

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta merupakan yayasan milik organisasi Muhammadiyah yang didirikan oleh Pengurus Muhammadiyah Ranting Notoprajan pada tanggal 14 Juli 1951 dengan nomor SK pendirian 2914/M-589/DIY-51/77 dengan nama SMP Muhammadiyah 3 Wirobrajan dengan kepala sekolah H. Darwis Syafi'i yang memiliki 60 murid putra dan putri. SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta memiliki tiga unit diantaranya unit I terletak di Jl. Kapten pierre tendean 19 Yogyakarta, unit II di gang ontoseno 3 Wirobrajan Yogyakarta, dan unit III di gang ontoseno 13 Wirobrajan Yogyakarta. SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta unit I dan unit II seluas 2165m² dan unit III seluas 1580m². SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sudah berstatus akreditasi 'A'.

SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta memiliki peraturan tersendiri mengenai tatacara penggunaan *gadget* atau membawa barang elektronik ke sekolah. Semua siswa diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah tetapi saat jam pelajaran semua *gadget* dikumpulkan pada kotak penyimpanan yang disediakan oleh pihak sekolah. Salah satu peraturan sekolah adalah tidak boleh bermain *gadget* pada saat jam pelajaran kecuali penggunaan *gadget* ada kaitanya dengan pelajaran. Apabila siswa diketahui oleh pihak sekolah memainkan *gadget* diwaktu jam pelajaran maka akan dihukum. Hukumannya adalah *gadget* akan disita dan akan dikembalikan setelah pulang sekolah.

2. Analisis Hasil Penelitian

Subjek pada penelitian ini berjumlah 56 responden laki-laki di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Gambaran tentang karakteristik

subjek penelitian dijelaskan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang berdasarkan variabel di dalam penelitian.

a. Analisa Univariat

1) Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh karakteristik responden sebagai berikut:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta Berdasarkan Usia Responden, Usia Pertama Kali Bermain, Media Game, Kebiasaan Bermain Game, Jenis Game, dan Tempat Bermain Game

Karakteristik	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Usia responden:		
Usia 12 tahun	12	21,4
Usia 13 tahun	32	57,1
Usia 14 tahun	12	21,4
Usia pertama kali bermain <i>game</i> :		
Usia < 6 tahun	9	16,1
Usia 6-12 tahun	22	39,3
Usia >12 tahun	25	44,6
Media <i>game</i> :		
<i>Handphone</i>	45	80,4
Laptop	6	10,7
<i>Handphone</i> dan laptop	5	8,9
Kebiasaan bermain <i>game</i> :		
Bersama teman	36	64,3
Sendiri	19	33,9
Bersama teman dan sendiri	1	7,8
Jenis <i>game</i> :		
Agresi	49	87,5
Non agresi	5	8,9
Agresi dan non agresi	2	3,6
Tempat bermain <i>game</i> :		
Di rumah	52	92,9
Lebih dari satu tempat	4	7,1
Jumlah	56	100,00

Sumber: Data Primer (2018)

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berusia 13 tahun (57,1%). Usia pertama kali bermain *game online* adalah usia >12 tahun (44,6%). Media *game* yang digunakan sebagian besar adalah *handphone* (80,4%). Kebiasaan bermain *game* sebagian besar adalah bersama teman (64,3%). Jenis *game* yang digunakan sebagian

besar adalah agresi (87,5%). Dan tempat bermain *game* sebagian besar adalah di rumah yaitu (92,9%).

2) Intensitas bermain *game online*

Berdasarkan hasil penelitian intensitas bermain *game online* pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta disajikan dalam tabel 4.2

Tabel 4.2 Intensitas Bermain Game Online Pada Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Kategori intensitas bermain	Frekuensi (n)	Presentase(%)
Kadang-kadang	17	30,4
Sering	17	30,4
Selalu	22	39,3
Jumlah	56	100,0

Sumber: Data Primer (2018).

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa intensitas bermain *game online* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, sebagian besar responden adalah termasuk dalam katagori selalu yaitu (39,3%).

3) Perilaku agresif

Berdasarkan hasil penelitian perilaku agresif pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta disajikan pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Katagori perilaku agresif	Frekuensi (n)	Presentase(%)
Rendah	9	16,1
Sedang	21	37,5
Tinggi	26	46,4
Jumlah	56	100,0

Sumber: Data Primer (2018).

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa perilaku agresif pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, sebagian besar responden memiliki perilaku agresif dalam kategori tinggi yaitu (46,4%).

b. Analisa Bivariat

- 1) Hubungan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* terhadap perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Dianalisa menggunakan uji *Kendal Tau-b* yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dalam Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Intensitas bermain <i>game online</i>	Perilaku Agresif								τ hitung	<i>p</i> - value
	Rendah		Sedang		Tinggi		Total			
	f	%	f	%	f	%	f	%		
Kadang-kadang	7	12,5	5	8,9	5	8,9	17	30,4	0,363	0,003
Sering	2	3,6	8	14,3	7	12,5	17	30,4		
Selalu	0	0,0	8	14,3	14	25,0	22	39,3		
Total	9	16,1	21	37,5	26	46,4	56	100		

Sumber: Data Primer (2018).

Hasil tabulasi silang pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden dengan intensitas bermain *game online* kategori selalu memiliki perilaku agresif tinggi yaitu (25,0%). Sebagian besar intensitas bermain *game online* kategori sering yang memiliki perilaku agresif sedang (14,3%), dan responden yang bermain *game online* kategori kadang-kadang sebagian besar memiliki perilaku agresif rendah (12,5%).

Hasil perhitungan statistik menggunakan uji *Kendal Tau-b* yang diperoleh nilai *p* (0,003) < 0,05 yang berarti ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Tingkat koefisien korelasi (*r*) sebesar 0,363 yang berarti keeratan hubungan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta dalam kategori rendah karena nilainya berada pada rentang 0,20-0,399 (Sugiyono, 2010).

B. Pembahasan

1. Intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online*

Berdasarkan hasil penelitian ini dari 56 anak mengenai intensitas bermain *game online* diperoleh hasil bahwa sebagian besar intensitas bermain *game online* kategori selalu sebesar (39,3%). Penelitian ini sejalan dengan Haqq (2016) yang menunjukkan intensitas bermain *game online* kategori tinggi sebesar (13%). Penelitian Herliawati (2015) menyatakan remaja yang sering terpapar dalam bermain *game online* sebanyak (95%).

Sedangkan berdasarkan usia pada penelitian ini sebagian besar remaja berusia 13 tahun sebesar (57,1%). Peneliti Gentile (2012) menyatakan bahwa lebih dari 8% *gamer* berusia 8-18 tahun yang memperlihatkan tanda kecanduan dalam bermain *games*.

Hasil penelitian Kartini (2016) intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game* setiap minggunya. Remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* pada umumnya menghabiskan waktunya untuk bermain *game* rata-rata 23 jam per minggu. Pemain *game online* yang mengalami kecanduan (*internet addiction*) bermain dengan waktu lebih dari 4 jam setiap harinya. Khusumah (2011) menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game* dapat memberikan dampak yang buruk terhadap kepribadian mereka, nilai yang merosot, waktu tidur yang kurang, pola makan yang tidak teratur, dan merusak kesehatan yang sudah menjadi pecandu berat *game*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta pada siswa kelas VII tingkat intensitas bermain *game online* sebagian besar masuk ke dalam kategori selalu sebanyak (39,3%), mereka sering bermain *game* sebelum masuk kelas dan setelah pulang sekolah, walaupun pihak sekolah selalu menghimbau agar siswanya tidak terlalu sering untuk bermain *game online*.

2. Perilaku agresif

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa perilaku agresif pada remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagian besar masuk ke dalam kategori tinggi yaitu sebanyak (46,4%). Hasil ini sejalan dengan Herliawati (2015) menyatakan bahwa sebagian besar remaja awal berusia 10-13 tahun berperilaku agresif tinggi sebesar (94,4%).

Perilaku agresif yang tinggi seluruhnya dilakukan oleh laki-laki. Hal ini menunjukkan tingginya perilaku agresif yang dilakukan oleh laki-laki usia remaja. Hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan King (2010) bahwa laki-laki memiliki tingkat agresivitas yang tinggi dibandingkan dengan perempuan. Booth dalam Sarwono dan Meinarno (2009) menyatakan bahwa ada dua jenis hormon yang mempengaruhi laki-laki dan perempuan yaitu hormon androgen dan hormon estrogen. Semakin tinggi hormon androgen dan testoteron yang dihasilkan oleh laki-laki, maka akan memicu aktivitas yang lebih tinggi dan berpotensi untuk merangsang kemarahan, mudah tersinggung, tegang, gelisah, dan permusuhan.

Dalam perkembangan remaja banyak sekali hal-hal yang dialami, salah satunya seperti kebingungan. Remaja mengalami kebingungan dalam mencari jati dirinya, jika tidak berhasil dalam menentukan jati diri yang baik bagi mereka maka, kebingungan tersebut dapat menyebabkan perilaku menyimpang pada remaja. Salah satu perilaku menyimpang adalah perilaku kekerasan seperti yang banyak terjadi di kalangan remaja. Tindakan yang terjadi adalah karena timbulnya perilaku agresif pada diri remaja (Santrock, 2011).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam perkembangan remaja yaitu faktor psikologis dan faktor sosio-kultural yang sangat berpengaruh dalam pembentukan perilaku remaja. Remaja cenderung selalu ingin mencoba sesuatu yang baru didalam kehidupan mereka dan meniru hal yang banyak dilakukan

disekelilingnya. Faktor psikologis yaitu perilaku agresif terbentuk karena hasil belajar dari pengamatan, kognitif, situasi dan lingkungan seperti remaja menyaksikan orang lain yang melakukan tindakan agresif. Kesempatan yang paling sering untuk mengamati perilaku agresif yaitu kekerasan didalam media melalui tayangan televisi dan *video game*. Kekerasan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresif yang termasuk dalam faktor sosio-kultural (King, 2010). Dalam penelitian Trisnawati (2014) juga menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresif adalah media elektronik. Salah satunya yaitu *game online*, *game online* banyak menampilkan jenis permainan yang bersifat agresi seperti menendang, memukul, menembak, dan bahkan membunuh. Peneliti Herliawati (2015) menyatakan bahwa jenis permainan yang banyak dimainkan oleh remaja yaitu permainan yang bersifat agresi.

3. Hubungan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat nilai yang signifikan sebesar 0,003 lebih kecil dari 0,05 yang berarti menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hasil penelitian ini sejalan dengan Utomo (2014) yang berjudul hubungan intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif remaja di Surakarta, dengan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan sebesar 0,000 dan korelasi sebesar 0,497. Peneliti Katini (2016) juga menyatakan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif dengan tingkat signifikan sebesar 0,002 dan korelasi sebesar 0,413.

Kajian pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson dalam Meilani (2009) menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan

didalam *game online* yang memungkinkan memiliki efek lebih kuat untuk menimbulkan perilaku agresif terhadap remaja dibandingkan dengan media terdahulu. Sifat dari *game* sendiri adalah sebagai alat penghibur, akan tetapi jika teralu berlebihan maka akan memungkinkan anak menjadi berperilaku agresif seperti menjadi pemarah, memberontak, berkata kasar, bahkan memukul.

Peneliti Agrestya (2013) mengatakan bahwa semakin sering remaja bermain *game online* jenis agresi, maka perilaku agresif pada diri remaja semakin mudah terbentuk, karena *game online* bersifat interaktif dan berulang-ulang. Game online yang bertema kekerasan menyebabkan pikiran mengenai kekerasan lebih mudah diterima, karena game bersifat interaktif yang dimana individu berperan aktif dalam memainkan peran dalam game tersebut serta diberikan imbalan yaitu kemenangan atas tindakan kekerasan yang telah dilakukan dalam permainan. Semakin sering responden bermain game online jenis agresi, maka semakin sering pula responden mengamati tindakan kekerasan yang ditampilkan dalam permainan tersebut, sehingga terdapat penanaman pola pikir mengenai tindakan kekerasan dan meningkatkan perilaku agresif pada diri mereka.

Hasil penelitian ini mendapatkan hubungan keeratatan yang rendah antara hubungan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* terhadap perilaku agresif remaja yang disebabkan karena masih banyak faktor yang menjadi penyebab perilaku agresif seperti amarah, kekecewaan, ejekan dan ancaman, gen, sistem otak, dan kimia darah.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya meneliti satu faktor saja yaitu perilaku agresif pada remaja yang bermain *game online*. Masih terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku agresif pada remaja seperti pola asuh orang tua, teman sebaya, dan lainnya.

Perpustakaan
Universitas Jenderal Achmad Yani
Yogyakarta