

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SD Negeri Selomulyo terletak di Kelurahan Sukoharjo, Kecamatan Ngaglik, Yogyakarta. SD tersebut merupakan daerah strategis dimana banyak sekali peminat bermain *game online* baik anak-anak maupun dewasa. Peneliti memilih SD Negeri Selomulyo tersebut dengan alasan efektivitas, karena letaknya berada di pinggir jalan rasa Besi – Jangkang yang sangat ramai lalu lintasnya. Selatan, barat dan timur SD terdapat Desa yang padat penduduk dan sebagian besar digunakan sebagai rumah kos bagi mahasiswa. SD Negeri Selomulyo terdapat 11 guru tetap, 2 guru ekstrakurikuler dan 167 siswa yang terdiri dari kelas I – VI. SD Negeri Selomulyo dilengkapi fasilitas komputer dan laptop sebanyak 10 unit yang diajarkan setiap 1 kali dalam 1 minggu. Metode pembelajaran yang digunakan adalah game, lempar soal dan kerja kelompok. Dalam SD Negeri Selomulyo, menerapkan disiplin dalam belajar, tidak boleh terlambat datang kesekolah, mengerjakan pekerjaan rumah, piket sesuai jadwal, dan menjaga kebersihan. Apabila siswa tidak menepati peraturan sekolah, maka akan diberi sanksi yaitu akan diberi soal pelajaran yang harus segera dikerjakan. Meskipun sudah dilarang, anak-anak banyak yang membawa handphone dengan alasan untuk belajar dan mengikuti tren masa kini. SD Negeri Selomulyo mempunyai lingkungan yang cukup bersih, fasilitas sekolah yang cukup lengkap. Misalnya, adanya komputer untuk sarana belajar, dilengkapi dengan papan tulis yang cukup besar, meja kursi siswa dan guru, sejumlah papan pengumuman didalam kelas dan terdapat tempat sampah di masing-masing kelas.

## 2. Karakteristik Responden

Karakteristik anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta disajikan pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Anak Usia 10-12 Tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta (n = 45)**

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
<b>Umur</b>		
10 tahun	17	37,8
11 tahun	24	53,3
12 tahun	4	8,9
Jumlah	45	100
<b>Jenis kelamin</b>		
Laki-laki	21	46,7
Perempuan	24	53,3
Jumlah	45	100

Sumber : Data primer, 2017

Tabel 4.1 menunjukkan sebagian besar responden berumur 11 tahun (53,3%) dan jenis kelamin responden sebagian besar perempuan (53,3%).

**Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Kepemilikan *Handphone* pada Anak Usia 10-12 Tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta (n = 37)**

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
<b>Jenis kelamin</b>		
Laki-laki	19	51,4
Perempuan	18	48,6
Jumlah	37	100

Sumber : Data primer, 2017

Tabel 4.2 menunjukkan kepemilikan *handphone* pada anak laki-laki (51,4%) dan pada perempuan (48,6%).

## 3. Analisis Univariat

### a. Intensitas bermain *game online*

Hasil penelitian intensitas bermain *game online* pada anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta disajikan pada tabel 4.2.

**Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game Online* pada Anak Usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta (n = 45)**

Intensitas bermain game online	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tinggi	15	33,3
Sedang	11	24,4
Rendah	19	42,2
Jumlah	45	100

Sumber : Data Primer Tahun 2017

Tabel 4.3 menunjukkan intensitas bermain *game online* pada anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta sebagian besar kategori rendah (42,2%), meskipun masih ada responden yang mempunyai intensitas bermain *game online* tinggi (33,3%).

b. Konsentrasi belajar

Hasil penelitian konsentrasi belajar pada anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta disajikan pada tabel 4.4.

**Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Konsentrasi Belajar pada Anak Usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta (n = 45)**

Konsentrasi belajar	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tinggi	18	40,0
Sedang	16	35,6
Rendah	11	22,2
Jumlah	45	100

Sumber : Data Primer Tahun 2017

Tabel 4.4 menunjukkan konsentrasi belajar pada anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta sebagian besar kategori tinggi (40%), meskipun masih dijumpai konsentrasi belajar responden kategori rendah (22,2%).

#### 4. Analisis Bivariat

Hasil uji *Spearman Rank* hubungan intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.5. Tabulasi Silang dan Hasil Uji *Sperman Rank* Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Konsentrasi Belajar Anak Usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta (n = 45)**

Intensitas bermain game online	Konsentrasi belajar						Total	<i>p- Value</i>	<i>Rs</i>	
	Tinggi		Sedang		Rendah					
	F	%	F	%	f	%				
Tinggi	3	6,7	4	8,9	8	17,8	15	33,3	0,002	-0,456
Sedang	4	8,9	5	11,1	2	4,4	11	24,4		
Rendah	11	24,4	7	15,6	1	2,2	19	42,2		
Total	18	40,0	16	35,6	11	24,4	45	100		

Sumber: Data Primer Tahun 2017

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar dengan keeratan hubungan sedang dan arah negatif *p-value* (0,002), nilai koefisien korelasi *rs* -0,456. Hal tersebut berarti, jika intensitas bermain *game online* responden rendah maka konsentrasi belajar responden akan tinggi.

## B. Pembahasan

### 1. Intensitas Bermain *Game Online*

Hasil penelitian menunjukkan intensitas bermain *game online* pada anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta sebagian besar kategori rendah (42,2%). Hasil penelitian ini sesuai dengan Haqq (2016) yang menunjukkan intensitas bermain *game online* pada remaja awal di tiga warnet/*game center* kota Malang sebagian besar kategori rendah.

Intensitas bermain *game online* kategori rendah dapat dipengaruhi oleh jenis kelamin responden yang sebagian besar perempuan (53,3%). Anak laki-laki lebih cenderung tertarik untuk bermain *game online* dengan berbagai jenis tema permainan *game online* dibandingkan dengan anak perempuan. Dari beberapa jenis permainan yang ada di *game online*, rata-rata unsur permainan lebih berfokus pada permainan yang ditujukan untuk laki-laki seperti tembak-tembakan, balapan, peperangan, ataupun olahraga laki-laki. Anak laki-laki biasanya sangat merasa bangga apabila ia berhasil

mengalahkan musuh-musuh dan memenangkan pertandingan yang dimainkannya. Kemenangan yang diperoleh anak laki-laki dalam kompetisi video game dapat meningkatkan kepercayaan diri dan penerimaannya pada kelompok sebayanya (Sagala, 2003).

Freeman (2008) mengemukakan *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet. Ilmu pengetahuan semakin maju dan canggih, alat permainan bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti video game, yang ada pada *game online* dan alat permainan elektronik lainnya. Beberapa permainan melalui *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya. Permainan *game online* lebih banyak membuat siswa membatasi interaksi sosialnya dengan orang lain. Hal tersebut dapat berdampak pada kehidupan siswa sehari-hari, seperti menjadi malas belajar dan tidur tidak tepat waktu. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Griffiths dkk (2004) mengatakan bahwa para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga.

Adanya perbedaan sifat merasa ingin menjadi pemimpin dan dihargai di kelompoknya antara anak laki-laki dan perempuan memungkinkan menjadi penyebab anak laki-laki lebih cenderung menyukai bermain *game online*. Selain itu, anak laki-laki juga lebih agresif dan berobsesi menjadi penakluk dibandingkan anak perempuan. Saat pengambilan data penelitian pun antusias anak laki-laki lebih besar dibandingkan anak perempuan saat ditanyakan mengenai kebiasaan bermain *game online*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang terkait dengan permainan *game online* dimana pada hasil mayoritas yang bermain *game online* adalah laki-laki (Sarwono, 2006). Selain itu, hal tersebut sama dengan hasil penelitian yang dilakukan di Yale University

School of Medicine, bahwa terdapat 76,3% dari remaja yang disurvei memiliki kebiasaan bermain *game online* adalah laki-laki (Desai & Dharmapala (2006).

Faktor karakteristik lain yang bisa mempengaruhi intensitas bermain *game online* adalah umur responden yang sebagian besar berumur 11 tahun (53,3%). Hasil penelitian ini jika dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Griffiths dalam (Sari, 2006) dimana mayoritas anak-anak yang berusia belasan tahun bermain *video game* setiap hari. Selain itu, 7% dari mereka dapat menghabiskan waktu hingga 30 jam per minggu. Berdasarkan penelitian lain, Gentile menyatakan bahwa lebih dari 8% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan tanda kecanduan *game online* (Gentile dkk, 2009). Adanya perbedaan hasil frekuensi dan durasi dengan hasil penelitian sebelumnya kemungkinan dipengaruhi oleh faktor lain. Salah satu faktornya adalah pengawasan keluarga khususnya orangtua. Kondisi demikian biasanya terjadi karena adanya pengawasan orangtua dalam memberikan izin bermain *game online* pada anaknya. Terkadang beberapa orangtua hanya mengizinkan anak bermain saat hari libur sekolah agar tidak mengganggu aktivitas sekolah. Adanya aturan dalam keluarga terkait jadwal bermain dapat membantu anak untuk bersikap disiplin dan mengimbangi antara bermain dan tugas belajar.

Selain itu, karakteristik anak usia sekolah juga berbeda dengan anak remaja dimana anak usia sekolah masih bisa mengikuti peraturan yang diberikan oleh orangtua di rumah sehingga dapat lebih dikontrol kebiasaan bermainnya. Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan moral anak, yaitu pada periode tersebut anak mulai mengenal baik buruknya tindakan dari apa yang mereka rasakan dan orang lain katakan. Mereka cenderung menghindari hukuman yang akan diterima jika melanggar suatu aturan yang dibuat (Potter & Perry, 2005).

## **2. Konsentrasi Belajar**

Hasil penelitian menunjukkan konsentrasi belajar pada anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta sebagian

besar kategori tinggi (40%). Hasil penelitian ini sesuai dengan Masyeni (2010) yang menunjukkan konsentrasi belajar pada siswa SD Muhammadiyah Wirobrajan 3 Yogyakarta sebagian besar kategori baik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009), konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Banyaknya siswa yang memiliki konsentrasi belajar kategori baik dapat disebabkan oleh faktor usia.

Usia responden dalam penelitian ini sebagian besar adalah 11 tahun (53,3%). Menurut Wickens dalam Sari (2006), usia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berkonsentrasi, karena kemampuan berkonsentrasi ini ikut tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia individu. Usia siswa juga berhubungan dengan pengetahuan dan pengalaman. Pengetahuan dan pengalaman bisa juga mempengaruhi konsentrasi siswa. Menurut Matlin (1998) dalam Muchtar (2009) individu akan memusatkan perhatian pada objek yang belum bisa dikenali polanya sehingga pengalaman pengetahuan individu dapat memudahkan konsentrasi.

Faktor lain yang mempengaruhi konsentrasi belajar seperti ruangan kelas yang bersih, pencahayaan yang cukup, desain belajar yang menarik, kreativitas guru dalam mengembangkan strategi dan metode belajar. Metode belajar seperti dengan permainan, lempar soal dan belajar kelompok (Slameto, 2010). Hal tersebut sesuai dengan kondisi ruangan di SD Negeri Selomulyo.

### **3. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Konsentrasi Belajar**

Hasil uji statistik menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Hasil uji statistik ini diperkuat dengan tabulasi silang yang menunjukkan dengan intensitas bermain *game online* tinggi sebagian besar memiliki konsentrasi belajar kategori rendah (17,8%). Begitu juga dengan sebaliknya anak

dengan intensitas bermain *game online* rendah sebagian besar memiliki konsentrasi belajar kategori tinggi (24,4%). Tingkat keeratan hubungan tersebut dalam kategori sedang dengan arah hubungan bernilai negatif. Hasil penelitian ini sesuai dengan Nuhan (2016) yang menunjukkan terdapat hubungan intensitas bermain gameonline dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan.

Bermain *game online* memberi dampak terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik. *Game online* ini membuat anak-anak biasa melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan PR, sekolah, beribadah, dan bekerja (Nuhan, 2016).

Menurut Bruce (2002) *game* dapat berdampak pada aktivitas otak yaitu terjadinya penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga seseorang cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. Penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para gamer mengalami "*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Kondisi tersebut menyebabkan gangguan dalam jangka pendek maupun panjang, tidak hanya dari psikologi tetapi juga dari kesehatan.

Menurut penelitian Fauziah (2013) apabila tidak bisa mengontrol diri, *game online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak negatif yang muncul diantaranya adalah pertama, dampak psikis bagi anak/remaja yang suka bermain *game online* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi karena terus-menerus keasyikan main *game online* bahkan kecanduan itu akan membuat seorang anak/remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi.



#### **4. Keeratan Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Konsentrasi Belajar**

Keeratan hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Sidomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta kategori sedang. Keeratan hubungan yang sedang disebabkan masih banyak faktor lain yang turut memengaruhi konsentrasi belajar, seperti faktor lingkungan, modalitas belajar, pergaulan, dan faktor psikologis. Menurut Slameto (2010) faktor lingkungan yang mempengaruhi konsentrasi belajar adalah suara, pencahayaan, temperatur, dan desain belajar. Konsentrasi dalam belajar dan kreativitas guru dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran di kelas akan meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Faktor pergaulan dapat mempengaruhi konsentrasi belajar yang dipengaruhi juga oleh faktor teknologi yang berkembang saat ini. Faktor psikologis seperti adanya masalah dalam lingkungan sekitar dan keluarga juga dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini terdapat 3 anak dengan intensitas bermain *game online* tinggi namun memiliki konsentrasi belajar tinggi karena mereka dapat mengatur waktu untuk bermain dan belajar, hal ini dapat disebabkan faktor lingkungan yang mendukung dan kreativitas guru dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran di kelas (Slameto 2010).

Disamping itu juga terdapat 1 anak dengan intensitas bermain *game online* rendah namun memiliki konsentrasi belajar yang juga rendah karena anak tidak bisa mengatur waktu secara tepat dan tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Menurut Supriyo (2008) menjelaskan beberapa penyebab anak tidak dapat konsentrasi dalam belajar antara lain, anak tidak mempunyai tempat tersendiri, mudah terpengaruh oleh situasi sekitar, tidak merasa senang/tidak berminat terhadap pelajaran yang dihadapi, dan kemungkinan anak dalam keadaan lelah dan sakit.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu belum dilakukan pengontrolan terhadap faktor lingkungan, modalitas belajar, pergaulan, dan faktor psikologis yang dapat memengaruhi konsentrasi belajar.

Perpustakaan  
Universitas Jenderal Achmad Yani  
Yogyakarta