

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

by Aenul Yaqin

Submission date: 20-Nov-2022 02:45PM (UTC+0700)

Submission ID: 1959056037

File name: aenul_MKI.doc (372K)

Word count: 2366

Character count: 13765



Research article

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

Muhamad Aenul Yaqin¹, MariyamMariyam²

10

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

Article Info

Article History:

Key words:

playing game, intensity in playing game, time out

Abstract

Background : Today, there are many new released digital games which can be either online or offline by the use of gadget. Game is an influential technology in life. In the other words, the development of technology cannot be simply separated from children development, especially in their elementary school year. Time out is a break time applied by asking children to stop playing game and have some break in their bedroom. It is a very good step to discipline students at their home. This research was aimed to find out the influence of time out applied by parents toward students' intensity in playing games, **Method :** using one group pretest posttest experimental design. During this research, an intervention was applied by applying time out for 5 days. **Population and sample :** The population in this research was the parents of students in 3 B and 5 A classroom whose intensity in playing game were considered to be medium to high. The respondent taken as sample was total 50 male and female students. The research was administered during March of 2019 at SDN Luwungragi 01 Bulakamba Brebes. **Result :** the result of Wilcoxon statistical test is the time before and after the application of time out was $p = 0.00 < \alpha (\alpha = 0.05)$. Therefore, it can be concluded that there was significant influence of time out applied by the parents toward the students' intensity in playing games.

PENDAHULUAN

Salah satu kemajuan zaman di era modern munculnya permainan - permainan digital yang bisa dimainkan dimanapun yaitu game online yang identik dengan penggunaan gadget. Game atau sering disebut Games adalah merupakan suatu alat yang sangat berpengaruh bagi kehidupan dan perkembangan teknologi yang ada dan tidak terpisahkan bagi kehidupan seorang anak (Ridoi, 2018). Hasil survey 2018 penetrasi pengguna internet di Indonesia

meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau setara 54,7 persen (APJII, 2018). Pada tahun 2018 jumlah gamer di Indonesia meningkat menjadi 34 juta orang dari jumlah tersebut 19,9 juta diantaranya gamer online berbayar (Rachmawati, 2018).

Efek dari konsumsi permainan game dan game online atau gangguan permainan didefinisikan dalam revisi ke-11 International Classification of Diseases (ICD-11) sebagai pola perilaku permainan

(*digital-gaming* atau *video gaming*) gangguan ini dinamai *gaming disorder*, pengidap gaming akan bermain secara berlebihan baik lama bermain atau intensitas bermain *game* (WHO, 2018). Efek lain dari ketergantungan bermain *game* adalah perilaku agresi, kurang menghargai orang lain, penganiayaan dengan cara mengancam, dan kecanduan dengan *game* (Trihadnanto & Agency, 2011). Kondisi akan berbeda apabila anak dalam pengawasan orang tua atau memberikan batasan waktu dan arahan dalam bermain *game offline* maupun *online* yang sesuai umur anak.

Meminta anak untuk berhenti bermain *games* merupakan hal yang tidak mudah, orang tua membutuhkan cara yang tepat, tidak menyalahkan anak. *Time out* merupakan suatu tindakan hukuman kepada anak yang tidak menggunakan kekerasan fisik, melainkan agar anak mengintrospeksi diri akan kesalahan yang diperbuat atau melanggar aturan. Wong (2009) *Time out* adalah waktu rehat atau menyuruh anak ke kamar merupakan strategi pendisiplinan yang sangat baik untuk anak yang masih kecil, ketika ditempatkan yang tidak menstimulasi dan terisolasi anak menjadi bosan dan pada akhirnya setuju untuk berperilaku yang sesuai untuk memasuki kembali ke kelompok keluarga. Data survey studi pendahuluan di SDN Luwungragi 01, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes, jumlah siswa kelas 3 sebanyak 87 siswa - siswi, kelas 4 sebanyak 79 siswa - siswi, jumlah kelas 5 sebanyak 82 siswa - siswi, jumlah data siswa kelas 3 - 5 dengan total 248 siswa - siswi.

Rata - rata bermain *game* di kelas 3 B, dengan kriteria sedang 40 - 60 menit, laki - laki berjumlah 17 siswa, sedangkan perempuan berjumlah 22 siswi, dan di kelas 5 A, 40 - 60 menit laki - laki berjumlah 4 siswa, sedangkan perempuan berjumlah 4 siswi, dikategori tinggi > 60

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

menit laki - laki 2 siswa dan perempuan berjumlah 1 siswi. Jumlah data diatas pada saat pembagian kuesioner dari kelas 3-5 ada siswa yang tidak mengikuti dengan jumlah 13 siswa, maka data diatas dengan keseluruhan dengan jumlah total 235 siswa dari kelas 3-5. Dari data diatas yang menunjukkan kriteria sedang 40 - 60 menit dan tinggi > 60 menit siswa siswi kelas 3 B dan 5 A di SDN Luwungragi 01.

METODE

17 sains penelitian yang digunakan eksperimen dengan rancangan *one - group 19 2 test - post test design*, Sugiyono (2016) *one - group pre test - post test design* adalah desain penelitian yang terdapat pre test, sebelum diberi perlakuan, demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

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

HASIL

a. Karakteristik Responden

Tabel 4.1

Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin anak, pendidikan orang tua di SDN Luwungragi 01 Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes

No	Karakteristik	F	%
1	Jenis kelamin anak		

	Perempuan	27	54.0
	Laki - laki	23	46.0
	Total	50	100
2.	Pendidikan orang tua		
	22	7	14.0
	Tidak lulus SD	15	30.0
	SD	12	24.0
	SMP	8	16.0
	SMA	7	14.0
	D3 / S1	1	2.0
	S2		
	Total	50	100
3	Pekerjaan orang tua		
	Tani	16	32.0
	Swasta	9	18.0
	PNS	6	12.0
	Lain - lain	19	38.0
	Total	50	100

¹⁸ Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa jenis kelamin anak terbanyak pada anak perempuan dengan frekuensi 27 (54.0 %). Sebagian besar pendidikan orang tua anak yang menjadi responden yaitu lulusan sekolah dasar dengan frekuensi 15 (30.0 %). Dapat dilihat pula pekerjaan orang tua terbanyak yaitu Lain - lain sebanyak 19 (38.0 %).

b. Intensitas Bermain Game

1. Sebelum diberikan Time Out

⁵ **Tabel 4.2**
Distribusi Responden Berdasarkan Intensitas Bermain Game Sebelum Intervensi Pada Anak Usia Sekolah di SDN Luwunragi 01 Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes (n=50)

Durasi Game	F	%
Rendah (< 30 menit)	0	0
sedang (40-60 menit)	23	46%
tinggi (> 60 menit)	27	54%
5 Total	50	100

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa sebelum diberikan *time out* intensitas bermain game mayoritas berada dalam kategori tinggi 27 responden (54%).

2. Sesudah diberikan Time Out

Tabel 4.3
Distribusi Responden Berdasarkan ⁶ Intensitas Bermain Game Sesudah Intervensi Pada Anak Usia Sekolah di SDN Luwunragi 01 Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes (n=50)

Durasi Game	F	%
Rendah (< 30 menit)	27	54%
sedang (40-60 menit)	22	44%
Tinggi (> 60 menit)	1	2%
Total	50	100

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui sesudah diberikan *time out* intensitas bermain game mayoritas berada dalam kategori rendah 27 responden (54%).

²⁰ Analisis Bivariate

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-Smirnov* karena sampel dibawah 100.

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Hasil Uji Normalitas Data Nilai Sebelum dan Sesudah di Berikan Time Out Oleh Orang Tua Terhadap Intensitas Bermain Game Pada Anak Usia Sekolah (n=50)

Variabel	P	
	Sebelum diberikan Time Out	Sesudah diberikan Time Out
Intensitas bermain game	0.00	0.00

Berdasarkan hasil analisis uji wilcoxon pada nilai sebelum dan sesudah diberikan *time out* oleh orang tua dapat disimpulkan bahwa nilai $p= 0.00$ lebih kecil dari α ($\alpha= 0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan rerata yang signifikan intensitas bermain *game* sebelum dan sesudah diberikan *time out* oleh orang tua. Sehingga ada pengaruh *time out* oleh orang tua terhadap intensitas bermain *game* pada anak usia sekolah.

Berdasarkan tabel 4.4 hasil uji normalitas data nilai sebelum diberikan *time out* dan sesudah diberikan *time out* diketahui nilai p 0.00. Dari data uji normalitas tersebut nilai p sebelum dan sesudah diberikan *time out* kurang dari 0,05 ($p < 0,05$) maka data tersebut berdistribusi tidak normal dan uji statistik yang akan digunakan adalah uji Wilcoxon.

b. Analisa Pengaruh *Time Out* Oleh Orang Tua Terhadap Intensitas Bermain *Game* Pada Anak Usia Sekolah
Setelah dilakukan uji normalitas kemudian dilakukan uji Wilcoxon untuk mengetahui pengaruh *time out* oleh orang tua sebelum dan sesudah.

Tabel 4.5
Pengaruh *Time out* Oleh Orang Tua Terhadap Intensitas Bermain *Game* Pada Anak Usia Sekolah (n=50)

Intensitas Bermain Game	M	SD	P= value
Sebelum Time Out	3.00	503	
Sesudah Time Out	1.00	544	0.00

Berdasarkan tabel 4.4 Diketahui $p= value$ dengan hasil 0.00. Menunjukkan ada pengaruh antara sebelum dan sesudah diberikan *time out* terhadap intensitas bermain *game* pada anak usia sekolah.

PEMBAHASAN

Intensitas Bermain *Game* Sebelum diberikan *Time Out*

Bedasarkan hasil penelitian bahwa 50 responden siswa siswi SDN Luwunragi 01 Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes, sebelum diberikan *time out* intensitas sedang (40 – 60 menit) 23 siswa siswi dan intensitas tinggi (>60 menit) 27 siswa – siswi, intensitas bermain *game* merupakan akibat tingginya individu dalam bermain *game*.

Menurut Rido'i (2018) Dampak negatifnya dari intensitas bermain *game* meliputi kurangnya tidur, hidup kotor, isolasi diri, depresi, stress, *arthritis* dan *carpal tunnel syndrome*, makan kurang sehat, perilaku agresif, gaya hidup buruk, dan berbohong. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Marlina, dkk (2014). Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin rendah pula prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas SD Saraswati I Denpasar tahun 2014. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Putra (2017) mengemukakan bahwa terdapat anak bermain *game* dengan durasi > 3 jam per hari, dengan durasi > 21 jam perminggu, sehingga dikatakan anak – anak kecanduan bermain *game*.

Intensitas Bermain Game Sesudah diberikan Time out

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan intensitas bermain game sesudah diberikan time out oleh orang tua pada anak. Pada kategori rendah (<30 menit) 27 siswa – siswi, sedang (40-60 menit) 22 siswa-siswi, dan tinggi (>60 menit) 1 siswa. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa pemberian time out oleh orang tua mengurangi intensitas bermain game sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2016) menunjukkan hasil bahwa kegiatan time out dalam menstimulasi sikap disiplin anak di kelompok A TK Aisyah Bustanul Athfal 47 Surabaya terkait dengan tahapan dalam pelaksanaan time out dapat menstimulasi sikap disiplin anak. Sesuai dengan hasil penelitian oleh Aulia (2015) setelah dilakukan intervensi menggunakan teknik tim out menunjukkan adanya pengurangan perilaku agresif anak.

Analisis Pengaruh Time Out Oleh Orang Tua Terhadap Intensitas Bermain Game Pada Anak Usia Sekolah

Penanganan kepada anak harus dilakukan dengan tepat, Cooper, Heron, and Heward (2007) teknik time out atau penyisihan sesaat dapat didefinisikan penarikan atau menghilangkan kesempatan seorang anak untuk mendapatkan penguatan positif untuk sementara waktu.

Analisis pengaruh time out oleh orang tua terhadap intensitas bermain game pada anak usia sekolah, pada penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon karena hasil uji normalitas kurang dari 0,05 ($p < 0,05$). Sesuai dengan yang disampaikan Miltenberger (2004) menambahkan bahwa prosedur ini (time out) efektif untuk menurunkan perilaku yang bermasalah atau perilaku negatif.

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

Hasil analisis statistik uji wilcoxon pada nilai time out oleh orang tua terhadap intensitas bermain game pada anak usia sekolah dengan nilai Asymp. Sig. 0.00 lebih kecil dari < 0.05 , sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh time out oleh orang tua terhadap intensitas bermain game pada anak usia sekolah. Sesuai dengan hasil penelitian Tania (2015) menunjukkan bahwa setelah diberikan time out didapatkan hasil yang bermakna dimana nilai $p = 0,000 < 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh uji coba modul teknik isolation time out pada ibu menurunkan high anger temper tantrum anak di PAUD X Bandung.

Menurut analisis peneliti time out bisa sangat bermanfaat bagi seluruh orang tua untuk menghentikan perilaku negatif anak, karena teknik ini tidak mempunyai efek samping karena tidak menggunakan fisik maupun verbal. Orang tua tua menyuruh anak berdiam di tempat yang sudah ditentukan tidak diajak berbicara maupun singkirkan mainan yang didekatnya, itu berguna untuk anak mengintropeksi diri akan kesalahan yang sudah dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Pengaruh Time Out Oleh Orang Tua terhadap Intensitas Bermain Game Pada Anak Usia Sekolah" yang dilakukan pada 50 responden selama 5 hari dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Intensitas bermain game sebelum diberikan time out sebagian besar kategori tinggi (> 60 menit)
2. Intensitas bermain game sesudah diberikan time out sebagian besar kategori rendah (< 30 menit)
3. Diperoleh hasil bahwa nilai $p = 0.00$ lebih kecil dari α ($\alpha = 0.05$), sehingga dapat disimpulkan ada

pengaruh *time out* oleh orang tua terhadap intensitas bermain *game* pada anak usia sekolah.

21

UCAPAN TERIMA KASIH

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

REFERENSI

- APJII. (2018). *Cerita Dibalik Kesuksesan Pemerintah Tarik Pajak Google*. <https://apjii.or.id/download/file/BULETINAPJIIEDISI22Maret2018.pdf>. Diakses 26 September 2018
- Aulia. H. (2015). *Reducing Aggressive Behavior X Through Deaf Child Allowance Shortly Elimination Procedure (Time-Out) (Single Subject Design Class II.B in SLB Muhammadiyah Pauh IX Padang)*. Universitas Negeri Padang. Jurnal E-Jupekhu Vol 4 No 1.
- Cooper, John O, Timothy E Heron, William L Heward. (2007). *Applied Behavior Analysis*. New Jersey: Pearson
- Marlina (2014) *Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas V di sekolah dasar Saraswati 1 Denpasar tahun 2014*. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/coping/article/view/10787>. Diakses 16 Mei 2019
- Miltenberger, Raymond G. (2004). *Behavior Modification: Principles and Procedures*. USA: Wadsworth
- Mulyadi, S. (2004). *Cerdas emosi : membantu anak balita mengelola amarahnya*. Jakarta. Penerbit Erlangga
- Muhamad Aenul Yaqin / The Influence of Time Out Applied by Parents toward Students' Intensity in Playing Game
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan* Jakarta: Rineka Cipta
- Puspitasari. C. A. (2016). *Kegiatan Time Out Di Tk Aisyah Bustanul Athfal 47 Surabaya*. <https://docplayer.info/48408744-Kegiatan-time-out-di-tk-aisyah-bustanul-athfal-47-surabaya.html>. Diakses 16 Mei 2019
- Putra. K. P., Sanubari. T. P. E., Manggena. T. F. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika - Matematika) Usia 8 - 9 Tahun*. Universitas Kristen Satya Wacana. Jurnal Satya Widya Vol.33 No.2. ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/download/1296/720. Diakses 16 Mei 2016
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang: Maskha
- Rachmawati, A. R. (2018). *Gamer Indonesia Diprediksi capai 34 juta orang*. Retrieved september 26, 2018, from Pikiran Rakyat: <http://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379>. Diakses 6 Agustus 2018
- Sugiyono.(2016).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatifdan R & D* . Bandung : Alfabeta
- Tania. S. C. (2015). *Uji Coba Teknik Isolation Time Out Pada Ibu Untuk Menurunkan High Anger Temper Tantrum Anak Paud X Bandung (Ibu Yang Memiliki Anak Usia 5 - 10 Tahun)*. <https://repository.maranatha.edu/16313>. Diakses 16 Mei 2019

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

WHO. (2018). *Gaming disorder*. <http://www.who.int/inf/features/q/gaming-disorder/en>. Diakses 26 September 2018

Wong, D. L. (2009). *Buku Ajar keperawatan Pediatrik Wong, ed.6vol.1*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC

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

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.123dok.com Internet Source	3%
2	docplayer.info Internet Source	1%
3	eprints.undip.ac.id Internet Source	1%
4	repository.uma.ac.id Internet Source	1%
5	publikasiilmiah.ums.ac.id Internet Source	1%
6	digilib2.unisayogya.ac.id Internet Source	1%
7	es.scribd.com Internet Source	1%
8	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
9	ejournal.unitomo.ac.id Internet Source	1%

10	fdocuments.net Internet Source	1 %
11	jiip.stkipyapisdompu.ac.id Internet Source	1 %
12	voiceofmuslimahbekasi.wordpress.com Internet Source	1 %
13	zh.scribd.com Internet Source	1 %
14	pt.scribd.com Internet Source	1 %
15	repository.ugm.ac.id Internet Source	1 %
16	uia.e-journal.id Internet Source	1 %
17	elearning.medistra.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository2.unw.ac.id Internet Source	<1 %
19	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
20	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.lppm.unila.ac.id Internet Source	<1 %

22	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
23	Hamam Burhanuddin, Muhaiminatut Thohiroh. "Pola Asuh Orang Tua pada Anak Broken Home", Absorbent Mind, 2021 Publication	<1 %
24	adoc.pub Internet Source	<1 %
25	digilib.unisayogya.ac.id Internet Source	<1 %
26	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
27	jipp.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
28	media.neliti.com Internet Source	<1 %
29	repo.unand.ac.id Internet Source	<1 %
30	ejournal.uksw.edu Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off