

BAB IV

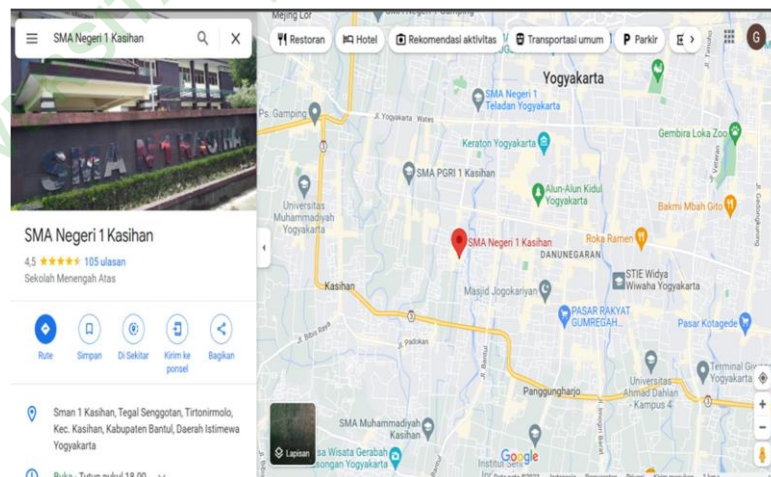
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta 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 XI sebanyak 288 dengan jumlah kelas ada 8 ruangan meliputi 6 kelas MIPA dan 2 kelas IPS dijadikan sebagai populasi penelitian. Penggunaan telepon pintar di SMA Negeri 1 Kasihan diperbolehkan guna menunjang kegiatan belajar siswa. Tersedia juga wifi untuk para siswa-siswi untuk mempergunakan sebagai fasilitas internet siswa yang dapat digunakan secara bebas 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.

Gambar 4.1 Lokasi Maps SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta



B. Karakteristik Responden

Karakteristik Responden pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.1, yaitu:

Tabel 4.1 Karakteristik Responden (n=102)

No	Karakteristik Responden	Jumlah	%
1.	Umur Siswa		
	14-16 tahun	56	54,9
	17-20 tahun	46	45,1
2.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	63	61,8
	Perempuan	39	38,2
3.	Frekuensi Bermain Game Online		
	Lebih dari 1-2 jam/hari	78	76,5
	Lebih dari 2-7 jam/hari	18	17,6
	Lebih dari 14 jam/minggu	6	5,9
4.	Jenis Game Online yang Dimainkan		
	MMOFPS	33	32,4
	MMORTS	5	4,9
	MMORPG	5	4,9
	Simulations Game	7	6,9
	MMOG	52	51
	Total	102	100

Sumber: Data Primer, 2022

Dari tabel diatas terlihat bahwa lebih banyak Umur Siswa pada rentang usia 14-16 tahun yaitu sebanyak 56 orang (54,9%). Lebih banyak responden mempunyai Jenis Kelamin Laki-laki sebanyak 63 orang (61,8%). Frekuensi Bermain Game Online responden pada rentang Lebih dari 1-2 jam/hari sebanyak 78 orang (76,5%). Paling banyak responden memainkan jenis game online MMOG sebanyak 52 orang (51%).

C. Gambaran Kebiasaan Game Online

Karakteristik kebiasaan Game Online pada remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

Tabel 4.2 Karakteristik kebiasaan game online pada Remaja (n=102)

No.	Kebiasaan Bermain Game Online	Jumlah	%
1.	Tinggi	12	11,8
2.	Sedang	60	58,8
3.	Rendah	30	29,4
Total		102	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar responden kebiasaan bermain game online dalam kategori sedang sebanyak 60 orang (58,8%).

D. Gambaran Kecerdasan Emosional

Karakteristik kecerdasan emosional pada remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

Tabel 4.3 Karakteristik kecerdasan emosional pada remaja (n=102)

No.	Kecerdasan Emosi	Jumlah	%
1.	Tinggi	50	49
2.	Sedang	50	49
3.	Rendah	2	2
Total		102	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional pada remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta mempunyai kecerdasan emosional sedang dan tinggi memiliki presentasi yang sama yaitu sebanyak 50 orang (49%).

E. Hubungan Game Online Dengan Kecerdasan Emosional

Uji hipotesis yang dapat dilakukan pada penelitian ini adalah uji menggunakan Uji Kendall's Tau. Uji Kendall's Tau dipilih karena penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis hipotesis korelatif dengan skala variabel kategorik ordinal.

Tabel 4.4 Hasil Uji Korelasi Hubungan Kebiasaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja (n=102)

		Kecerdasan Emosional						Jumlah		r	p
		Tinggi		Sedang		Rendah					
		n	%	n	%	n	%	n	%		
Kebiasaan Bermain Game Online	Tinggi	6	5,9	4	3,9	2	2	12	11,8	-	<
	Sedang	14	13,7	46	45,1	0	0	60	58,8		
	Rendah	30	29,4	0	0	0	0	30	29,4		
Jumlah		50	49	50	49	2	2	102	100	0,524	0,001

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa paling banyak kebiasaan bermain game online dengan kategori sedang memiliki kecerdasan emosional sedang yaitu sebanyak 46 orang (45,1%). Kebiasaan bermain game online dengan kategori tinggi memiliki kecerdasan emosional tinggi yaitu sebanyak 6 orang (5,9%). kebiasaan bermain game online dengan kategori rendah memiliki kecerdasan emosional rendah yaitu sebanyak 0 orang (0%). kebiasaan bermain game online dengan kategori tinggi memiliki kecerdasan emosional sedang yaitu sebanyak 4 orang (3,9%). kebiasaan bermain game online dengan kategori tinggi memiliki kecerdasan emosional rendah yaitu sebanyak 2 orang (2%). kebiasaan bermain game online dengan kategori sedang memiliki kecerdasan emosional tinggi yaitu sebanyak 14 orang (13,7%). kebiasaan bermain game online dengan kategori sedang memiliki kecerdasan emosional rendah yaitu sebanyak 0 orang (0%). kebiasaan bermain game

online dengan kategori rendah memiliki kecerdasan emosional tinggi yaitu sebanyak 30 orang (29,4%). kebiasaan bermain game online dengan kategori rendah memiliki kecerdasan emosional sedang yaitu sebanyak 0 orang (0%).

Pada Uji Kendall's Tau didapatkan hasil $p < 0,001$, yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Kebiasaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta. Berdasarkan tabel Uji Kendall's Tau diketahui nilai koefisien korelasi antara Kebiasaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta didapatkan hasil sebesar (-0,524). Koefisien korelasi ini menunjukkan bahwa kekuatan hubungan kuat antara Kebiasaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta. Arah hubungan pada *Uji Kendall's Tau* menunjukkan arah hubungan - (negatif), yang berarti bahwa semakin tinggi Kebiasaan Game Online maka Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta semakin rendah. Begitu pula sebaliknya, apabila semakin rendah Kebiasaan Game Online maka Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta semakin tinggi.

F. Pembahasan

1. Kebiasaan Game Online

Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa sebagian besar responden kebiasaan bermain game online dalam kategori sedang sebanyak 60 orang (58,8%). Hal tersebut selaras dengan penelitian (Sumarsih & Nugroho, 2020) didapatkan rata-rata jumlah hari dalam seminggu dihabiskan untuk bermain game online ada 20 siswa (40%) bermain game online 2-3 jam dalam seminggu yang masuk dalam kategori sedang. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yanti, Marjohan, & Sarfika, 2019) dalam penelitiannya didapatkan

kebiasaan bermain game online pada kategori sedang, yaitu 60 orang (68,15%).

Frekuensi Bermain Game Online pada tabel pada penelitian paling banyak didapatkan frekuensi lebih dari 1-2 jam/hari sebanyak 78 orang (76,5%). Frekuensi bermain game online ini sejalan dengan penelitian (Estiyuningtiyas, Liza, & Sahputra, 2021) yang mendapatkan hasil penelitian 1-2 jam/hari sebanyak 19 responden (55,9%). Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, semakin tinggi risiko untuk kecanduan game online. Selain itu, alasan bermain game online juga dapat memicu munculnya perilaku adiktif. Dikatakan bahwa bermain game online dapat meredakan depresi dan tekanan karena diyakini bahwa game online memungkinkan orang untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka saat bermain. Pemain dapat mengobrol dan bermain tanpa bertemu langsung untuk membuat game online lebih menyenangkan untuk dimainkan dan membuat seseorang tetap bermain (Estiyuningtiyas, Liza, & Sahputra, 2021).

Dalam penelitian ini paling banyak didapatkan responden memainkan jenis game online MMOG sebanyak 52 orang (51%). MMOG merupakan Permainan dalam dunia berskala besar lebih dari 100 pemain, di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. Hal tersebut yang membuat game MMOG lebih banyak digemari (Biolcati, Pupi, & Mancini, 2021).

Menurut penelitian (Brown, 2019) aktifitas bermain game online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode. Selain itu terdapat indikator lain untuk mengidentifikasi kecanduan diantaranya selalu menambah waktu untuk bermain online, tidak mampu untuk mengontrol penggunaan internet,lekas marah dan

gelisah jika tidak dapat online, menggunakan internet sebagai pelarian sebagai penyelesaian masalah, membohongi teman maupun keluarga mengenai jumlah lama online yang telah dilakukan, terus menggunakan internet walaupun dana menipis, kemurungan, kegelisahan, dan kecemasan meningkat karena tidak dapat menggunakan internet.

Berkaitan dengan pengertian permainan online Young (2005) mengemukakan bahwa permainan online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. (Purnamasari & Sabrina, 2020). Bermain game online membuat pemain merasa senang, karena mendapat kepuasan psikologis seperti, terbebasnya dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai dan bahagia. Hal tersebut menunjukkan adanya kepuasan yang diperoleh dari bermain game online, sehingga meningkatkan intensitas bermain game online. Hal tersebut menyatakan bahwa kepuasan yang diperoleh dari game akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya (Septia & Inrawati, 2018).

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa paling banyak umur siswa pada rentang usia 14-16 tahun yaitu sebanyak 56 orang (54,9%). Kelompok usia ini adalah dalam tahapan Psikososial usia tersebut mulai terlibat dengan penentuan identitas (identitas dan kebingungan peran). Responden mungkin mengalami krisis identitas di akhir masa puber hal tersebut normal, tetapi jika tidak dihadapi akan menjadikan seseorang tanpa identitas. Responden harus tahu peran dan tempatnya didunia. Salah satu cara bagi seorang remaja akhir untuk menghadapi ini adalah bergabung dengan kelompok bermain, seperti game online. (Joscelin, Suryani, Astiarani, & Joewana, 2021). Kemampuan seseorang remaja untuk menata emosinya, memusatkan perhatian pada perasaan yang positif dan mengesampingkan perasaan yang bersifat

negatif. Sebagai contoh, meskipun sedang menghadapi masalah, seseorang yang cerdas emosinya akan lebih mengaktifkan rasa semangat dan keyakinan diri dan melumpuhkan perasaan murung, depresi, dan sebagainya yang justru akan menghambat aktivitasnya disebabkan karena adanya aktivitas bermain game dilihat dari durasi waktu permainannya (Apriliyani, 2020).

Penelitian ini didapatkan responden mempunyai Jenis Kelamin Laki-laki sebanyak 63 orang (61,8%). Dalam hasil penelitian diketahui karakteristik responden bermain *game online* tersebut sejalan dengan penelitian (Ahmad, Latipah, Wibisana, & Ainun, 2021) terdapat 42 responden Laki-laki (55,3%), dan responden sebanyak 34 perempuan (44,7%). Adapun penelitian lain didapatkan hasil sebagian besar responden adalah laki-laki, 41 responden (95,3%). Menurut (Apriliyani, 2020) faktor utama yang mempengaruhi intensitas bermain permainan online adalah gender. Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan permainan online.

Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi permainan online. Pria cenderung lebih menyukai game online dan lebih cenderung kecanduan daripada wanita karena game online merupakan hiburan bagi pria yang dapat menjawab tantangan yang ada dalam game online (Manuputty, Sekeon, & Kandou, 2019). Hasil ini serupa dengan yang dikemukakan oleh (Allard, 2018) yang menyatakan dalam waktu luangnya siswa laki-laki melakukan kegiatan olahraga dan bermain games di komputer sedangkan siswa perempuan memilih untuk menggunakan waktu luangnya untuk mengerjakan tugas sekolah dan membersihkan rumah.

2. Kecerdasan Emosional

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil bahwa kecerdasan emosional pada remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta mempunyai kecerdasan emosional tinggi dan sedang yaitu masing-masing sebanyak 50 orang (49%). Berdasarkan data yang diperoleh

(Arrajab & Halimah, 2022) dari 105 remaja akhir memiliki kecerdasan emosional yang tinggi, yaitu sebanyak 67 orang (63,9%). Seperti sebagian besar data dalam penelitian ini, tingkat kecerdasan emosional dalam kategori tinggi menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi sebagai peserta penelitian sudah memiliki kemampuan untuk mengenali dan mengendalikan emosi diri sendiri dan orang lain. ditampilkan. Keterampilan ini memungkinkan siswa untuk mempertahankan kata-kata dan tindakan yang digunakan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dan konflik yang berujung pada terganggunya hubungan sosial (Anggarini, Manangkot, & Kamayani, 2022).

Kecerdasan emosional telah terbukti memiliki dampak yang nyata. Dampak signifikan terhadap kecanduan judi online di kalangan remaja. Menurut Goleman (1995), orang dengan kecerdasan emosional mengendalikan amarah. Remaja bisa sabar dan sabar, tetapi tidak bisa mengendalikan amarah. Secara aktif mempertimbangkan konsekuensi sebelum bertindak, berusaha untuk mencapai tujuan hidup, mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, berempati dengan orang lain, mengontrol suasana hati menjadi emosi positif, konsep diri yang dapat dikontrol dengan mudah, dapat berkomunikasi apakah konflik sosial dapat diselesaikan secara damai, tetapi dapat mengontrol perilaku remaja kecanduan game online seperti membatasi waktu bermain dapat memilih aktivitas selain game online tidak menimbulkan masalah bagi diri sendiri atau orang lain dengan hubungan yang bisa membangun bersama dengan lingkungan (Yunalia, Jayani, Suharto, & Susilowati, 2021). Dimana hal hal tersebut dapat mengontrol perilaku dari adiksi remaja untuk bermain game online seperti membatasi waktu bermainnya, bisa memilih aktivitas lain selain game online, tidak menimbulkan masalah pada diri sendiri dan lingkungan nya, mampu menjalin

relasi dengan baik dengan lingkungan juga (Arrajab & Halimah, 2022).

3. Hubungan Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosional

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan Uji Kendall's Tau diketahui ada hubungan yang signifikan antara Kebiasaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta ditunjukkan dengan hasil ($p < 0,001$). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Apriliyani, 2020) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain permainan online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin rendah. Sebaliknya jika semakin rendah intensitas bermain permainan online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin tinggi. Golleman (2007) menyatakan emosi dapat membentuk kreativitas dan sikap individu yang menjadi elemen terpenting dalam diri seseorang.

Seseorang yang cerdas secara emosi dapat berpikir positif dan mengontrol dirinya terhadap situasi lingkungan sosial, mampu memotivasi diri sendiri dan bertahan terhadap frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, serta berempati. Pengelolaan emosi yang buruk pada diri remaja, adanya suatu bentuk pelarian diri dari hubungan interpersonal dan intrapersonal, serta konflik dengan orang-orang disekitarnya menyebabkan para remaja lebih tertarik dengan persahabatan virtual dimana di dalamnya mereka jelas dibutuhkan oleh klan (kelompok pemain) lainnya dalam bermain games yang (Astuti, Satriani, & Hafid, 2021). Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Hastuti, Tobing, & Novianti, 2019) dengan menggunakan teknik pengambilan sampel

simple random sampling sebanyak 193 remaja diketahui bahwa analisis univariat menggunakan uji distribusi rata-rata, proporsi, dan frekuensi. Analisis bivariat menggunakan uji spearman, didapat kesimpulan bahwa ada hubungan yang bermakna antara kecanduan game online dengan kecerdasan emosi remaja di SMA Sejahtera 1 Depok ($p\text{Value } 0,029 < 0,05$). Pada hasil penelitian yang telah dilakukan tidak sejalan dengan uji yang dilakukan (Pakali, Barimbing, & Wawo, 2022) menggunakan uji chi square diperoleh hasil ρ Value 0,467 dengan nilai α (0,05) maka $\rho > \alpha$ yang berarti tidak adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional remaja.

4. Keeratan Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan Uji Kendall's Tau diketahui nilai koefisien korelasi antara Kebiasaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta didapatkan hasil sebesar ($r = -0,524$). Arah hubungan pada hasil penelitian tersebut menunjukkan arah hubungan - (negatif), yang berarti bahwa semakin tinggi Kebiasaan Game Online maka Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta semakin rendah. Begitu pula sebaliknya, apabila semakin rendah Kebiasaan Game Online maka Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta semakin tinggi Koefisien korelasi ini menunjukkan bahwa kekuatan hubungan kuat antara Kebiasaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

Dalam penelitian lain oleh (Apriliyani, 2020) juga didapatkan hasil yang sejalan Berdasarkan analisis pearson r correlation didapatkan hasil terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional, dengan nilai nilai Sig = 0.014 ($p < 0.05$), yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang

sedang intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain permainan online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin rendah. Sebaliknya jika semakin rendah intensitas bermain permainan online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin tinggi.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA