
2. Mengisi lembar *informed concent*/kesediaan menjadi responden penelitian
3. Mengisi 1 kuesioner yaitu: kuesioner pengawasan orang tua pada anak dalam penggunaan *game online*

E. Manfaat penelitian

Partisipasi Anda dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk Anda/orang lain berupa informasi mengenai bagaimana cara mengawasi anak dalam menggunakan *game online* untuk mencegah kecanduan *game online.*

F. Risiko dan ketidaknyamanan

Risiko yang ditimbulkan dari kegiatan ini adalah penggunaan sebagian waktu untuk melakukan kegiatan penelitian

G. Kerahasiaan

Privasi partisipan akan dijaga dengan menjaga kerahasiaan data penelitian. Hasil penelitian hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian dan hanya diketahui oleh peneliti. Data tersebut akan dimusnahkan paling lambat 3 tahun setelah penelitian berakhir.

H. Kompensasi

Peneliti mempersiapkan reward berupa *snack* makanan ringan bagi semua responden penelitian yang ditentukan.

I. Pertanyaan

Jika terdapat pertanyaan berkaitan dengan penelitian ini, Anda dapat menghubungi:

- Margaretha Dea Priscillia (081296220247)
- Sekretariat Komisi Etik Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan UNSOED, Gedung D, Jl. Dr. Soeparno, Karangwangkal, Purwokerto

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI PARTISIPAN DALAM PENELITIAN

(Informed Consent)

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama :

Umur :

Alamat :

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya, **Orang Tua/Wali*** (coret yang tidak dipilih) telah mendapatkan penjelasan, sepenuhnya mengerti dan memahami tentang tujuan, manfaat dan resiko yang mungkin timbul dalam penelitian, serta telah diberi kesempatan bertanya. Saya juga mempunyai hak untuk sewaktu-waktu mengundurkan diri dari keikutsertaan dalam penelitian ini, tanpaa sanksi apapun.

Maka dengan ini saya secara sukarela menyatakan

MENGIZINKAN/TIDAK MENGIZINKAN (coret yang tidak dipilih)

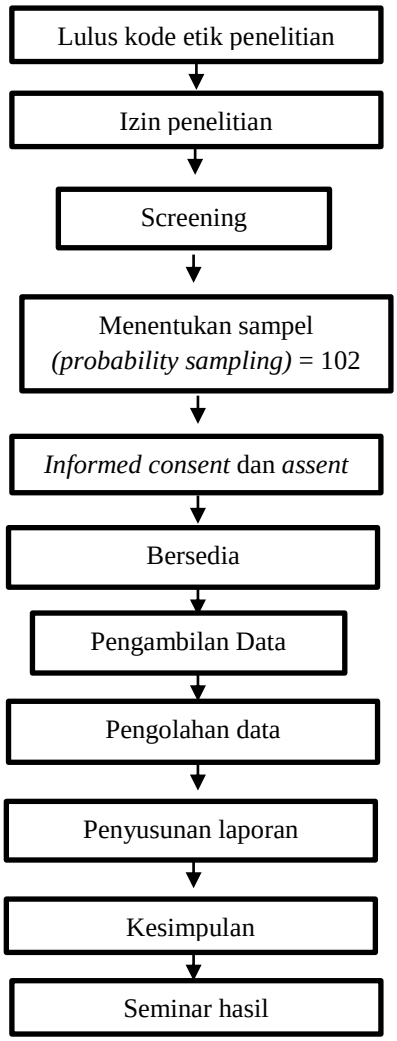
Anak saya menjadi partisipan penelitian. Demikian pernyataan dan persetujuan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan siapapun dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, ..……..……

Hormat saya

(……)

Lampiran 2 Alur Penelitian



Lampiran 4. Instrumen Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

A. IDENTITAS RESPONDEN

Petunjuk

Berikut ini disajikan beberapa pertanyaan tentang identitas responden. Jawablah setiap pertanyaan dan berikan tanda *check list*(√) pada jawaban yang Anda pilih.

Nama :

Usia : Tahun

Jenis Kelamin :

Pendidikan Terakhir : ☐ Tidak Sekolah
☐ SD/MI/Sederajat
☐ SMP/MTs/Sederajat
☐ SMA/MA/Sederajat
☐ Perguruan Tinggi

Pendapatan : ☐ ≤ UMK Rp 2.118.123,00
☐ > UMK Rp 2.118.123,00

B. PERNYATAAN PENGAWASAN ORANG TUA

Jawablah setiap pernyataan di bawah ini dan berikan tanda *check list* (√) pada jawaban yang Anda pilih.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
	Perlakuan Otoriter		
1.	Saya memaksa anak untuk segera menghentikan bermain *game online* dengan siksaan atau paksaan		
2.	Menurut saya dengan kekerasan anak memberikan dampak mengubah perilaku anak menjadi lebih baik		
3.	Saya memberi aturan terentu untuk anak saat bermain *game online*		
4.	Saya mengetahui anak saya pernah bermain *game online*		
5.	Saya memarahi anak saya jika bermain *game online*		
6.	Saya membatasi waktu anak bermain *game online*		
7.	Saya tidak suka kalau anak saya bermain *game online*		
8.	Saya memukul anak saya jika anak saya bermain *game online* terlalu lama		
9.	Menurut saya, dengan memarahi anak saat bermain *game online* akan berdampak efek jera terhadap anak		
	Membangun Pengertian Anak		
10.	Saya memperingati anak dengan cara yang lembut		

11.	Saya memberikan pengertian pada anak tentang *game online* saat makan bersama		
12.	Saya tidak menerapkan komunikasi dua arah untuk memberikan pengertian pada anak		
13.	Saya mengutamakan hukumandaripadaaspek pendidikan terhadap anak jika anak bermain *game online*		
Menggunakan Trik Permainan			
14.	Saya tidak membebaskan anak saya untuk bermain *game online*		
15.	Saya memberikan syarat tertentu agar anak boleh bermain *game online*		
16.	Saya memotivasi anak dengan menggunakan *game online*		
17.	Saya memberikan pujian kepada anak jika anak menang		
Memberi Anak Rasa Tanggung Jawab			
18.	Saya memberikan umpan balik terhadap sikap anak		
19.	Saya membuat kesepakatan dengan anak saat bermain *game online*		
20.	Saya memberikan tanggung jawab kepada anak dengan cara menekan anak		
21.	Saya memberikan tanggung jawab kepada anak dengan cara yang dapat dimengerti anak		
22.	Saya membuat komitmen terhadap anak mengenai *game online*		
23.	Menurut saya anak harus menerima konsekuensi dengan apa yang dia kerjakan		
Seleksi Jenis Permainan *Game Online*			
24.	Saya menentukan *game online* yang akan dimainkan oleh anak		
25.	Saya mengetahui *game online* apa yang anak saya mainkan		
26.	Saya mengetahui dampak permainan *game online* yang anak saya mainkan		
27.	Saya sangat protektif terhadap apa yang dimainkan oleh anak		
28.	Saya selalu mengawasi anak saat bermain *game online*		

Asessment *screening game online*

1	Apakah kamu sering memikirkan *game online* bahkan saat jauh dari game/komputer/ponsel?
2	Apakah kamu sering mendapatkan gejala seperti cepat marah, keinginan untuk bermain dll ketika kamu tidak bisa bermain *game online*?
3	Apakah kamu merasa harus menambah waktu bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan yang diinginkan?
4	Sudahkah kamu mencoba mengurangi waktu bermain kamu atau bahkan berhenti karena kamu merasa sudah tidak terkendali dalam bermain *game online*?
5	Apakah kamu mengabaikan aktivitas lain (kerja/sosial/belajar) karena video game?
6	Apakah kamu terus bermain meskipun itu merugikan kamu? (gagal dalam studi, Insomnia, terlambat bekerja, masalah hubungan dll)
7	Pernahkah kamu menyembunyikan atau berbohong tentang berapa lamanya waktu anda bermain *game online*?
8	Pernahkah kamu menggunakan *game online* sebagai cara untuk mengatasi stres sehari-hari atau untuk membantu kondisi mood negatif kamu?
9	Apakah belajar atau pekerjaan kamu terpengaruh karena kamu terlalu banyak bermain?

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Pengawasan Orang Tua

Variabel soal	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Keputusan
1	0,437	0,361	Valid
2	0,679	0,361	Valid
3	0,386	0,361	Valid
4	0,482	0,361	Valid
5	0,410	0,361	Valid
6	0,393	0,361	Valid
7	0,416	0,361	Valid
8	0,464	0,361	Valid
9	0,375	0,361	Valid
10	0,482	0,361	Valid
11	0,416	0,361	Valid
12	-0,052	0,361	Tidak Valid
13	0,401	0,361	Valid
14	0,603	0,361	Valid
15	0,600	0,361	Valid
16	-0,153	0,361	Tidak Valid
17	0,397	0,361	Valid
18	0,386	0,361	Valid
19	0,444	0,361	Valid
20	0,430	0,361	Valid
21	0,397	0,361	Valid
22	0,495	0,361	Valid
23	0,561	0,361	Valid
24	-0,100	0,361	Tidak Valid
25	0,414	0,361	Valid
26	0,477	0,361	Valid
27	0,490	0,361	Valid
28	0,406	0,361	Valid
29	0,426	0,361	Valid
30	0,420	0,361	Valid
31	0,426	0,361	Valid

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,860	28

Lampiran 6. Karakteristik Responden

1. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin

N	Valid	102
	Missing	0
Mean		1.59
Std. Error of Mean		.049
Median		2.00
Mode		2
Std. Deviation		.495
Variance		.245
Range		1
Minimum		1
Maximum		2
Sum		162

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki laki	42	41.2	41.2	41.2
	Perempuan	60	58.8	58.8	100.0
	Total	102	100.0	100.0	

2. Usia

Usia

N	Valid	102
	Missing	0
Mean		40.87
Std. Error of Mean		.616
Median		40.00
Mode		40
Std. Deviation		6.223
Variance		38.726
Range		35
Minimum		25
Maximum		60
Sum		4169

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-30 tahun	5	4.9	4.9	4.9
	31-40 tahun	46	45.1	45.1	50.0
	41-50 tahun	45	44.1	44.1	94.1
	51-60 tahun	6	5.9	5.9	100.0
	Total	102	100.0	100.0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25	1	1.0	1.0	1.0
	28	1	1.0	1.0	2.0
	29	1	1.0	1.0	2.9
	30	2	2.0	2.0	4.9
	31	2	2.0	2.0	6.9
	32	4	3.9	3.9	10.8
	33	1	1.0	1.0	11.8
	34	1	1.0	1.0	12.7
	35	5	4.9	4.9	17.6
	36	7	6.9	6.9	24.5
	37	4	3.9	3.9	28.4
	38	4	3.9	3.9	32.4
	39	5	4.9	4.9	37.3
	40	14	13.7	13.7	51.0
	41	4	3.9	3.9	54.9
	42	9	8.8	8.8	63.7
	43	4	3.9	3.9	67.6
	44	5	4.9	4.9	72.5
	45	10	9.8	9.8	82.4
	46	1	1.0	1.0	83.3
	47	2	2.0	2.0	85.3
	48	4	3.9	3.9	89.2
	49	2	2.0	2.0	91.2
	50	3	2.9	2.9	94.1
	51	3	2.9	2.9	97.1

	55	1	1.0	1.0	98.0
	56	1	1.0	1.0	99.0
	60	1	1.0	1.0	100.0
	Total	102	100.0	100.0	

3. Pendidikan Terakhir

Pendidikan Terakhir

N	Valid	102
	Missing	0
Mean		3.73
Std. Error of Mean		.089
Median		4.00
Mode		4
Std. Deviation		.903
Variance		.815
Range		3
Minimum		2
Maximum		5
Sum		380

Pendidikan Terakhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD/MI/Sederajat	13	12.7	12.7	12.7
	SMP/MTs/Sederajat	20	19.6	19.6	32.4
	SMA/MA/Sederajat	51	50.0	50.0	82.4
	Perguruan tinggi	18	17.6	17.6	100.0
	Total	102	100.0	100.0	

4. Pendapatan

Pendapatan per Bulan

N	Valid	102
	Missing	0
Mean		1.25
Std. Error of Mean		.043
Median		1.00
Mode		1
Std. Deviation		.432
Variance		.187

Range	1
Minimum	1
Maximum	2
Sum	127

Pendapatan per Bulan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	≤ UMK Rp 2.118.123,00	77	75.5	75.5	75.5
	> UMK Rp 2.118.123,00	25	24.5	24.5	100.0
	Total	102	100.0	100.0	

5. Gambaran Pengawasan Orang Tua

Statistics

Pengawasan Orang Tua

N	Valid	102
	Missing	0
Mean		17.75
Std. Error of Mean		.347
Median		19.00
Mode		14
Std. Deviation		3.508
Variance		12.306
Range		13
Minimum		11
Maximum		24
Sum		1811

Pengawasan Orang Tua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	2	2.0	2.0	2.0
	12	1	1.0	1.0	2.9
	13	10	9.8	9.8	12.7
	14	21	20.6	20.6	33.3
	15	2	2.0	2.0	35.3
	16	2	2.0	2.0	37.3

17	6	5.9	5.9	43.1
18	4	3.9	3.9	47.1
19	15	14.7	14.7	61.8
20	12	11.8	11.8	73.5
21	9	8.8	8.8	82.4
22	12	11.8	11.8	94.1
23	5	4.9	4.9	99.0
24	1	1.0	1.0	100.0
Total	102	100.0	100.0	

Data Responden

Usia	Kode	JK	Kode	Pendidikan Terakhir	Kode	Pendapatan	Kode
40	2	P	2	SMP	3	≤	1
43	3	P	2	SMA	4	≤	1
48	3	P	2	SMA	4	≤	1
44	3	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	≤	1
44	3	P	2	SMA	4	≤	1
45	3	P	2	SMA	4	≤	1
39	2	P	2	SMA	4	>	2
38	2	P	2	SMA	4	≤	1
37	2	P	2	SMA	4	≤	1
40	2	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	>	2
40	2	P	2	SMA	4	>	2
40	2	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	>	2
29	1	P	2	SMA	4	≤	1
30	1	P	2	SMA	4	≤	1
41	3	P	2	SMP	3	≤	1
37	2	P	2	SMP	3	≤	1
48	3	P	2	SMA	4	≤	1
44	3	P	2	SD	2	≤	1
39	2	P	2	SMP	3	>	2
36	2	P	2	SMA	4	≤	1
42	3	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	≤	1
25	1	P	2	SMP	3	>	2
50	3	P	2	SD	2	≤	1
35	2	P	2	SMP	3	≤	1
32	2	P	2	SMA	4	≤	1
43	3	P	2	SMA	4	≤	1
36	2	P	2	SMA	4	≤	1
40	2	P	2	SMP	3	≤	1
37	2	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	>	2
45	3	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	≤	1
41	3	P	2	SMA	4	≤	1
32	2	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	>	2
40	2	P	2	SMP	3	≤	1
44	3	P	2	SD	2	≤	1
34	2	P	2	SMA	4	≤	1
32	2	P	2	SMA	4	≤	1
42	3	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	>	2
33	2	P	2	SMA	4	≤	1
36	2	P	2	SMP	3	>	2
51	4	P	2	SMA	4	>	2
39	2	P	2	SMP	3	≤	1

55	4	P	2	SMA	4	>	2
48	3	P	2	SMA	4	≤	1
51	4	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	>	2
36	2	P	2	SMA	4	≤	1
40	2	P	2	SMP	3	≤	1
45	3	P	2	SMA	4	≤	1
42	3	P	2	SD	2	≤	1
31	2	P	2	SMP	3	≤	1
49	3	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	≤	1
35	2	P	2	SMA	4	≤	1
40	2	P	2	SD	2	≤	1
42	3	P	2	SMA	4	≤	1
40	2	P	2	SMP	3	≤	1
32	2	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	>	2
38	2	P	2	SMA	4	≤	1
40	2	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	≤	1
47	3	P	2	SD	2	≤	1
28	1	P	2	SMA	4	≤	1
40	2	P	2	PERGURUAN TINGGI	5	>	2
39	2	L	1	SMP	3	≤	1
42	3	L	1	SMA	4	≤	1
35	2	L	1	SMA	4	>	2
36	2	L	1	SMA	4	≤	1
38	2	L	1	SMA	4	≤	1
31	2	L	1	SMP	3	≤	1
47	3	L	1	SMP	3	≤	1
50	3	L	1	SD	2	≤	1
39	2	L	1	PERGURUAN TINGGI	5	>	2
42	3	L	1	SMA	4	≤	1
30	1	L	1	SD	2	≤	1
42	3	L	1	SD	2	≤	1
45	3	L	1	SMP	3	≤	1
50	3	L	1	SMP	3	≤	1
36	2	L	1	PERGURUAN TINGGI	3	≤	1
35	2	L	1	SMA	4	≤	1
42	3	L	1	SMA	4	≤	1
37	3	L	1	PERGURUAN TINGGI	5	>	2
36	2	L	1	SMA	4	≤	1
43	3	L	1	SD	2	>	2
49	3	L	1	SD	2	≤	1
44	3	L	1	SMA	4	≤	1
45	3	L	1	SMA	4	≤	1
45	3	L	1	PERGURUAN TINGGI	5	≤	1

56	4	L	1	SMA	4	≤	1
48	3	L	1	SD	2	≤	1
38	2	L	1	SMA	4	≤	1
43	3	L	1	SMA	4	>	2
45	3	L	1	SMA	4	≤	1
51	4	L	1	SMA	4	>	2
35	2	L	1	SMP	3	≤	1
45	3	L	1	SMA	4	≤	1
45	3	L	1	SD	2	≤	1
40	2	L	1	SMA	4	≤	1
46	3	L	1	SMA	4	>	2
60	4	L	1	SMA	4	≤	1
41	3	L	1	SMA	4	>	2
40	2	L	1	SMA	4	≤	1
41	3	L	1	PERGURUAN TINGGI	5	>	2
45	3	L	1	SMA	4	≤	1
42	3	L	1	SMA	4	≤	1
40	2	L	1	SMP	3	>	2

UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN 1963

Lampiran 8 Dokumentasi

BIODATA

1. Nama lengkap : Margaretha Dea Priscillia
2. NIM : I1B019062
3. Tempat dan tanggal lahir : Banyumas, 14 Maret 2002
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Alamat asal : Kebarongan Rt 01 Rw 12 Kec. Kemranjen Kab. Banyumas
7. Nomor HP : 081296220247
8. E-mail : margaretha.priscillia@mhs.unsoed.ac.id
9. Judul Penelitian : Gambaran Peran Kontrol Orang Tua pada Anak Usia Sekolah dalam Penggunaan *Game Online* di SDN 1 Purwokerto Kidul

RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun	Institusi
2006-2007	TK At Tauhid Pageralang
2007-2013	SD Negeri 1 Kebarongan
2013-2016	SMP Negeri 1 Kemranjen
2016-2019	SMA Negeri 1 Sumpiuh
2019-2023	Universitas Jenderal Soedirman

PENGALAMAN ORGANISASI

Tahun	Organisasi	Jabatan
2018	PAC IPNU IPPNU Kec. Kemranjen	Sekretaris
2019	PC IPNU IPPNU Kab. Banyumas	Staff Media
2019	Magang HMJK UNSOED	Staff Komunikasi, Media, dan Informasi
2019	HMJK UNSOED	Staff Komunikasi, Media, dan Informasi
2020	DLM KBMIK UNSOED	Staff Komisi Eksternal
2021	PAC IPNU IPPNU Kec. Kemranjen	Wakil Ketua

PENGALAMAN MENULIS

Tahun	Judul	Keterangan
2019	Es Krim Sayur sebagai Alternatif Mencegah Stunting di Indonesia	PKM-K

2020	Menghalau Sepi Usia Senja dengan Membuat Karya	PKM-PM

PENGALAMAN KEPANITIAAN

Tahun	Kepanitiaan	Tingkat
2019	Magang HMJK	Jurusan
2019	Sekolah *Desain*	Jurusan
2019	Sukmakala	Jurusan
2019	MANTAN (Sehari bersama teman keperawatan)	Jurusan
2019	Pengabdian Masyarakat	Jurusan
2020	NS2NC	Nasional
2020	KARMANANTI (Buka Bersama Anak Panti)	Jurusan
2020	Bulan Sehat ILMIKI	Jurusan
2020	Dies Natalis Keperawatan	Jurusan
2020	Caring Unsoed	Jurusan

KEGIATAN PENGEMBANGAN DIRI YANG DILAKUKAN

Tahun	Kegiatan
2019	*Soedirman Student Summit* (S3)
2019	Pengembangan Karakter dan Kepribadian Mahasiswa (PKKM)
2019	Pengenalan Kehidupan Kampus bagi Mahasiswa Baru (PKKMB)
2019	Wawasan Kebangsaan, Cinta Tanah Air, dan Bela Negara

KEGIATAN ILMIAH YANG PERNAH DIIKUTI

Tahun	Kegiatan
2019	Seminar Nasional "Postmortem and Qur'anic Healing"
2019	Talkshow ILMIKI "*Be the Great Nurse for the Brighter Future of Nursing with* ILMIKI"
2019	Seminar dan workshop "Menciptakan Sumber Daya yang Sikap, Tanggap, dan Tepat pada Pertolongan Pertama"
2020	Seminar Nasional "Scientific Essay Competition"
2020	Lomba Poster Publik SNF 2020 "*Spectacular Nursing Festival*" tingkat Nasional Universitas Airlangga
2022	Seminar Nasional "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Peningkatan Mutu Asuhan Keperawatan di Era Society 5.0"
2022	Seminar Nasional "*Evidence Based Practices in the Clinical and Community Setting*"

Purwokerto, 17 Febuari 2023
Yang menyatakan,

Margaretha Dea Priscillia
(I1B019062