

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil penelitian mencakup data umum dan data khusus. Data umum meliputi jenis kelamin, alasan bermain, dan jenis *game*. Data khusus meliputi tingkat kecanduan *game online*, dan prestasi belajar. Sementara dalam pembahasan akan dibahas dari data khusus yang mengacu pada tujuan penelitian.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya

Penelitian ini dilakukan di anak usia sekolah kelas V SDN Tanah kali kedinding 1 Surabaya, yang merupakan lembaga pendidikan negeri dibawah naungan dinas pendidikan. Proses pendidikan di tempuh mulai kelas 1 samapai kelas 6 dengan 18 kelas dan 36 guru pengajar. . Fasilitas yang tersedia meliputi ruang kelas ber AC, White Board, OHP, LCD, Wifi. Selain itu untuk menunjang proses belajar mengajar di SDN Tanah kali kedinding 1 Surabaya juga menyediakan perpustakaan dan laboratorium.

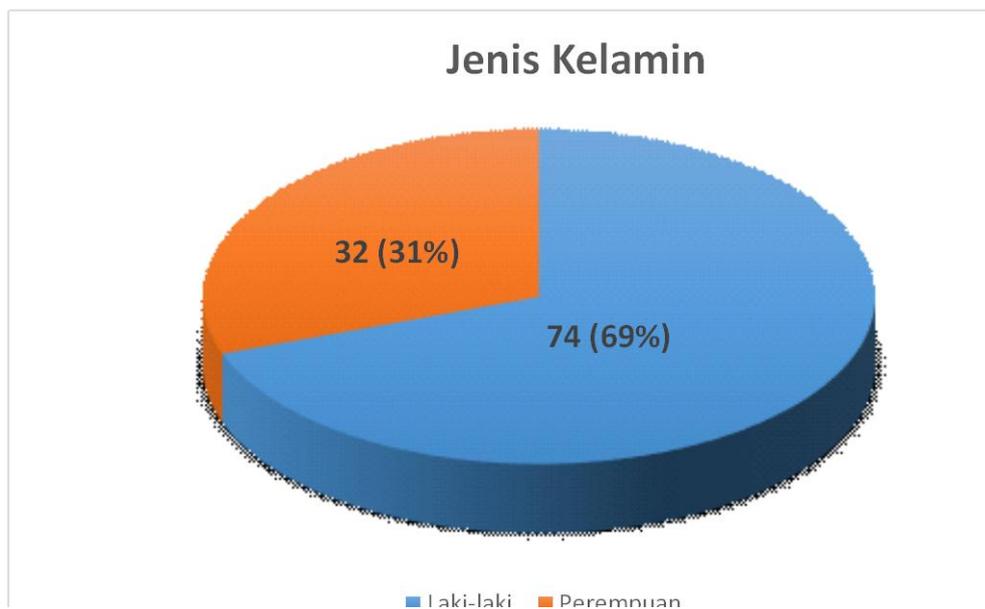
SDN Tanah kali kedinding 1 sendiri terletak di jalan Kali Lom Lor Indah No.1-3 Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Adapun batas wilayahnya yaitu:

1. Sebelah Timur berbatasan dengan Jl. Kali Lom Lor Indah
2. Sebelah Barat berbatasan dengan lahan kosong
3. Sebelah Utara berbatasan dengan lahan kosong
4. Sebelah Selatan berbatasan dengan Jl Kali Lom Lor Indah

4.1.2 Data Demografi

4.1.2.1 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis Kelamin Siswa kelas

V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016



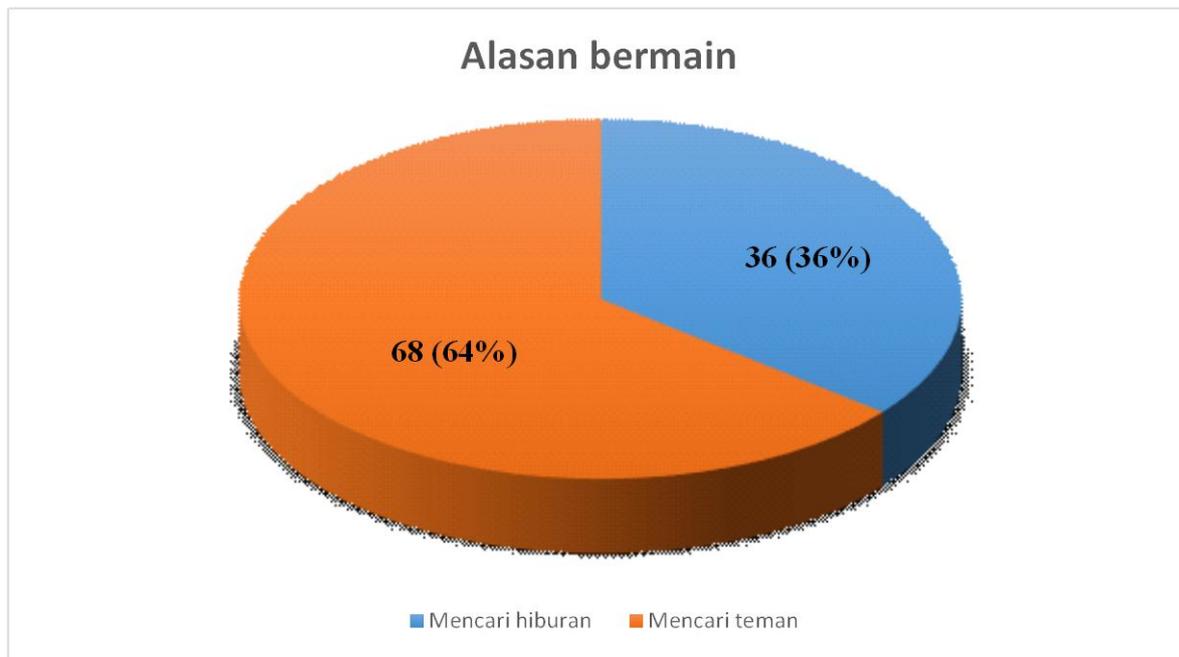
Gambar diagram pie 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis Kelamin Siswa SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan dari 106 jumlah responden dapat diketahui bahwa jumlah responden tertinggi berada pada jenis kelamin laki-laki sebanyak 74 responden (69%) dan terendah pada jenis kelamin perempuan sebanyak 32 responden (31,%).

4.1.2.2 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Alasan Bermain *game*

Online Siswa Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan

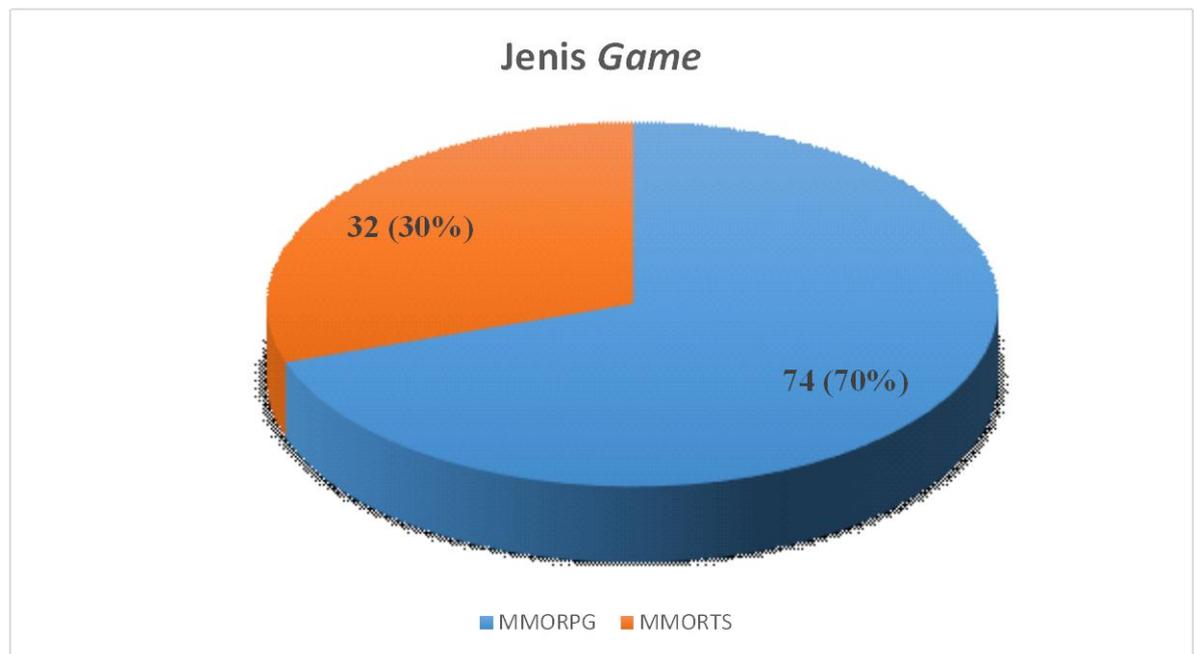
Juli 2016



Gambar diagram pie 4.2 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Alasan Bermain *Game Online* Siswa SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan dari 106 jumlah responden sebagian besar beralasan bermain *Game online* untuk mencari teman sebanyak 68 responden (64%), untuk mencari teman sebanyak 36 responden (36%), sementara yang beralasan karena lain-lain tidak ada (0%).

4.1.2.3 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis *Game Online* Yang Dimainkan Siswa Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016



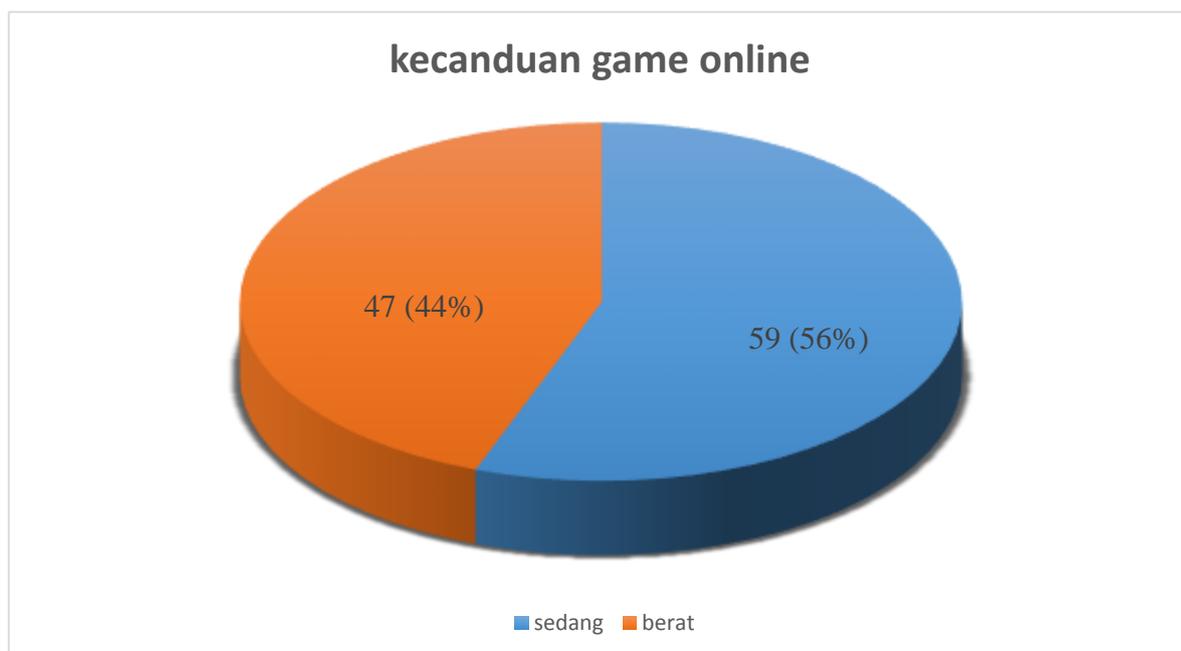
Gambar diagram pie 4.3 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis *Game Online* Yang Dimainkan Siswa SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan dari 106 jumlah responden mayoritas memainkan *Game online* dengan jenis terbanyak Massively Multipalyer Online Role Playing Game (MMORPG) sebanyak 74 responden (70%), dan untuk Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS) sebanyak 32 responden (30%), sementara Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) tidak ada (0%).

4.1.3 Data Khusus

4.1.3.1 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan *Game Online* Siswa Kelas V

SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016



Gambar diagram pie 4.4 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan *Game Online* Siswa Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian dari 106 responden, didapatkan sebagian besar responden mengalami kecanduan sedang sebanyak 59 responden (56%), dan berat sebanyak 47 responden (44%).

4.1.3.2 Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Siswa SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016



Gambar diagram pie 4.5 Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.

Berdasarkan gambar diatas diketahui bahwa hasil penelitian dari 106 responden di dapatkan responden yang berprestasi cukup sebanyak 19 (18%), baik sebanyak 1 responden (1%), kurang sebanyak 86 responden (81%).

4.1.3.3 Tabulasi Silang Antara Hubungan Kecanduan bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016

Kecanduan	Prestasi belajar									
	Sangat Baik		Baik		Cukup		Kurang		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Ringan	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Sedang	0	0%	1	1%	1	14%	5	41%	59	56%
Berat	0	0%	0	0%	4	9%	43	91%	47	44%
Total	0	0%	1	1%	1	18%	86	81%	10	100%
					9				6	

Correlations Spearman's Rho: Nilai Signifikan (ρ) = 0,014 (α) < 0,05
Correlation Coefficient = 0,238

Tabel 4.1 Tabulasi Silang Antara Hubungan Kecanduan bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016.

Dari tabulasi silang di atas di dapatkan hasil bahwa siswa yang mengalami kecanduan sedang dan berprestasi baik sebanyak 1 anak, siswa yang mengalami kecanduan cukup dan berprestasi cukup sebanyak 15 anak, siswa yang mengalami kecanduan sedang dan berprestasi kurang sebanyak 43 anak, siswa yang mengalami kecanduan berat dan berprestasi cukup sebanyak 4 anak, siswa yang mengalami kecanduan berat dan berprestasi kurang sebanyak 43 anak. Berdasarkan hasil analisa Correlations Spearman's Rho menunjukkan bahwa nilai signifikan (ρ) = 0,014 < (α) 0,05 dengan *Correlation Coefficient* = 0,238 yang berarti variabel independent dan dependent mempunyai nilai signifikan, sehingga H1 diterima atau ada Hubungan Kecanduan bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Mengidentifikasi Tingkat Kecanduan *Game online* Anak Usia Sekolah SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016

Berdasarkan hasil penelitian dari 106 siswa kelas V mengalami kecanduan sedang sebanyak 59 (56%) siswa, dan sebanyak 47 (44%) siswa mengalami kecanduan berat, hal ini di karenakan anak usia sekolah merupakan anak yang masih terikat peraturan–peraturan yang ada. Hal tersebut sejalan dengan teori Potter & Perry (2005) menyatakan bahwa anak pada periode ini mulai mengenal baik buruknya suatu tindakan dari apa yang mereka rasakan dan orang lain katakan. Mereka akan cenderung menghindari hukuman yang akan diterima jika melanggar suatu aturan yang sudah dibuat atau ditetapkan.

Kecanduan *game online* disebabkan oleh perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (Yee, 2006). Perilaku yang tidak sehat dapat merugikan diri individu tersebut dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain *game online*. Perilaku kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis *game* dipasaran yang semakin pesat sejajar dengan perkembangan teknologi (Jessica, 1999). *Game online addiction* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*.

Adiksi internet dapat dideskripsikan sebagai gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk mengakses internet tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat adiktif (Freeman, 2008). Secara patologi kecanduan internet sangat mirip dengan kecanduan terhadap alcohol atau judi. Bentuk kecanduan internet

diantaranya adalah ketagihan bermain *game*, mengakses situs porno, *chatting*, mengakses informasi serta aplikasi lain. Kecanduan internet menimbulkan berbagai kerugian bagi individu dan keluarga, berdampak buruk pada prestasi belajar, pekerjaan, kondisi keuangan, dan kehidupan sosial.

Menurut Yuan, *et al.*, (2013) dalam penelitian yang berjudul “*Cortical Thickness Abnormalities in Late Adolescence with Online Gaming Addiction*” mendapatkan hasil bahwa anak yang sering terpapar *game online* akan mengakibatkan adanya gangguan pada otak yaitu adanya perubahan abnormal pada bagian korteks, dimana terjadinya penurunan ketebalan korteks pada grup yang kecanduan didaerah bagian korteks lateral kiri dari korteks orbitofrontal, korteks insula, dan korteks entorhinal, dan yang lainnya menghambat peningkatan ketebalan korteks pada gyrus precentral, precuneus, dan korteks temporal bagian tengah. Bagian korteks diatas semuanya berfungsi untuk pengaturan kognitif, memori dan emosional.

Penelitian yang dilakukan di Indonesia menurut penelitian Sanditaria, dkk (2011), menyatakan bahwa dari hasil penelitian diketahui dari 71 orang responden anak usia sekolah didapatkan hasil penelitian menunjukkan sebanyak 38% responden termasuk dalam kategori tidak kecanduan dan 62% responden termasuk dalam kategori kecanduan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 56% responden mengalami kecanduan sedang dan 44% mengalami kecanduan berat, *game* yang paling banyak dimainkan 70% responden adalah *Massively Multipalyer Online Role Playing Game* (MMORPG) adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seseorang pemain dapat menghubungkan komputer atau

laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Bermain *game online* dapat mengakibatkan seseorang mengalami kecanduan, ketidak mampuan seseorang dalam mengatur atau mengontrol intensitas bermain *game online* akan memperparah tingkat kecanduan seseorang, perubahan perilaku salah satunya nampak dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang kecanduan memilih menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dari pada tidur, dampak lainya yang dialami responden adalah mereka lebih sennag menghabiskan waktu luang mereka hanya untuk bermain *game online* dan melupakan kegiatan yang lain, perilaku kecanduan terhadap *game online* yang dialami oleh Siswa kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya, dengan kecanduan sedang sebanyak 59 (56%) siswa, dan sebanyak 47 (44%) siswa mengalami kecanduan berat. Kondisi ini menggambarkan cukup banyak Siswa yang sudah mengenal game online dan cenderung kepada perilaku kecanduan.

4.2.2 Mengidentifikasi Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016

Berdasarkan hasil penelitian dari 106 siswa kelas V memiliki prestasi belajar yang cukup sebanyak 19 siswa (18%), baik sebanyak 1 siswa (1%), kurang sebanyak 86 siswa (81%). Prestai belajar dalam penelitian ini ditunjukkan melalui indeks prestasi belajar. Prestasi belajar siswa yang kecanduan *game online* tergolong kurang. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Marlina (2014) didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas v dengan responden

sebanyak 50 anak, 23 anak mempunyai prestasi belajar yang kurang. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Saraswati 1 Denpasar Bali.

Menurut Syah (2012), terdapat dua jenis faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang sangat berkaitan dengan prestasi akademik adalah faktor motivasi. Motivasi merupakan dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu (Potter & Perry, 2006). Motivasi berprestasi adalah suatu kemauan yang mendorong individu untuk melakukan tugas-tugas untuk mendapat suatu prestasi atau kesuksesan. Selain itu, minat dan motivasi juga berkurang dimana siswa malas belajar atau sering membolos hanya untuk bermain *game* (Syah, 2012). Faktor eksternal yaitu lingkungan masyarakat yang terdiri dari media sosial seperti internet salah satunya adalah *game online* (Suryabrata, 2010).

Dampak negatif yang ditimbulkan *game online* bagi anak-anak sekolah adalah merusak mata dan menimbulkan kelelahan, membuat anak malas belajar, mengajarkan kekerasan, beresiko kecanduan dan ketergantungan, perilaku menyimpang, pribadi yang kaku, pemarah dan pengkhayal, semua hal tersebut akan mengganggu pikiran siswa, siswa yang mengalami kecanduan atau ketergantungan dapat dengan mudah melalaikan kegiatan yang lain termasuk belajar demi memainkan *game online* yang terus menerus sehingga mempengaruhi prestasi belajar terutama siswa yang mengalami kecanduan *game online* yang dapat berakibat pada penurunan prestasi belajar siswa itu sendiri, di tambah dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian responden mengeluhkan tugas-tugas mereka yang terhambat akibat dari intensitas bermain *game online* yang banyak menghabiskan waktu di tambah dengan data dari nilai

sekolah yang menunjukkan sebagian besar siswa yang mengalami kecanduan memiliki nilai yang kurang. Semakin berat tingkat kecanduan maka akan semakin menurun prestasi belajarnya. Namun, apabila motivasi belajar dengan bermain *game* seimbang, maka hal itu tidak akan mengganggu pikiran dan konsentrasi untuk belajar.

4.2.3 Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya Bulan Juli 2016

Berdasarkan hasil tabulasi silang di dapatkan hasil bahwa siswa yang mengalami kecanduan sedang dan berprestasi baik sebanyak 1 anak, siswa yang mengalami kecanduan cukup dan berprestasi cukup sebanyak 15 anak, siswa yang mengalami kecanduan sedang dan berprestasi kurang sebanyak 43 anak, siswa yang mengalami kecanduan berat dan berprestasi cukup sebanyak 4 anak, siswa yang mengalami kecanduan berat dan berprestasi kurang sebanyak 43 anak. Dan analisa uji *Correlations Spearman's Rho* menunjukkan bahwa nilai signifikan (ρ) = 0,014 < (α) 0,05 (korelasi sangat lemah) dengan *Correlation Coefficient* = 0,238 yang berarti variabel independent dan dependent mempunyai nilai signifikan, sehingga H1 diterima atau ada Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara prestasi belajar dengan kecanduan bermain *game online*. Dengan kesimpulan bahwa semakin berat tingkat kecanduan seseorang terhadap *game*

online maka akan semakin mempengaruhi prestasi belajar orang tersebut, tetapi tidak dipungkiri apabila seseorang mengalami kecanduan game online tetapi memiliki prestasi belajar yang baik, hal ini dapat dipengaruhi dari motivasi seseorang yang seimbang dengan bermain *game online*. Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Marlina (2014) didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar anak usia sekolah kelas V dengan responden sebanyak 50 anak Sekolah Dasar Saraswati 1 Denpasar Bali.

Prestasi belajar sangat penting bagi keberhasilan siswa. Siswa yang kecanduan *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya. *Game online* memiliki efek positif dan negatif. Dampak *game* menurut Aqila (2012) adalah melatih ketajaman mata yang lebih cepat, meningkatkan kinerja otak apabila tidak dilakukan secara berlebihan, membuat orang pintar, meningkatkan kemampuan membaca, guru bantu anak autis. Dampak negatif yang ditimbulkan *game online* bagi anak-anak sekolah adalah merusak mata dan menimbulkan kelelahan, membuat anak malas belajar, mengajarkan kekerasan, beresiko kecanduan dan ketergantungan, perilaku menyimpang, pribadi yang kaku, pemaarah dan pengkhayal.

Efek ini tergantung kepada motivasi individu itu sendiri untuk menaggulangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh kecanduan bermain *game online*. Tingginya motivasi seseorang bermain *game online* menyebabkan seseorang tersebut mengalami kecanduan. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, *game online*, alkohol, dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademis (young, 1996). Semakin berat kecanduan individu bermain

game online maka dapat mempengaruhi perilaku anak itu sendiri seperti malas belajar yang dapat mengakibatkan semakin rendah prestasi yang didapatkannya. Hasil dari penelitian banyak dari responden yang mengalami kecanduan sebagian besar memiliki prestasi belajar yang kurang, hal ini disebabkan terbuangnya waktu responden hanya untuk bermain *game online* sehingga melalaikan waktu belajar mereka dan banyak tugas-tugas mereka yang terhambat sehingga dapat berakibat pada penurunan prestasi belajar pada anak yang kecanduan *game online*. Namun sebaliknya, semakin rendah kecanduan dalam bermain *game online*, maka semakin tinggi prestasi akademiknya. Persepsi seseorang dalam bermain *game online* sangat mempengaruhi perilaku dari orang tersebut hal ini sesuai dengan teori Davidoff yang menyebutkan bahwa persepsi merupakan proses pengorganisasian dan penginterpretasian terhadap stimulus oleh organisme atau individu sehingga didapat sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu. Bermain *game online* dapat berdampak positif apabila pemain bijak saat memainkan *game online* dengan mengontrol intensitas memainkan *game online* sehingga efek-efek buruk yang di timbulkan tidak mempengaruhi prestasi belajar seseorang, dan persepsi yang positif juga dapat menjadikan bermain *game online* sebagai hal yang bermanfaat dan berefek pada hal hal yang positif seperti melatih ketajaman mata yang lebih cepat, meningkatkan kinerja otak apabila tidak dilakukan secara berlebihan, membuat orang pintar, meningkatkan kemampuan membaca, guru bantu anak autis.