

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Kasihan. Merupakan sekolah menengah Akhir yang berada di Kabupaten Bantul Utara perbatasan kota. SMAN 1 Kasihan berdiri pada tanggal 1 April 1978. Jumlah Siswa-siswi kelas X sebanyak 286 dengan jumlah kelas ada 8 ruangan yang dijadikan sebagai populasi penelitian. Di setiap kelas memiliki 1 papan tulis dan kipas angin sebagai penyejuk, tersedia juga wifi untuk para siswa-siswi untuk mempergunakan sebagai pembelajaran serta memiliki taman yang luas. Jarak antara Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta dengan SMAN I Kasihan sejauh 4,4km. SMAN 1 Kasihan ini juga pernah menyelenggarakan turnamen *game online* dan belum ada penyelenggaraan tentang pendidikan kesehatan terkait kecanduan *game online* pada remaja di Sekolah.

2. Analisis Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Kasihan dengan jumlah responden sebanyak 100 siswa-siswi kelas X. Data primer diberikan oleh Kepala Sekolah dan Karyawan Tata Usaha yang memberikan data siswa-siswi kelas X.

a. Analisis univariat

Berikut adalah hasil analisis univariat yaitu:

1) Karakteristik responden

Di bawah ini terdapat penjelasan tentang distribusi frkuensi karakteristik responden (Siswa-siswi) di SMAN 1 Kasihan:

Tabel 4.1. Distribusi karakteristik responden

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis kelamin		
Laki-laki	53	53
Perempuan	47	47
Usia		
16 tahun	83	83
17 tahun	17	17
Total	100	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 4.1 sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 53 (53%), dan usia rata-rata responden 16 tahun sebanyak 83 (83%).

2) *Game online* yang dimainkan remaja di SMAN 1 Kasihan.

Dibawah ini dijelaskan tentang distribusi frekuensi jenis *game online* yang dimainkan pada Remaja di SMAN 1 Kasihan:

Tabel 4.2. Distribusi frekuensi jenis game online yang dimainkan Remaja di SMAN 1 Kasihan.

Jenis Game Online	Frekuensi (F)	Persentase (%)
<i>Player unknwn battle ground</i> (PUBG)	24	24
<i>Mobile legends bang-bang</i> (MLbb)	53	53
<i>Clash of clans</i> (COC)	15	15
<i>Genshin impact</i>	8	8
Total	100	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat jenis *game online* yang paling banyak dimainkan pada responden di SMAN 1 Kasihan ialah *Mobile legends bang-bang* yaitu sebanyak 53%, *Player unknwn battle ground* sebanyak 24%, *Clash of clans* sebanyak 15%, dan *game* lainnya yang dimainkan *Genshin impact* sebanyak 8%.

3) Frekuensi

Berdasarkan tabel 4.3 dijelaskan tentang distribusi frekuensi bermain *game online* pada Remaja di SMAN 1 Kasihan:

Tabel 4.3. Tabel distribusi frekuensi bermain *game online* pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.

Frekuensi Bermain	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Ringan (1-2 kali sehari)	56	56
Sedang (3-4 kali sehari)	33	33
Berat (>4 kali sehari)	11	11
Total	100	100

Sumber: Data Primer, 2022

Pada tabel 4.3. dapat dilihat sebagian besar responden memiliki frekuensi bermain *game online* dalam kategori ringan (1-2 kali sehari) sebanyak 56 (56%).

4) Waktu

Dibawah ini dijelaskan tentang distribusi waktu bermain *game online* pada Remaja di SMAN 1 Kasihan:

Tabel 4.4. Waktu bermain *game online* pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.

Waktu	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Ringan (1-2 jam)	66	66
Sedang (>2-5 jam)	26	26
Berat (>5 jam)	8	8
Total	100	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 4.4. dapat dilihat sebagian besar waktu bermain *game online* pada responden dengan kategori ringan (1-2 jam) sebanyak 66 (66%).

5) Tingkat adiksi

Berdasarkan tabel 4.5. ini dijelaskan tentang tingkat adiksi *game online* pada remaja di SMAN 1 Kasihan:

Tabel 4.5. Tingkat adiksi *game online* pada Remaja di SMAN 1 Kasihan.

Tingkat Adiksi	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Ringan (0-55%)	76	76
Sedang (56-75%)	18	18
Berat (76-100%)	6	6
Total	100	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 4.5. dapat dilihat sebagian besar tingkat adiksi *game online* pada responden kategori ringan (<56%) sebanyak 76 (76%).

B. Pembahasan

Remaja adalah masa transisi, dimana belum bisa disebut dewasa tetapi sudah bukan anak-anak lagi (Stuart & Keliat, 2016). Perkembangan identitas diri pada remaja adalah suatu hal yang penting agar remaja mengenal siapa dirinya, dan rentan usia remaja pada usia 16-18 tahun (WHO, 2019). Remaja akan memilih *game online* untuk menghibur dan menjadikan sebagai alternatif pengalihan dari kesibukkan dalam dunia nyata (Ulfa, 2017). Maka dengan penelitian yang telah dilakukan di SMAN 1 Kasihan yaitu tentang tingkat adiksi *game online*. Dari hasil penelitian diperoleh mayoritas remaja yang memainkan *game online* adalah laki-laki sebanyak 53% dari perempuan yang hanya 47%. Hal ini sejalan dengan penelitian Paaben *et al.*, (2017) bahwa mayoritas pemain *game online* adalah laki-laki. Hal ini tentu saja dapat terjadi karena *game online* menggunakan *software* dan aplikasi yang cukup rumit untuk dimainkan oleh perempuan, sehingga dengan demikian seorang perempuan akan cenderung malas untuk memainkan *game online*.

Hasil penelitian pada Remaja di SMAN 1 Kasihan bahwa jenis *game online* yang dimainkan oleh responden sebagian besar ialah *Mobile legends* bang-bang (MLbb) sebanyak 53% dibandingkan dengan *game online* lainnya. *Mobile legends* adalah suatu permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan oleh *Moonton game* satu ini sukses menjadi *game online* terlaris sejak tahun 2016, *Game Mobile legends* dimainkan oleh 10 orang yang dibagi menjadi dua tim dengan pemilihan *hero* pada daftar pilihan yang tersedia pada *game*. Dalam permainan ini kedua tim akan saling bertempur dan berusaha untuk menghancurkan menara satu sama lain yang dimana ketika menara lawan hancur sampai pada menara terakhir tim yang berhasil akan menjadi pemenang dalam *game online* ini. Pada setiap sesi bermain paling lama kedua tim saling bertempur kisaran waktu 12-15 menit bahkan tidak menutup

kemungkinan bisa sampai 30 menit lebih dalam sekali bermain *game* ini (Khoiri, 2021).

Ada beberapa indikator minat bermain *mobile legends* dalam (Prayogo, 2019). Minat bermain *game mobile legends* diartikan sebagai rasa suka atau ketertarikan dalam bermain *game* tanpa ada paksaan dari orang lain, indikator bermain *game mobile legends* dapat dilihat dengan ciri-ciri yang di ungkapkan oleh Slameto dalam bukunya yaitu tetap memperhatikan serta mengingat sesuatu yang diminati secara terus menerus, ada rasa suka dan senang, bangga dan puas terhadap sesuatu yang diminati, lebih disukai dari pada yang lainnya. Dari hal tersebut indikator minat bermain *game mobile legends* adalah frekuensi bermain, perasaan yang menyenangkan saat bermain *mobile legends*, dan pemahaman terhadap *game mobile legends*. Selain itu dari hasil penelitian yang peneliti lakukan terdapat sedikit responden yang bermain *Genshin impact* sebanyak 8% responden, hal ini disebabkan *genshin impact* adalah suatu permainan yang cukup berat untuk dimainkan karena memerlukan sebuah *device* yang mampu untuk bisa mengangkat *game* tersebut.

Ketika bermain *game online* terdapat frekuensi bagi seorang remaja dalam bermain, frekuensi yang dimaksud ialah berapa kali remaja bermain *game online* dalam satu hari. Adapun hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Kasihan, frekuensi yang didapatkan paling banyak pada kategori ringan (1-2 kali sehari) yaitu sebesar 56%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Tobing, (2016) menunjukkan bahwa frekuensi bermain *game online* pada remaja 1-2 kali dalam sehari yaitu sebanyak 72,3% dimana sebagian besar responden memainkan *game online* dalam kategori ringan (1-2 kali sehari). Adapun responden yang memainkan *game online* dalam kategori berat (>4 kali sehari) yaitu sebanyak 11%, hal ini diakibatkan karena terbentuknya motivasi dan ambisi remaja dalam memainkan *game online*. Adapun motivasi remaja yang berdampak berlebihan dalam memainkan *game* dalam sehari yaitu *advancement, mechanics, competition*. *Advancement* yang berarti kekuatan atau kekuasaan didalam dunia maya dimana remaja akan meningkatkan kemajuan yang cepat dan status yang lebih tinggi dari pemain lain. *Mechanics* yang

mendasari ini ialah memahami aturan main dari *game online* bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan karakter yang dimainkan. *Competition* ialah para remaja memiliki hasrat untuk menantang dan bersaing dengan pemain lainnya. hal inilah yang menyebabkan remaja supaya terus sering bermain *game online* agar tercapai apa yang diharapkan oleh pemain tersebut (Nugroho, 2020).

Selain frekuensi adapun juga waktu dalam sekali bermain *game online*, dari hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Kasihan bahwa sebagian besar responden bermain *game online* dengan kategori ringan (1-2 jam) dalam sekali bermain yaitu sebanyak 66%, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Tobing, (2016) dimana waktu bermain 1-2 jam sebanyak 57% dalam sehari. Selain itu terdapat juga responden yang bermain *game online* pada kategori berat (>5 jam) yaitu sebanyak 8%.

Adiksi *game online* adalah suatu perilaku kecanduan atau perilaku berlebihan terhadap *game online*. Kecanduan *game online* dapat dilihat intensitas bermain, seseorang yang sudah mengalami kecanduan *game online* akan terus menambah intensitas bermain *game online* (Yanti *et al.*, 2019). WHO (2018) menjelaskan tentang adiksi atau kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan sebagai *International Classification of Disease* (ICD-11). Ditandai dengan adanya gangguan kontrol dari *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberi pada *game* daripada kegiatan lainnya. Walaupun terdapat konsekuensi negatif dari *game* namun perilaku tersebut terus menerus dilanjutkan oleh remaja. Menurut Brand *et al.*,(2017) kecanduan atau adiksi *game online* lebih cenderung terjadi pada peserta didik, dikarenakan banyak peserta didik yang banyak menghabiskan waktunya pada *game*. Adapun mekanisme terjadinya adiksi didalam otak, yaitu seseorang yang bermain *game online* melakukan proses motorik secara berulang dan menerima sensasi dari inderanya melalui lobus oksipital, korteks prefrontal dan striatum ventral. Ketika ia melakukan pengulangan gerakan dan penerimaan stimulus dari *game online* tersebut dan membiasakannya, maka akan terjadi perubahan aktivitas pada striatum dorsal yang mengaktifkan persarafan dopamin yang melepaskan hormon dopamin dimana diterjemahkan oleh otak sebagai

kesenangan. Semakin perilaku ini dibiasakan, semakin menetap pula jalur *dopaminergik* yang terbentuk dan kesenangan tersebut dipertahankan oleh *gamer* dengan cara terus mengulangi perilaku bermainnya (Hirumi, 2013). Dalam jalur ini, bagian otak yang lain juga terpengaruh, diantaranya *anterior cingulate*, korteks orbitofrontal dan nucleus akumben yang kemudian memunculkan kesenangan (Sussman *et al.*, 2018). Sinaps pada bagian tegmental ventral semakin menguat, *glutamate* pada nukleus akumben berkurang, dan aktivitas amigdala serta hipokampus bertambah, sehingga menghasilkan perilaku “mengidamkan” permainan untuk terus dilakukan (Kuss, 2013).

Oleh sebab itu, seorang remaja yang kecanduan *game online* akan merasa terikat dengan *game online* karena akan selalu memikirkan tentang aktivitas bermain *game* serta mengharapkan sesi bermain *game* berikutnya, berbohong kepada teman ataupun keluarga untuk menyembunyikan sejauh mana aktivitas bermain *game online*, remaja akan merasa depresi dan gelisah ketika berusaha untuk berhenti ataupun mengurangi bermain *game online*, waktu bermain *game online* akan terus bertambah seiring berjalannya waktu, tidak terpikirkan untuk berusaha untuk berhenti atau mengurangi bermain *game online*, komunikasi dan hubungan dengan orang lain berkurang karena kebiasaan bermain *game online*, terancam untuk membolos dan menunda waktu untuk belajar (Sussman *et al.*, 2018).

Hasil penelitian tingkat adiksi *game online* pada Remaja di SMAN 1 Kasihan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori ringan yaitu sebanyak 76%. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kusumawati *et al.*, (2017) menunjukkan bahwa tingkatan adiksi terhadap *game online* berada pada kategori ringan sebesar 61%. Namun dalam penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Kasihan ini juga terdapat responden yang dikategorikan adiksi *game online* berat yaitu sebanyak 6% responden. Remaja yang mengalami adiksi *game online* berat disebabkan oleh beberapa faktor menurut Irawan & Siska (2021) yaitu:

1. Kurang perhatian dari orang terdekat

Ada beberapa orang yang berpikiran bahwa mereka dianggap ada jika mereka bisa menguasai keadaan. Bahagia itulah yang mereka rasakan ketika mendapatkan perhatian dari orang terdekatnya terutama kedua orangtua. Cara agar mereka mendapatkan perhatian ialah melakukan sesuatu yang tidak menyenangkan dikarenakan perbuatan itulah mereka bisa mendapatkan perhatian dari kedua orangtua serta akan diawasi.

2. Depresi

Remaja akan menggunakan media *game online* untuk menghilangkan depresi yang di rasakan, dengan adanya rasa senang dan nikmatnya bermain *game online* maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan yang berat.

3. Kurang kontrol

Dalam hal ini orangtua yang memanjakan anaknya dengan difasilitasi, efek kecanduan pasti terjadi, dan anak yang tidak bisa dikontrol akan berlebihan dalam bermain *game online*.

4. Kurang kegiatan

Kurang kegiatan atau bisa disebut menganggur adalah kegiatan yang sangat tidak menyenangkan bagi remaja, hal inilah penyebab utama bermain *game online* sebagai jalan pelarian yang mudah dan menyenangkan. Hasil wawancara mendalam terhadap 6 responden tingkat adiksi berat di SMAN 1 Kasihan ialah sebanyak 50% motivasi mereka dalam bermain *game online* adalah sebagai sarana penyaluran emosi, hal ini disebabkan karena remaja memiliki banyak waktu luang yang banyak namun tidak terdapat kegiatan jadi remaja akan bosan dan melampiaskannya dengan bermain *game online*.

5. Lingkungan

Perilaku remaja tidak hanya dibentuk dari dalam yaitu keluarga, namun diluar sana seperti disekolah bermain dengan teman-teman itu juga dapat dibentuk perilaku seorang remaja. Yang artinya meskipun orangtua tidak memperkenalkan remaja terhadap *game online* akan tetapi diluar sana remaja tersebut akan mengetahuinya sendiri karena pergaulan dari lingkungan teman-temannya.

6. Pola asuh

Pentingnya pola asuh dari orangtua bagi perilaku remaja, sejak dini orangtua harus berhati-hati dalam mengasuh. Kekeliruan yang terjadi ketika diasuh maka remaja akan mengikuti akan perilaku orangtuanya. Wawancara mendalam terhadap 6 responden tingkat adiksi berat ialah sebanyak 67% mengatakan tinggal dengan salah satu orang tua (bercerai / wafat) hal ini mengakibatkan kurang pola asuh yang maksimal karena itu remaja semakin bebas dalam bermain apa yang ingin dimainkan yaitu *game online*.

C. Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian

1. Keterbatasan penelitian

Saat penelitian yang dilakukan masih ada keterbatasan dalam penelitian yaitu peneliti tidak diizinkan untuk melihat prestasi akademik sehingga dapat membandingkan antara prestasi akademik remaja yang bermain *game online*.

2. Kelemahan penelitian

Penelitian ini hanya meneliti pada remaja kelas X di SMAN 1 Kasihan Bantul Yogyakarta dan bukan keseluruhan dari kelas X sampai kelas XII remaja yang bermain *game online*.