

Hubungan *Game Addiction* dengan Risiko *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada Anak Usia Sekolah

Idha Arsila¹, Zubaidah Zubaidah^{1*}

¹Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

Abstract

The development of technology shows an increase the use of online devices including games. Games are fun for various age groups, including children. Game addiction causes psychosocial and mental problems that lead to the risk of Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). Most previous studies have primarily focused on the prevalence of game addiction or its general impact on children's mental health, without directly examining the potential link between the level of game addiction and symptoms or risk of ADHD in school age children. The purpose of this study was to determine the relationship between game addiction and the risk of ADHD in school-age children in Ambal District, Kebumen Regency. This research was a descriptive study with survey approach. Data collection was conducted in February 2023 using probability sampling technique, called simple random sampling. The basis calculation uses Slovin formula until minimum number of respondents was obtained 128 repondents. Random sample selection uses RANDBETWEEN function in Microsoft Excel. Total sample was 128 pairs of parents and children in grades 4, 5, and 6 as respondents. The questionnaires were Indonesian Online Game Questionnaire (IOGQ) completed by the children and Indonesia of Assessment for Hyperactive Children's Behavior in Indonesia Scale completed by parents. Data were analyzed using Somers'd correlation test. The results showed that the highest percentage of game addiction in mild addiction category (65.6%) with 36.7% children not at-risk ADHD and 28.9% children at risk ADHD. Correlation results obtained $p\text{-value } 0.000 < 0.05$ and $r = 0.448$ which indicates the significant relationship between game addiction and the risk of ADHD with fairly strong relationship strength. The conclusion from this research is fairly strong, significant, and positive relationship between game addiction and the risk of ADHD in school-age children. Based on the results, the researchers suggest that necessary to supervise and monitor children from playing mobile devices, especially playing games. The next research is expected to involve a larger number of respondents, more effective methods, and other factors that have not been explored before.

Keywords: *Attention deficit hyperactivity disorder; game addiction; school age*

Abstrak

Perkembangan teknologi menunjukkan kenaikan dari penggunaan perangkat *online* termasuk *game*. *Game* menjadi hiburan berbagai kalangan usia termasuk anak-anak. Kecanduan *game* atau *game addiction* menyebabkan masalah psikososial dan mental yang mengarah pada risiko terjadinya *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada aspek prevalensi kecanduan *game* atau dampak umum terhadap kesehatan mental anak, tanpa mengkaji secara langsung kemungkinan keterkaitan antara tingkat kecanduan *game* dengan gejala atau risiko ADHD pada anak usia sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *game addiction* dengan risiko ADHD pada anak usia sekolah di Kecamatan Ambal Kabupaten Kebumen. Penelitian ini adalah studi deskriptif dengan pendekatan survei. Pengambilan data dilakukan pada bulan Februari 2023 dengan teknik pengambilan data menggunakan teknik *probability sampling* yaitu *simple random sampling*. Dasar perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin hingga diperoleh jumlah responden minimal 128 responden. Pemilihan sampel secara acak dengan penggunaan fungsi RANDBETWEEN di Microsoft Excel. Total sampel dari penelitian ini adalah 128 pasang orang tua dan anak usia sekolah kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar di Kebumen. Data diambil menggunakan kuesioner yaitu *Indonesian Online Game Questionnaire* (IOGQ) yang diisi oleh anak dan Skala Penilaian Perilaku Anak Hiperaktif Indonesia (SPPAHI) yang diisi oleh orang tua. Analisis data menggunakan uji korelasi *Somers'd*. Hasil penelitian diperoleh bahwa persentase *game addiction* terbesar berada pada kategori kecanduan ringan sebesar 65,6% dengan 36,7% anak tidak berisiko ADHD dan 28,9% anak berisiko ADHD. Hasil korelasi *Somers'd* diperoleh $p\text{-value } 0,000 < 0,05$ dan $r = 0,448$ yang menunjukkan ada hubungan bermakna antara *game addiction* dengan risiko ADHD dengan kekuatan hubungan

DOI: [10.14710/hnhs.8.1.2025.1-13](https://doi.org/10.14710/hnhs.8.1.2025.1-13)

Received: 4 Nopember 2024; Revised: 29 Juni 2025; Accepted: 30 Juni 2025; Online: 30 Juni 2025

cukup kuat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan cukup kuat, bermakna, dan arah positif antara *game addiction* dengan risiko ADHD pada anak usia sekolah. Oleh karena itu, peneliti berharap agar perlu dilakukan pengawasan dan pembatasan anak dalam bermain perangkat seluler terutama saat bermain *game*. Penelitian selanjutnya diharapkan bisa dengan responden yang lebih banyak dan metode yang lebih efektif serta mencakup faktor lain yang belum diteliti sebelumnya.

Kata kunci: *Attention deficit hyperactivity disorder; game addiction; usia sekolah*

Copyright © 2025. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju menunjukkan profil kenaikan dari penggunaan perangkat *online*. Persentase pengguna mencapai 31,5% untuk penggunaan harian selama 0-3 jam; 13,2% untuk penggunaan harian selama 4-5 jam; 3,2% untuk penggunaan harian selama 6 jam atau lebih lalu 31,6% dengan skor lebih tinggi dari skor *cut-off* skala kecanduan *game* (Tinkir et al., 2019). Fenomena ini terjadi di Indonesia sejalan dengan peningkatan pengguna internet (Jap et al., 2013). Persentase kecanduan *game* anak usia sekolah menunjukkan angka yang signifikan (Kiniret & Susilowati, 2021). Persentase kecanduan *game* mencapai persentase 10,15% terjadi di Indonesia jika dibandingkan di Korea sebanyak 2,4% lalu di China sebanyak 13,7% dan Amerika sebanyak 1,5-8,2% anak usia sekolah dengan kecanduan *game* (Guno, 2018; Kiniret & Susilowati, 2021).

Kecanduan *game* atau *game addiction* merupakan fenomena penggunaan *game* secara berlebihan dan berulang (Rosendo-Rios et al., 2022). *Game* memicu penggunaanya bermain secara terus-menerus dan menjadikannya prioritas dibandingkan kegiatan lain dengan keterkaitan obsesi dan gaya berpikir tentang *game* sebagai pemicu kecanduan (King et al., 2018). *Game addiction* menyebabkan tekanan psikologis yang kompleks seperti ketidakstabilan emosi, gugup, kelelahan, merasa rendah diri, dan *mood* yang buruk (André et al., 2020). *Game addiction* pada anak berdampak buruk baik waktu dekat maupun panjang yang mempengaruhi kesehatan mental maupun fisik (Guno, 2018). *Game addiction* menyebabkan masalah psikososial dan mental yang berpengaruh pada pendidikan, keluarga, teman, kehidupan sosial, harga diri, dan kesepian yang rentan dialami anak seperti depresi, gangguan *mood*, kecemasan, gangguan kepribadian, gangguan obsesif-kompulsif, dan risiko *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) (Derevensky et al., 2019).

ADHD merupakan terhambatnya kemampuan pemusatan perhatian dengan hiperaktivitas yang mengacu pada masalah kognitif, psikomotorik, dan afektif dengan umur, situasi, dan lingkungan menjadi faktor terjadinya ADHD (Wahidah, 2018). ADHD menjadi salah satu penyebab buruknya pencapaian akademik anak. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan hasil bahwa ADHD membuat anak lebih ceroboh mengerjakan tugas sekolah, kehilangan fokus, mudah teralihkan saat mengerjakan tugas, sulit mengatur tugas dan aktivitas, kurang terampil dalam pengerjaan tugas secara berurutan, sering kehilangan barang terutama alat sekolah, dan cenderung tidak mendengarkan saat diajak bicara (Wakhaj & Rofiah, 2018).

Penelitian yang dilakukan di Saudi Arabia pada anak usia 12-16 tahun menunjukkan hasil bahwa semakin tinggi skor kecanduan *game*, semakin tinggi pula tingkat kurang perhatian, kecemasan, dan depresi (Alrahili et al., 2023). Penelitian lain dilakukan di Istanbul menunjukkan bahwa prevalensi kecanduan *game* pada anak dengan ADHD lebih tinggi dibandingkan pada anak sehat (Başgül et al., 2020). Penelitian di Thailand pada tahun 2022 menunjukkan ada hubungan yang bermakna antara kecanduan *game* dengan depresi pada remaja (Suksamai et al., 2022). Penelitian yang dilakukan di Indonesia oleh Ishariani et al. (2024) tentang kebiasaan bermain *game online* dengan Risiko ADHD menunjukkan ada hubungan bermakna antara kebiasaan bermain *game online* dengan risiko ADHD pada remaja. Penelitian Ishariani tidak mengidentifikasi kecanduan dari *game online* secara spesifik dan

tidak menjelaskan instrumen yang digunakan. Meskipun sejumlah penelitian telah membahas prevalensi kecanduan game serta dampaknya terhadap kesehatan mental anak, hubungan spesifik antara *game addiction* dan risiko terjadinya ADHD pada anak usia sekolah masih belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada aspek prevalensi kecanduan game atau dampak umum terhadap kesehatan mental anak, tanpa mengkaji secara langsung kemungkinan keterkaitan antara tingkat kecanduan game dengan gejala atau risiko ADHD. Selain itu, perbedaan karakteristik sosial, pola pengasuhan, dan akses teknologi di negara-negara berkembang seperti Indonesia terutama di daerah pedesaan dapat mempengaruhi pola keterkaitan antara kecanduan *game* dan risiko ADHD, sehingga diperlukan penelitian kontekstual yang lebih relevan. Penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan literatur dengan menyajikan bukti empiris tentang hubungan antara kecanduan *game* dan risiko ADHD pada anak usia sekolah di Indonesia, yang dapat menjadi dasar dalam menyusun strategi intervensi dini maupun kebijakan preventif di bidang pendidikan dan kesehatan anak.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif deskriptif korelasi menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian adalah anak dan orang tua kelas 4, 5, dan 6 siswa sekolah dasar yang berada di area pedesaan dengan fenomena *game addiction* pada anak sekolah dengan teknik *simple random sampling*. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi 1) siswa kelas 4, 5, dan 6 SDN di Kecamatan Ambal, Kebumen dengan usia 9 hingga 12 tahun, 2) anak atau keluarga tidak memiliki riwayat ADHD, 3) anak tidak berkebutuhan khusus, 3) anak serta orang tua yang dapat membaca dan menulis. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini meliputi 1) anak sedang dalam keadaan sakit dan tidak berangkat sekolah saat penelitian dilakukan, 2) responden dari pasangan anak dan orang tua yang hanya mengisi salah satu kuesioner. Dasar perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin dengan nilai kritis 5% sehingga diperoleh keterlibatan responden minimal sebanyak 128 pasang responden anak dan orang tua. Penelitian melibatkan 128 pasang responden anak dan orang tua. Pengambilan data dilakukan pada bulan Februari 2023. Penelitian ini telah mendapatkan *ethical clearance* dari Komisi Etik Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro dengan nomor 449/EC/KEPK/FK-UNDIP/XII/2022. Lembar *informed consent* perlu diisi responden apabila setuju untuk terlibat dalam penelitian. Pengumpulan data memuat isian dari beberapa kuesioner. Kuesioner pertama adalah data demografi responden yaitu jenis kelamin, kelas, dan umur. Kuesioner kedua adalah *Indonesian Online Game Questionnaire (IOGQ)* yang terdiri dari 7 item dengan skala *likert* 5 poin mencakup tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering, dan sangat sering. Kuesioner ini memiliki korelasi item-total baik (berkisar antara 0,29 hingga 0,55) dan reliabilitas diterima ($\alpha=0,73$) dengan penggunaan secara langsung dari kuesioner tersebut. Kuesioner ketiga Skala Penilaian Perilaku Anak Hiperaktif Indonesia (SPPAHI) yang terdiri dari 35 item dengan skala *likert* 4 poin dari tidak pernah sama sekali, kadang-kadang, sering, dan sangat sering. Kuesioner ini memiliki koefisien korelasi antara butir dengan nilai total paling rendah 0,5174 dan paling tinggi 0,9101 dengan penggunaan secara langsung dari kuesioner tersebut. Analisis data statistik menggunakan uji korelasi *Somers'd* untuk menganalisis hubungan antara *game addiction* dengan risiko ADHD.

HASIL

Hasil penelitian menggambarkan variabel-variabel yang diteliti yang meliputi karakteristik responden, tingkat *game addiction*, risiko ADHD, dan hubungan antara tingkat *game addiction* dengan risiko ADHD. Karakteristik responden pada penelitian ini terdiri dari jenis kelamin, kelas, dan umur yang digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden (n=128)

Karakteristik Responden	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	68	53,1
Perempuan	60	46,9
Kelas		
4	50	39,1
5	48	37,5
6	30	23,4
Umur		
9 tahun	10	7,8
10 tahun	43	33,6
11 tahun	47	36,7
12 tahun	28	21,9

Tabel 1 menunjukkan bahwa lebih banyak responden berjenis kelamin laki-laki (53,1%), berada di kelas 4 (39,1%) dan berusia 11 tahun (36,7%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tingkat *Game Addiction* pada Anak Usia Sekolah (n=128)

Tingkat <i>Game Addiction</i>	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Normal (skor < 14)	15	11,7
Kecanduan Ringan (skor 14-21)	84	65,6
Kecanduan (skor > 21)	29	22,7

Tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat *game addiction* dengan kategori ringan (65,6%).

Tabel 3. Distribusi Sebaran Jawaban dari Indikator Tingkat *Game Addiction* pada Anak Usia Sekolah pada Bulan Februari 2023 (n=128)

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban									
		Sangat Sering		Sering		Kadang-Kadang		Jarang		Tidak Pernah	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
1	Saya memikirkan <i>game online</i> sepanjang hari	4	3,1	20	15,6	53	41,4	40	31,2	11	8,6
2	Waktu bermain <i>game online</i> saya bertambah, misalnya dari 1 jam menjadi 2 jam setiap kali main	18	14,1	46	35,9	47	36,7	13	10,2	4	3,1
3	Saya bermain <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah	31	24,2	40	31,2	40	31,2	10	7,8	7	5,5
4	Orang lain gagal saat mencoba untuk membantu saya mengurangi waktu bermain <i>game online</i>	33	25,8	38	29,7	37	28,9	17	13,3	3	2,3
5	Saya merasa tidak nyaman jika saya tidak dapat bermain <i>game online</i>	22	17,2	41	32	44	34,4	15	11,7	6	4,7
6	<i>Game online</i> membuat hubungan saya dengan orang lain (keluarga, teman, dan lain-lain) bermasalah	39	30,5	48	37,5	27	21,1	11	8,6	3	2,3

Tabel 3. Distribusi Sebaran Jawaban dari Indikator Tingkat *Game Addiction* pada Anak Usia Sekolah pada Bulan Februari 2023 (n=128) (Lanjutan)

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban									
		Sangat Sering		Sering		Kadang-Kadang		Jarang		Tidak Pernah	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
7	Waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i> membuat saya kekurangan jam tidur	40	31,2	31	24,2	31	24,2	16	12,5	10	7,8

Tabel 3 menunjukkan bahwa tiga masalah yang sangat sering ditemukan dari *game addiction* dari hasil penelitian adalah kekurangan jam tidur (31,2%), hubungan dengan orang lain jadi bermasalah (30,5%), dan orang lain yang gagal saat membantu untuk mengurangi waktu bermain *game* (25,8%).

Tabel 4. Distribusi Sebaran Jawaban dari Indikator Risiko ADHD pada Anak Usia Sekolah pada Bulan Februari 2023 (n=128)

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban									
		Tidak pernah sama sekali		Kadang-kadang		Sering		Sangat sering			
		n	%	n	%	n	%	n	%		
1	Sering sulit mempertahankan perhatian pada waktu melaksanakan tugas atau kegiatan bermain	23	18	87	68	16	12,5	2	1,6		
2	Sering berlari-lari atau memanjat secara berlebihan pada situasi yang tidak sesuai untuk hal tersebut	89	69,5	27	21,1	10	7,8	2	1,6		
3	Gagal menyelesaikan sesuatu yang telah dimulai	50	39,1	66	51,6	10	7,8	2	1,6		
4	Gagal memberi perhatian kepada hal-hal kecil atau ceroboh dalam menyelesaikan tugas sekolah	40	31,2	76	59,4	11	8,6	1	0,8		
5	Sering seolah-olah tidak memperhatikan orang pada waktu diajak berbicara	52	40,6	56	43,8	17	13,3	3	2,3		
6	Sering lambat dalam menyelesaikan tugas di sekolah (mencatat, menyalin, mengerjakan soal)	43	33,6	67	52,3	15	11,7	3	2,3		
7	Kemampuan sosialisasi buruk	69	53,9	47	36,7	12	9,4	0	0		
8	Sering lupa tentang segala sesuatu yang telah dipelajari	22	17,2	80	62,5	25	19,5	1	0,8		
9	Menghindari, enggan atau mengalami kesulitan melaksanakan tugas-tugas yang membutuhkan ketekunan yang berkesinambungan	35	27,3	77	60,2	13	10,2	3	2,3		
10	Mebutuhkan bimbingan penuh untuk dapat menyelesaikan tugas	16	12,5	60	46,9	44	34,4	8	6,2		
11	Mengalami kesulitan bermain atau melaksanakan kegiatan dengan tenang di waktu senggang	80	62,5	35	27,3	12	9,4	1	0,8		
12	Mudah terangsang dan impulsif (bertindak tanpa berpikir)	53	41,4	52	40,6	22	17,2	1	0,8		

Tabel 4. Distribusi Sebaran Jawaban dari Indikator Risiko ADHD pada Anak Usia Sekolah pada Bulan Februari 2023 (n=128) (Lanjutan)

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban							
		Tidak pernah sama sekali		Kadang-kadang		Sering		Sangat sering	
		n	%	n	%	n	%	n	%
13	Sering melontarkan jawaban secara terburu-buru terhadap pertanyaan yang belum selesai ditanyakan	45	35,2	69	53,9	12	9,4	2	1,6
14	Meninggalkan tempat duduk di kelas atau situasi lain dimana diharapkan untuk tetap duduk diam	84	65,6	36	28,1	7	5,5	1	0,8
15	Mengalami kesulitan untuk antri atau menunggu giliran dalam bermain atau situasi kelompok	69	53,9	52	40,6	5	3,9	2	1,6
16	Sering perhatiannya mudah terpecah atau terbagi	27	21,1	86	67,2	13	10,2	2	1,6
17	Mudah tersinggung dan terganggu oleh orang lain	30	23,4	69	53,9	24	18,8	5	3,9
18	Tidak mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa bantuan orang lain	36	28,1	67	52,3	20	15,6	5	3,9
19	Tidak dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan waktunya	41	32	76	59,4	10	7,8	1	0,8
20	Tidak dapat mengikuti perintah secara berurutan	40	31,2	69	53,9	18	14,1	1	0,8
21	Perhatiannya mudah beralih ketika diberi petunjuk untuk mengerjakan sesuatu	30	23,4	77	60,2	21	16,4	0	0
22	Perhatiannya sering mudah dialihkan oleh rangsangan dari luar	21	16,4	73	57	30	23,4	4	3,1
23	Sering ceroboh atau tidak teliti dalam menyelesaikan tugas	24	18,8	73	57	29	22,7	2	1,6
24	Tidak pernah bisa diam, tidak mengenal lelah	44	34,4	49	38,3	23	18	12	9,4
25	Sering menghilangkan benda-benda yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan lain	30	23,4	58	45,3	24	18,8	16	12,5
26	Sering seperti tidak mendengarkan pada waktu diajak berbicara secara langsung	48	37,5	66	51,6	12	9,4	2	1,6
27	Sering gagal dalam menyelesaikan tugas	41	32	70	54,7	16	12,5	1	0,8
28	Selalu dalam keadaan “siap gerak” atau aktivitasnya seperti digerakkan oleh mesin	24	18,8	55	43	35	27,3	14	10,9
29	Sulit dikendalikan pada saat berada di <i>mall</i> atau sedang berbelanja	70	54,7	42	32,8	15	11,7	1	0,8
30	Sering menyela atau memaksakan diri terhadap orang lain (misalnya memotong, menyelak percakapan atau mengganggu permainan)	67	52,3	50	39,1	8	6,2	3	2,3
31	Sering usil, mengganggu anak lain di dalam kelas	61	47,7	54	42,2	12	9,4	1	0,8
32	Terlalu aktif atau aktivitas berlebihan	63	49,2	49	38,3	13	10,2	3	2,3

Tabel 4. Distribusi Sebaran Jawaban dari Indikator Risiko ADHD pada Anak Usia Sekolah pada Bulan Februari 2023 (n=128) (Lanjutan)

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban							
		Tidak pernah sama sekali		Kadang-kadang		Sering		Sangat sering	
		n	%	n	%	n	%	n	%
33	Tidak mampu mengikuti petunjuk dan gagal menyelesaikan tugas sekolah (tidak disebabkan oleh tingkah laku/sikap menentang atau kegagalan untuk memahami petunjuk)	50	39,1	70	54,7	7	5,5	1	0,8
34	Tidak bisa duduk diam (kaki dan tangannya tidak bisa diam atau selalu bergerak)	44	34,4	55	43	26	20,3	3	2,3
35	Sering “bengong”, pada waktu melaksanakan tugas	67	52,3	47	36,7	8	6,2	6	4,7

Tabel 4 menunjukkan bahwa responden dengan risiko ADHD terbanyak dari responden yang sangat sering menghilangkan benda-benda yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan lain (12,5%) sedangkan responden yang tidak berisiko ADHD terbanyak dari responden yang tidak pernah sama sekali berlari-lari atau memanjat secara berlebihan pada situasi yang tidak sesuai untuk hal tersebut (69,5%).

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Risiko ADHD pada Anak Usia Sekolah (n=128)

Tingkat Risiko ADHD	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Tidak berisiko (skor ≤ 29)	65	50,8
Berisiko (skor > 29)	63	49,2

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa lebih banyak responden tidak berisiko ADHD (50,8%).

Tabel 6. Analisis Tingkat *Game Addiction* dengan Risiko ADHD pada Anak Usia Sekolah pada Bulan Februari 2023 (n=128)

		Interpretasi Risiko ADHD		Total	r	p value
		Tidak Berisiko	Berisiko			
Interpretasi <i>Game Addiction</i>	Normal	14	1	15	0,448	0,000
	Kecanduan Ringan	47	37	84		
	Kecanduan	4	25	29		
Total		65	63	128		

*Somers'd

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa responden yang berisiko ADHD paling banyak berada pada tingkat *game addiction* kategori kecanduan ringan (58,7%). Hasil uji statistik korelasi diperoleh nilai signifikansi (*p value*) 0,000 dan nilai korelasi $r=0,448$ yang menunjukkan terdapat hubungan bermakna dengan kekuatan hubungan cukup kuat dan arah korelasi positif antara *game addiction* dengan risiko ADHD di mana semakin tinggi tingkat *game addiction* maka semakin tinggi risiko ADHD dan sebaliknya.

PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Hasil penelitian diperoleh mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki. Kecanduan dan intensitas bermain *game* laki-laki lebih tinggi daripada perempuan (Triasari, 2013). Laki-laki lebih senang menghabiskan waktunya untuk bermain *game* hingga kecanduan. Tingkat keparahan akibat kecanduan *game* sekaligus internet pada laki-laki juga lebih tinggi daripada perempuan. Kecanduan *game* tersebut memiliki keterkaitan signifikansi hubungan dengan perilaku agresif (Lestari, 2018). Selain itu masalah video *game* pada laki-laki juga lebih banyak dibandingkan perempuan. Meskipun prevalensi ADHD laki-laki lebih besar daripada perempuan namun tingkat keparahan dampak pada perempuan cukup besar terutama kemampuan sosial, aktivitas, persepsi, stres, *mood*, dan cemas karena ketidakstabilan emosi perempuan dibandingkan laki-laki yang lebih bermasalah dalam daya memori dan akademik (Faheem et al., 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi responden yang termasuk tingkat *game addiction* baik kecanduan maupun kecanduan ringan banyak ditemukan pada kelas 4. Selain itu, risiko ADHD paling banyak ditemukan pada responden kelas 4 dibandingkan kelas lainnya. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang menjelaskan bahwa terdapat perbedaan tingkat kecanduan *game* setiap kelas dengan siswa kelas 4 lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer atau *smartphone*, sudah mengetahui teknis penggunaan komputer, kurang berinteraksi dengan siswa lainnya, dan otoritas serta keterbatasan kontrol dari orang tua (Muslu & Aygun, 2020).

Rentang usia responden berada pada rentang umur 9-12 tahun. Hampir seluruh responden memiliki ketertarikan bermain *game* baik kategori normal bahkan kecanduan. Ketertarikan bermain anak dominan ketika sudah menginjak bangku sekolah dasar. Penelitian sebelumnya tentang gambaran kecanduan *game* menjelaskan bahwa sebagian besar responden yaitu 63,2% pertama kali bermain *game* pada umur 6-12 tahun dan 54,1% dengan durasi bermain 0-30 jam/minggu (Lestari, 2018). Anak usia 8-12 tahun juga bermain secara berkelompok seperti permainan *game online* saat ini yang banyak dimainkan secara berkelompok, menampilkan minat tertentu, rasa ingin tahu, coba-coba, dan aktif (Kiniret & Susilowati, 2021), namun *game addiction* mengarah pada penggunaan *game* dengan durasi melebihi batas normal sehingga sangat berpotensi kecanduan yang memiliki hubungan dengan risiko ADHD (Suksamai et al., 2022).

Tingkat Game Addiction

Game addiction merupakan aktivitas yang memerlukan kemampuan berpikir, keterampilan intelektual, dan pencapaian target yang berlebihan dalam penggunaan komputer atau *game*, yang dapat menimbulkan masalah sosial dan emosional (Hastuti et al., 2019; Laksono et al., 2022; Wong & Lam, 2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase terbanyak anak mengalami kecanduan ringan. Dominan untuk hasil ukur tersebut menunjukkan kondisi 6 bulan terakhir dari anak. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa 82% anak sekolah tidak mengalami kecanduan *game* (Kiniret & Susilowati, 2021). Akan tetapi penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa responden yang mengalami kecanduan lebih banyak dari pada yang tidak kecanduan *game* pada remaja (Alrahili et al., 2023). Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan karakteristik anak usia sekolah dan remaja, dimana remaja sangat dipengaruhi oleh hubungan teman sebaya (National Academies of Sciences, Engineering, 2019). Berdasarkan hasil penelitian melalui sebaran jawaban kuesioner untuk tingkat kecanduan ringan dapat diketahui dari jumlah responden yang tidak pernah memikirkan *game online* sepanjang hari. Tingkat kecanduan terlihat dari jumlah responden yang sangat sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* hingga membuat kekurangan jam tidur. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa kecanduan *game* dapat menyebabkan insomnia (Evren et al., 2019).

Gambaran Risiko ADHD

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) merupakan masalah perkembangan saraf yang menghambat pemusatan perhatian kognitif, psikomotor, dan afektif dengan gejala inatensi, hiperaktif, dan impulsivitas yang mengganggu akademik dan fungsi sosial (Dunn et al., 2019; Wahidah, 2018). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lebih banyak responden tidak berisiko ADHD. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa anak sekolah yang mengalami risiko ADHD lebih sedikit daripada anak yang tidak berisiko ADHD (Setianingsih et al., 2018). Meskipun jumlah yang tidak berisiko ADHD lebih banyak, namun jumlah yang berisiko ADHD cukup tinggi (43%). Persentase ini jauh lebih banyak dibandingkan pada penelitian sebelumnya dimana prevalensi anak sekolah dasar yang berisiko mengalami ADHD adalah 11,32% (Venkata & Panicker, 2013). Responden dengan risiko ADHD diketahui paling banyak dari responden yang sangat sering menghilangkan benda-benda yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan lain. Kemudian untuk responden yang tidak berisiko ADHD dapat diketahui dari responden yang tidak pernah sama sekali sering berlari-lari atau memanjat secara berlebihan pada situasi yang tidak sesuai untuk hal tersebut. Hal ini perlu menjadi perhatian penting terutama bagi guru dan juga orang tua.

Tiga perilaku yang sangat sering menunjukkan risiko ADHD meliputi sering menghilangkan benda-benda yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan lain, selalu dalam keadaan “siap gerak” atau aktivitasnya seperti digerakkan oleh mesin, dan tidak pernah bisa diam dan tidak mengenal lelah. Emosi anak menjadi tidak stabil, mudah marah, kesal, dan mengamuk. Daya atensi lemah menyebabkan kognisi anak tertinggal. Anak sering memperoleh teguran, marah dan hukuman sehingga prestasi belajarnya kurang baik dan mengalami depresi. ADHD pada anak dominan masalah perilaku, penurunan prestasi sekolah, interaksi sekolah yang sulit dan memicu kurang percaya diri (Setyawan, 2022).

Hubungan *Game Addiction* dengan Risiko ADHD

Penelitian ini menunjukkan hasil analisis hubungan yang bermakna antara tingkat *game addiction* dengan risiko ADHD pada anak usia sekolah. Nilai kekuatan hubungan kedua variabel masuk kategori hubungan cukup kuat. Arah hubungan positif artinya semakin tinggi tingkat *game addiction* maka semakin tinggi risiko ADHD pada anak usia sekolah dan sebaliknya.

Frekuensi dan durasi bermain *game* yang meningkat semakin memperbesar potensi kecanduan. *Game addiction* menyebabkan motivasi belajar dan akademik menjadi menurun yang memicu defisit kemampuan eksekutif, kontrol diri, dan regulasi emosi hingga menimbulkan gejala inatensi, hiperaktivitas, dan impulsivitas yang mengarah pada ADHD. Kecanduan *game* berkorelasi dengan perilaku impulsif. Impulsif menyebabkan sulit dalam kontrol permainan dan berujung konsekuensi negatif dan menjadi dasar hubungan *game addiction* dan ADHD (Adriani, 2020).

Game addiction menjadi penyerta adanya ADHD. *Game addiction* dan ADHD memiliki hubungan di mana *game* memperburuk gejala ADHD hingga memperbesar berbagai dampak seperti kurang perhatian, perasaan malu, dan tanggapan impulsif (Weinstein & Weizman, 2012). Ada 3 tahap terjadinya *game addiction*. Tahap pertama yaitu *game* menjadi upaya menghilangkan stres, frustrasi, dan ketakutan. Tahap kedua yaitu *game* memberikan efek afektif seperti kegembiraan, gairah, dan frustrasi. Tahap ketiga yaitu bermain *game* dengan durasi berlebihan berpengaruh pada efek stimulasi. Waktu yang seharusnya untuk kegiatan produktif seperti olahraga, musik, seni, dan kegiatan lain yang mendukung perkembangan justru habis untuk bermain *game* (Masi et al., 2021).

Game addiction memberikan pengaruh pada ADHD sejalan dengan penelitian sebelumnya. Adapun signifikansi dari hubungan antara kecanduan *game* terhadap ADHD terdapat varian 12,2% mengarah pada ADHD (Ariyo et al., 2020). Oleh karenanya kecanduan

game dapat sebagai prediktor keparahan ADHD dengan *game* memang tidak menyebabkan ADHD namun berdampak pada gejala ADHD yang memburuk. Selain itu terdapat juga hubungan antara penggunaan internet dan kecanduan *game* dengan gangguan psikososial dan kejiwaan seperti depresi, *mood*, kecemasan, dan ADHD dengan kecanduan *game* menjadi penyebab individu menjadi lebih agresif, kasar, dan terkesan nakal (Chang et al., 2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dominan responden berjenis kelamin laki-laki, berasal dari kelas 4, dan berumur 11 tahun. Dominan responden masuk dalam tingkat *game addiction* kategori kecanduan ringan dengan masalah yang sering ditimbulkan dari *game addiction* diantaranya kekurangan jam tidur, hubungan dengan orang lain bermasalah, dan orang lain yang gagal saat membantu untuk mengurangi waktu bermain *game*. Jumlah responden yang berisiko ADHD hampir sama dengan jumlah responden yang tidak berisiko ADHD dengan selisih 2 responden. Perilaku yang sangat sering ditunjukkan responden adalah sering menghilangkan benda-benda yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan lain, selalu dalam keadaan “siap gerak” atau aktivitasnya seperti digerakkan oleh mesin, dan tidak pernah bisa diam, tidak mengenal lelah. Penelitian ini menunjukkan ada hubungan bermakna antara *game addiction* dengan risiko ADHD pada anak usia sekolah dengan nilai kekuatan hubungan cukup dan memiliki arah positif di mana semakin tinggi tingkat *game addiction* maka akan semakin tinggi risiko ADHD. Hasil penelitian tersebut dapat sebagai bahan pembelajaran akan pentingnya pengawasan dan pembatasan anak ketika bermain *game* termasuk deteksi dini risiko ADHD pada anak. Penelitian selanjutnya diharapkan bisa dengan responden yang lebih banyak dan metode yang lebih efektif serta mencakup faktor lain yang belum diteliti sebelumnya.

KONTRIBUSI PENULIS

Penulis (IA) berkontribusi dalam merancang penelitian, dan pengambilan data, dan penulisan manuskrip. Penulis kedua (Zu) berkontribusi dalam analisis data, penulisan manuskrip, dan review artikel.

KONFLIK KEPENTINGAN

Semua author menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, R. (2020). Comorbidity attention deficit and hyperactivity disorder with game addiction. *Journal of Psychiatry Psychology and Behavioral Research, 1*(2), 20–23.
- Alrahili, N., Alreefi, M., Alkhonain, I. M., Aldakhilallah, M., Alothaim, J., Alzahrani, A., Alshargi, A., & Baabbad, N. (2023). The prevalence of video game addiction and its relation to anxiety, depression, and attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) in children and adolescents in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study. *Cureus, 15*(8), 1–12. <https://doi.org/10.7759/cureus.42957>
- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming – prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports, 12*(November), 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324>
- Ariyo, J. O., Akinnawo, E. O., & Akpunne, B. C. (2020). Predictive influence of internet gaming addiction on severities of attention deficit hyperactivity disorder among Nigerian adolescents. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT), 22*(2), 347–356. <https://ijpsat.org/index.php/ijpsat/article/view/2024>

- Başgül, Ş. S., Bekar, B., & Luş, M. G. (2020). Associations between computer game addiction and attention deficit and hyperactivity disorder - An empirical study. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 7(2), 122–128. <https://doi.org/10.5152/ADDICTA.2020.20142>
- Chang, C. H., Chang, Y. C., Cheng, H., & Tzang, R. F. (2020). Treatment efficacy of internet gaming disorder with attention deficit hyperactivity disorder and emotional dysregulation. *International Journal of Neuropsychopharmacology*, 23(6), 349–355. <https://doi.org/10.1093/ijnp/pyaa010>
- Derevensky, J. L., Gilbeau, L., & Hayman, V. (2019). Behavioral addictions excessive gambling, gaming, internet, and smartphone use among children and adolescents. *Pediatric Clinics of NA*, 66(6), 1163–1182. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pcl.2019.08.008>
- Dunn, G. A., Nigg, J. T., & Sullivan, E. L. (2019). Neuroinflammation as a risk factor for attention deficit hyperactivity disorder. *Pharmacology, Biochemistry and Behavior*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pbb.2019.05.005>
- Evren, B., Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., & Kutlu, N. (2019). The impact of depression, anxiety, neuroticism, and severity of Internet addiction symptoms on the relationship between probable ADHD and severity of insomnia among young adults. *Psychiatry Research*, 271, 726–731. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30791348/>
- Faheem, M., Akram, W., Akram, H., Khan, M. A., Siddiqui, F. A., & Majeed, I. (2022). Gender-based differences in prevalence and effects of ADHD in adults: A systematic review. *Asian Journal of Psychiatry*, 75(March), 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2022.103205>
- Guno, D. C. (2018). *Gambaran perilaku kecanduan game online pada anak usia sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan*. <https://eprints.ums.ac.id/60199/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Hastuti, T. S., Tobing, D. L., & Novianti, E. (2019). Pendahuluan hubungan perilaku kecanduan game online dengan kecerdasan emosional remaja di SMA Sejahtera Depok. *Konferensi Nasional (KONAS) XVI Keperawatan Kesehatan Jiwa*, 4(1), 22–26. <https://journalpress.org/proceeding/ipkji/article/view/39>
- Ishariani, L., Nuari, N. A., & Wulandari, W. S. (2024). *Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Resiko ADHD (Attention Deficit/Hyperactivity Disorder) Pada Remaja Laki-laki*. 03(01), 912–917. <https://spikesnas.khkediri.ac.id/SPIKESnas/index.php/MOO/article/download/206/124>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 1–5. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- King, D. L., Herd, M. C. E., & Delfabbro, P. H. (2018). Motivational components of tolerance in internet gaming disorder. *Computers in Human Behavior*, 78, 133–141. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.023>
- Kiniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran karakteristik anak yang mengalami kecanduan bermain game online. *Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing*, 2(2), 9–13. <https://journal.aiska-university.ac.id/index.php/asjn/article/view/833>

- Laksono, D. N. H., Subekti, H., & Madyaningrum, E. (2022). Hubungan antara kecanduan game internet dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Klinis Dan Komunitas (Clinical and Community Nursing Journal)*, 6(3), 138. <https://doi.org/10.22146/jkklk.68450>
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika. <https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/17828/1/168600197%20-%20Sri%20Aulia%20-%20Fulltext.pdf>
- Masi, L., Abadie, P., Herba, C., Emond, M., Gingras, M. P., & Amor, L. Ben. (2021). Video games in ADHD and non-ADHD children: Modalities of use and association with ADHD symptoms. *Frontiers in Pediatrics*, 9(March), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fped.2021.632272>
- Muslu, G. K., & Aygun, O. (2020). An analysis of computer game addiction in primary school children and its affecting factors. *Journal of Addictions Nursing*, 31(1), 30–38. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000322>
- National Academies of Sciences, Engineering, and M. (2019). *The promise of adolescence: Realizing opportunity for all youth*. <https://doi.org/10.17226/25388>
- Rosendo-Rios, V., Trott, S., & Shukla, P. (2022). Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda. *Addictive Behaviors*, 129(January), 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107238>
- Setianingsih, S., Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Setyawan, A. B. (2022). Aspek neurologis attention deficit hyperactivity disorder (ADHD). *Universitas Wijaya Kusuma Surabaya*, 13. <https://journal.uwks.ac.id/index.php/jikw/article/view/78>
- Suksamai, N., Buathong, N., & Preechawuttidach, S. (2022). Game addiction and severity of ADHD symptoms among adolescent ADHD patients. *Chulalongkorn Medical Journal*, 66(1), 65–74. <https://doi.org/10.14456/clmj.2022.9>
- Tinkir, N. S., Tanriverdi, F., Jülide, A. Y., Dedeklı, E., Atakol, M. E., Şahın, M., Güz, G., & Noyan, C. O. (2019). The relationship between the duration of internet use and digital game addiction in 2nd, 3rd, and 4th grade students. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 20(Special Issue 1), 122–125. <https://doi.org/10.5455/apd.302644876>
- Triasari, T. (2013). *Dampak kebiasaan bermain video games terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Venkata, J. A., & Panicker, A. S. (2013). Prevalence of attention deficit hyperactivity disorder in primary school children. *Indian Journal of Psychiatry*, 55(4), 338–342. <https://doi.org/10.4103/0019-5545.120544>
- Wahidah, E. Y. (2018). Identifikasi dan psikoterapi terhadap ADHD (attention deficit hyperactivity disorder) perspektif psikologi pendidikan Islam kontemporer. *Jurnal Studi Agama*, 17(2), 297–318. <https://journal.uui.ac.id/Millah/article/view/10990>
- Wakhaj, N. I. U., & Rofiah, N. H. (2018). Perilaku attention deficit hyperactivity disorder

(ADHD) dalam proses pembelajaran (studi kasus peserta didik) di kelas IV SD Negeri Gejayan. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(1), 64. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.71>

Weinstein, A., & Weizman, A. (2012). Emerging association between addictive gaming and attention-deficit/ hyperactivity disorder. *Current Psychiatry Reports*, 14(5), 590–597. <https://doi.org/10.1007/s11920-012-0311-x>

Wong, I. L. K., & Lam, M. P. S. (2016). Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40405-016-0016-x>