

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi di masa sekarang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Pesatnya perkembangan teknologi secara tidak langsung dapat mengubah sikap dan perilaku atau kebiasaan masyarakat, khususnya remaja di Indonesia. Wong et al (2009) menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah pengaruh media massa, di antaranya pengaruh media komputer atau internet. Ditambah lagi pada zaman modern saat ini, rata-rata anak usia remaja sudah banyak yang menggunakan media bermain seperti *handphone*, *gadget* dan media elektronik lainnya.

Bermain adalah media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta uang (Wong,et al,2008). Menurut Hidayat (2008), bermain adalah suatu aktivitas di mana anak dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran menjadi kreatif, serta mempersiapkan untuk berperilaku menjadi dewasa. Dahulu, permainan hanya sebatas permainan tradisional atau permainan yang menggunakan papan permainan seperti monopoli dan catur.

Saat ini seiring dengan perkembangan jaman yang sangat pesat, muncul permainan berbasis elektronik yang lebih menarik dan variatif. Pilihan yang lebih banyak dan menarik inilah yang membuat anak-anak lebih tertarik ke permainan yang berbasis elektronik seperti *video game* daripada permainan tradisonalnya dahulu (Suangga, dkk 2013).

Menurut Hanson dalam Wibowo (2009) *video game* merupakan sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang yang berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya.

Environment Software Association (ESA) (2013) menunjukkan bahwa data demografi pengguna *video game* di Amerika yaitu sekitar 58% dengan persentase pengguna *video game* terkait *gender* 55% laki-laki dan sisanya sekitar 45% adalah perempuan. Sedangkan berdasarkan usia disebutkan bahwa 36% pengguna *video game* berusia <18 tahun, 32% berusia 18-35 tahun dan persentase 32% ditempati oleh pengguna *video game* yang berusia lebih dari 36. Media yang digunakan untuk bermain *video game* bermacam-macam di antaranya 36% menggunakan *smartphone* dan sekitar 25% menggunakan *wireless device*. Sedangkan jenis permainan yang sering digunakan para *gamers* adalah tipe *online* yaitu sekitar 34%. Untuk jenis *game action, sports, strategy, role-playing* sebanyak 26%, 19% jenis *game casual* dan *social games*, dan sekitar 14% jenis *game persistent multi-player*.

Awalnya bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, namun kegiatan ini tidak terlepas dari dampak negatif dan positif bagi anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sanditaria, dkk (2013), menyatakan bahwa dari 71 responden anak yang gemar bermain *game online* di mana 38% responden masuk ke dalam kategori tidak adiksi sedangkan sisanya yaitu 62% responden masuk dalam kategori adiksi. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media bermain *game online* mempunyai pengaruh negatif yang besar terhadap anak.

Penelitian lain yang dilakukan di Amerika oleh Gentile (2009) menyimpulkan bahwa 8,5% *gamers* berusia 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis. Anak yang telah kecanduan *video game* akan menghabiskan waktunya dua kali lebih banyak untuk bermain *video game* dibandingkan dengan anak lain. Selain itu, dari penelitian tersebut juga diketahui bahwa anak yang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *video game* memiliki resiko lebih tinggi untuk mengalami kesulitan menerima pelajaran di sekolah, mempunyai masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain *video game* (McBride, n.d).

Di negara bagian lain tepatnya di Korea Selatan, pemerintahannya sudah melakukan upaya tegas untuk menanggulangi kecanduan *video game* terhadap anak sekolah dengan pembatasan akses *video game online* setelah jam 12 malam. Hal ini dilakukan setelah adanya hasil survei yang melaporkan bahwa terdapat 30% siswa sekolah negeri memperlihatkan

tanda-tanda kecanduan dan 40% di antaranya adalah siswa laki-laki (Juwono, 2010).

Kecanduan *video game* dapat menyebabkan anak malas untuk menjaga *personal hygienenya*. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Gentile di Amerika Serikat, 8,5% pengguna *game* adalah anak usia <18 tahun yang termasuk dalam kategori remaja. Para *gamers* tersebut akan menghabiskan lebih banyak waktunya untuk bermain *video game* daripada untuk memperhatikan kebersihannya. Tidak menjaga kebersihan sama saja dengan mempercepat timbulnya penyakit atau gangguan kesehatan pada orang (Hidayat, 2009). Padahal anak usia tersebut juga sudah dalam keadaan *baligh*, jadi sudah seharusnya mereka selalu menjaga kebersihan dirinya untuk menjaga kesuciannya dalam beribadah, karena sesungguhnya kebersihan adalah sebagian dari iman.

Hal tersebut diatas sejalan dengan penjelasan Hadits dibawah :

عَنْ أَبِي مَالِكٍ الْأَشْعَرِيِّ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ الطُّهُورُ شَطْرُ
 الْإِيمَانِ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ تَمْلَأُ الْمِيزَانَ وَسُبْحَانَ اللَّهِ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ تَمْلَأَانِ أَوْ
 تَمْلَأُ مَا بَيْنَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالصَّلَاةُ نُورٌ وَالصَّدَقَةُ بُرْهَانٌ
 وَالصَّبْرُ ضِيَاءٌ وَالْقُرْآنُ حُجَّةٌ لَكَ (رواه مسلم)

Artinya: “Diriwayatkan dari Malik Al Asy’ari dia berkata, Rasulullah SAW bersabda : Kebersihan adalah sebagian dari iman dan bacaan hamdalah dapat memenuhi mizan (timbangan), dan bacaan subhanallah walhamdulillah memenuhi kolong langit dan bumi, dan shalat adalah cahaya dan shadaqah adalah pelita, dan sabar adalah sinar, dan Al Quran adalah pedoman bagimu.” (HR. Muslim)”

Masa remaja (*adolescent*) adalah masa peralihan atau perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, dimana pada masa tersebut anak

akan mengalami beberapa perubahan meliputi perubahan biologi, perubahan psikologik, dan perubahan sosial (Santrock, 2011). Sekolah merupakan salah satu tempat yang sangat berpengaruh terhadap perubahan-perubahan tersebut. Sekolah atau pengalaman pendidikan akan memperluas dunia anak untuk melakukan transisi kehidupan yang relative lebih besar untuk bermain dan bekerja dengan terstruktur (Potter & Perry, 2005). Termasuk juga dalam masalah *personal hygiene* mereka. *Personal hygiene* pada anak biasanya sering terabaikan karena berbagai factor seperti kemalasan, terburu-buru untuk bermain dengan teman-teman atau bahkan bisa juga karena kurangnya dukungan orang-orang terdekat seperti orang tua ataupun teman (Vivas, dkk 2011).

Personal hygiene adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan kesejahteraan fisik dan psikis. Sedangkan kurang perawatan diri adalah kondisi di mana seseorang tidak mampu untuk melakukan atau menjaga kebersihan dirinya (Potter & Perry, 2005). Keadaan kesehatan anak sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka di sekolah, oleh sebab itu penting untuk tetap meningkatkan pengetahuan dan perilaku mengenai *personal hygiene* pada anak usia remaja (Potter & Perry, 2010).

Ada beberapa dampak yang akan ditimbulkan ketika anak mengabaikan *personal hygiene*. Tarwoto dan Wartonah (2006) menyebutkan bahwa mengabaikan *personal hygiene* dapat berdampak pada fisik dan psikososial. Dampak fisik yaitu, banyak gangguan

kesehatan yang akan diderita oleh seseorang yang disebabkan oleh tidak terjaganya *personal hygiene*. Dampak psikososial adalah gangguan rasa nyaman, kebutuhan dicintai dan mencintai, kebutuhan harga diri dan gangguan interaksi sosial.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan di kelas VII A di SMP Muhammadiyah 4, 5, dan 6 Yogyakarta dengan jumlah total 90 siswa-siswi. Di SMP Muhammadiyah 4 Yogyakarta ditemukan 30 % siswa-siswi yang gemar bermain *video game*. Kemudian di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta ditemukan bahwa terdapat 20% siswa-siswi yang gemar bermain *video game*. Sedangkan di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta ditemukan bahwa terdapat 50% siswa-siswi yang gemar bermain *video game*. Hasil yang diperoleh dari durasi bermain siswa-siswi adalah 50% siswa-siswi bermain *game* selama 1-2 jam setiap hari, 30% siswa-siswi bermain *game* selama 3-5 jam setiap hari, dan 20% siswa-siswi bermain >5jam dalam setiap hari. Media yang digunakan siswa-siswi dalam bermain *game* adalah komputer, *gadget*, laptop, PS, tablet, maupun HP. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa cukup banyak waktu yang dihabiskan oleh para siswa-siswi untuk bermain *video game* yang dapat membawa beberapa dampak tertentu terhadap mereka. Hasil wawancara singkat peneliti dengan siswa-siswi selama survey pendahuluan juga didapatkan data bahwa mereka ketika bermain *video game* sampai melupakan mandi atau membersihkan diri.

Berdasarkan hasil survei yang sudah dijelaskan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan survei ulang di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta karena terdapat 50% siswa yang gemar bermain *video game* untuk memastikannya lagi. Berdasarkan survei ulang yang sudah dilakukan ditemukan 120 anak ternyata benar-benar gemar bermain *video game*.

Peneliti berpendapat bahwa bermain *video game* yang tidak teratur dan berlebihan sangat tidak baik untuk perkembangan remaja. Berdasarkan teori dan studi pendahuluan yang sudah dilakukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai gambaran *personal hygiene* pemain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta yang peneliti anggap memenuhi kriteria.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana gambaran secara umum *personal hygiene* pemain *video game* pada anak usia remaja di SMP Muhammadiyah 6 Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui gambaran *personal hygiene* pemain *video game* pada anak usia remaja.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Keperawatan

Mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan tentang gambaran *personal hygiene* pemain *video game* pada anak usia remaja.

2. Bagi Praktik Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam memberikan pendidikan kesehatan mengenai *personal hygiene* pemain *video game* pada anak usia remaja.

3. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran anak tentang pentingnya *personal hygiene*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan dasar untuk penelitian selanjutnya terkait dengan *personal hygiene*.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah :

1. Indrawati (2014) dalam penelitiannya yang berjudul : Faktor-faktor yang berhubungan dengan *personal hygiene* pada anak sekolah dasar menyatakan bahwa penelitian tersebut menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif atau Non-Eksperimen dengan menggunakan rancangan studi *Cross Sectional*.

Hasilnya menunjukkan ada berbagai factor yang mempengaruhi *personal hygiene* anak sekolah dasar.

Perbedaan dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah tempat dan responden penelitian. Persamaan dengan penelitian saat ini yaitu

terletak pada desain penelitiannya deskriptif dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*.

2. Purnamawati I (2014) dalam penelitiannya yang berjudul : Hubungan Permainan *Video Game* Dengan Pola Makan Dan Status Gizi Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman menyatakan bahwa penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif korelasi dengan desain *cross sectional*. Subjek penelitian ini adalah anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur Sleman dengan jumlah sampel yaitu 97 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan antara bermain *video game* dengan pola makan dan status gizi di SD Muhammadiyah Condong Catur Sleman. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada sample, lokasi dan desain penelitiannya. Persamaan dengan penelitian ini ada pada pendekatan penelitian yaitu *cross sectional*.
3. Fauziah (2013) dalam penelitiannya yang berjudul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja menyatakan bahwa penelitian tersebut menggunakan desain penelitian analitik observasional dengan rancangan studi korelasi. Subjek penelitian ini pada siswa SMP Negeri 1 Samboja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mengakses *game online* memiliki pengaruh perilaku positif dan negatif pada siswa SMP Negeri 1 Samboja.