

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SD Muhammadiyah Bantul Kota merupakan yayasan milik organisasi Muhammadiyah yang didirikan pada 01 Januari 1994 dengan nomor SK pendirian sekolah 082/KTSP/PK/94. Lokasi sekolah ini terletak di Jl. KH Agus Salim No. 97 C Bantul desa Kurahan, Kecamatan Bantul, Kabupaten Bantul. Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul memiliki luas tanah 1.786,19m² dengan status tanah magersari.

Sekolah Muhammadiyah Bantul sudah berstatus akreditasi A. Pada tahun ajaran 2017/2018 siswa/i sebanyak 726 dengan rincian laki-laki 344 siswa dan perempuan 382 siswa, serta memiliki pengajar sebanyak 30 orang. Sekolah Muhammadiyah Bantul sudah dilengkapi 20 ruangan kelas belajar, satu perpustakaan, ruang tata usaha, masjid, parkir, lapangan olahraga dan ruangan penunjang.

SD Muhammadiyah Bantul memiliki peraturan mengenai penggunaan gadget atau membawa barang elektronik berupa handphone di sekolah. Siswa diperkenankan menggunakan barang elektronik dalam situasi tertentu misalnya menggunakan barang elektronik ketika ada kaitannya dengan mata pelajaran.

2. Analisis Hasil Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu 51 siswa laki-laki kelas 5 dan 6 di Muhammadiyah Bantul. Gambaran tentang karakteristik subjek penelitian dijelaskan dalam bentuk distribusi frekuensi berdasarkan variabel dalam penelitian.

a. Analisa Univariabel

1) Karakteristik Responden

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

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di SD Muhammadiyah Bantul

Karakteristik Anak	Frekuensi (n=51)	Persentase (%)
Usia Anak		
10 tahun	2	3,95
11 tahun	27	52,95
12 tahun	22	43,10
Usia Orang tua		
21 - 40 tahun	31	60,8
41- 60 tahun	17	33,3
>60 tahun	3	5,9
Pendidikan Orang tua		
SD	2	3,9
SMP	4	7,8
SMA	26	51,0
Perguruan Tinggi	19	37,3
Pekerjaan Orang tua		
Buruh	8	15,7
PNS (Guru, Polri, TNI)	20	39,2
Wiraswasta	23	45,1
Total	51	100,0

Sumber: Data Primer, 2017

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa usia anak sebagian besar adalah 11 tahun yaitu 27 responden (52,95%). Usia orang tua responden sebagian besar adalah 21-40 tahun yaitu 31 responden (60,8%). Pendidikan orang tua sebagian besar adalah SMA yaitu 26 responden (51,0%). Dan pekerjaan orang tua sebagian besar adalah wiraswasta yaitu 23 responden (45,1%).

2) Kebiasaan Bermain *Video Game*

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dideskripsikan karakteristik responden berdasarkan kebiasaan bermain *video game* pada anak kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah Bantul yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Kebiasaan Bermain *Video Game* di SD Muhammadiyah Bantul

Karakteristik Anak	Frekuensi (n=51)	Persentase (%)
Kepemilikan Gadget		
Milik orangtua	9	17,6
Milik pribadi	28	54,9
Milik saudara, teman Dll	14	27,5
Jenis Permainan		
Action	18	35,3
Adventure	23	45,1
Puzzle	4	7,8
Racing	6	11,8
Total	51	100,0

Sumber : Data Primer, 2017

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa kepemilikan gadget pada anak di SD Muhammadiyah Bantul sebagian besar adalah milik pribadi sebanyak 28 anak (54,9%). Sedangkan jenis permainan yang paling sering dimainkan adalah adventure sebanyak 23 anak (45,1%).

Tabel 4.3
Kebiasaan Bermain *Video Game* Pada Anak di SD Muhammadiyah Bantul

Kategori Kebiasaan Bermain	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Kadang-kadang	29	56,9
Sering	14	27,5
Selalu	8	15,7
Total	51	100,0

Sumber : Data Primer, 2017

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan kebiasaan bermain *video game* pada anak kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah Bantul, sebagian besar adalah termasuk kategori kadang-kadang yaitu sebanyak 29 responden (56,9%).

3) Interaksi Sosial Anak

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dideskripsikan karakteristik responden berdasarkan interaksi sosial pada anak kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah Bantul yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4
Interaksi Sosial Pada Anak di SD Muhammadiyah Bantul

Interaksi Sosial	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Baik	9	17,6
Sedang	31	60,8
Kurang	11	21,6
Total	51	100,0

Sumber : Data Primer, 2017

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan interaksi sosial pada anak kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah Bantul, sebagian besar adalah responden adalah termasuk kategori sedang yaitu sebanyak 31 responden (60,8%).

b. Analisa Bivariabel

1) Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Di SD Muhammadiyah Bantul

Analisis bivariat dilakukan untuk melihat hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Bantul. Hasil tabulasi menggunakan uji *Kendal Tau-b*, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5
Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Di SD Muhammadiyah Bantul

Kebiasaan Bermain Video Game	Interaksi Sosial Baik		Interaksi Sosial Sedang		Interaksi Sosial Kurang		Total		P-value	r hitung
	f	%	f	%	f	%	f	%		
Kadang-kadang	9	17,6	20	39,2	0	0,0	29	56,9	0,000	0,569
Sering	0	0,0	7	13,7	7	13,7	14	27,5		
Selalu	0	0,0	4	7,8	4	7,8	8	15,7		
Total	9	17,6	31	60,8	11	21,6	51	100,0		

Sumber : Data Primer, 2017

Hasil tabulasi silang pada tabel 4.5 diatas menyatakan bahwa sebagian besar responden kebiasaan bermain *video game* masuk dalam katagori kadang-kadang dengan interaksi sosial pada anak sedang sebanyak 20 responden (39.2%). Hasil tabulasi kebiasaan anak bermain *video game* sering memiliki interaksi sosial kategori sedang dan kurang sebesar (13,7%).

Penelitian mencari hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Bantul. Dengan menggunakan uji *Kendal Tau-b* karena bentuk data dalam penelitian ini adalah ordinal dan ordinal. Hasil pengujian pada tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa uji *Kendal Tau-b* menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,000. Nilai uji signifikan 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa ada hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Bantul. Tingkat Koefisien korelasi dalam hubungan ini 0,569 berarti keeratan hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Bantul

dalam rentang sedang karena nilainya berada pada rentang 0,40-0,599 (Dahlan, 2013).

B. PEMBAHASAN

1. Kebiasaan Bermain *Video Game*

Berdasarkan hasil penelitian ini kepemilikan gadget yang pada anak di SD Muhammadiyah sebagian besar merupakan kepemilikan pribadi sebanyak 28 anak (54,9%), sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ernawati (2015) mengatakan bahwa sebagian besar responden menggunakan *gadget* milik mereka sendiri sebanyak 40 orang (72,7%) yang artinya pada usia sekolah mereka sudah dipercayai untuk memiliki *gadget* secara pribadi. Selain itu, mereka juga ingin memiliki suatu barang pribadi seperti *gadget* ketika melihat teman sebayanya sudah memiliki *gadget* terlebih dahulu. Penelitian ini sesuai dengan Wong (2009) yang mengatakan bahwa teman sekelas memiliki pengaruh yang penting pada kemampuan sosialisasi anak per individu. Sedangkan jenis permainan yang paling sering dimainkan oleh anak sebagian besar adalah jenis *adventure* sebanyak 23 anak (45,1%). Purnamawati (2014) mengatakan dalam penelitiannya bahwa karakteristik permainan *adventure* atau petualangan untuk anak merupakan permainan yang terorganisir, terencana, ada tujuan, terdapat aturan-aturan dalam permainan selain itu anak lebih bisa memahami dan mematuhi aturan-aturan yang dibuat dalam permainan. Menurut Rolling & Ernes (2008) jenis permainan *adventure* merupakan jenis permainan yang mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan masalah namun terkadang meliputi masalah konseptual atau tantangan fisik.

Berdasarkan hasil penelitian dari 51 anak mengenai kebiasaan bermain *video game* diperoleh hasil bahwa sebagian besar kebiasaan bermain *video games* pada kategori kadang-kadang sebanyak 29 responden (56,9%). Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mark Griffiths dari Nottingham Trent University (Rini & Ayu, 2011) dimana mayoritas anak-anak yang berusia belasan bermain *video game* kadang-kadang setiap hari. Selain itu, 7,0% dari mereka dapat menghabiskan waktu hingga 30 jam per minggu. Berdasarkan

penelitian lain, Gentile (2012) menyatakan bahwa lebih dari 8,0% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan tanda kecanduan *video game*. Dari responden survey, rata-rata mereka menghabiskan waktu bermain game untuk anak laki-laki 16,4 jam dan perempuan 9 jam di setiap minggunya.

Kusumah (2011) menunjukkan kebiasaan bermain *video game* yang selalu memberikan dampak yang buruk terhadap kepribadian mereka, nilai yang merosot, waktu tidur yang kurang sehat, pola makan yang tidak teratur, dan juga merusak kondisi kesehatan yang sudah menjadi pecandu game berat. Kebiasaan bermain *video game* yang selalu atau sering hanya memikirkan *games* saja setiap saat baik di rumah, di sekolah, bahkan di mana saja. Mereka lupa belajar, lupa berinteraksi dengan teman di dunia nyata, bahkan lupa makan dan minum serta lupa tidur. Yang mereka kerjakan hanya bermain *games* saja (Dewi, 2014).

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah Bantul untuk anak kelas 5 dan 6 tingkat kebiasaan bermain *video game* jarang-jarang karena disekolah selalu menekan kegiatan disekolah dan tugas sehingga kurangnya kebiasaan anak kelas 5 dan kelas 6 untuk bermain *games*. Sedangkan untuk kelas 6 SD kebanyakan siswa lebih mempersiapkan diri untuk ujian nasional yang akan datang dalam kelulusan sekolah untuk menuju SMP.

2. Interaksi Sosial Pada Anak

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan interaksi sosial pada anak kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah Bantul, sebagian besar adalah responden adalah termasuk kategori sedang yaitu sebanyak 31 responden (60,8%). Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dewi (2014) menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain game online maka akan semakin tinggi interaksi sosial.

Anak yang mempunyai kebiasaan bermain game secara selalu dan sering kebanyakan memiliki interaksi sosial yang kurang bahkan cenderung penyendiri dan pendiam. Mereka sulit berinteraksi dengan sekitarnya sehingga

jarang memiliki teman dan dipandang negative oleh masyarakat sekitarnya. Bermain *video game* bisa saja dilakukan karena untuk lari dari permasalahan mereka namun jelas bukan suatu pilihan yang bijak karena suatu masalah tidak akan selesai kalau kita terus lari dari masalah tersebut tanpa mau menyelesaikannya. Dengan bermain video game justru masalah lain yang akan timbul bukan mengurangi atau menyelesaikan masalah malah menambah masalah (Feprinca, 2014).

Anak yang mempunyai kebiasaan bermain game secara selalu dan sering dengan interaksi sosial yang rendah sudah pasti akan memiliki konsep diri yang jelek juga. Karena mereka akan bersifat pesimistis terhadap kehidupan mereka. Mereka menganggap kehidupan game atau dunia game adalah kehidupan mereka bukan kehidupan di dunia nyata. Mereka akan lebih mementingkan game daripada apapun di dunia karena konsep diri mereka memang sudah jelek. Jika sudah seperti ini pasti akan ada yang disalahkan entah itu diri sendiri atau menyalahkan orang lain yang menyebabkan mereka menjadi seperti itu (Rochmah, 2011).

Anak yang mempunyai kebiasaan bermain game secara kadang-kadang pasti akan memiliki interaksi sosial yang bagus. Mereka justru menjadikan game sebagai sarana hiburan dan sarana penambah teman. Dunia mereka adalah dunia nyata bukan dunia maya yang dalam hal ini adalah video game. Mereka juga sudah pasti memiliki konsep diri yang positif, optimis menghadapi hidup. Permasalahan yang ada akan diselesaikan segera dan mengambil hikmah serta pembelajaran dari permasalahan tersebut (Soebastian, 2010).

Menurut Ayouby (2017) penggunaan gadget pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada hasil penelitian ini pendidikan orangtua sebagian besar merupakan SMA yaitu 26 responden (51,0%). Adapun tujuan yang dicapai melalui pendidikan adalah untuk mengubah pengetahuan

(pengertian, pendapat, konsep-konsep), sikap dan persepsi serta menanamkan tingkah laku atau kebiasaan yang baru, disini orang tua yang mempunyai pendidikan yang tinggi akan dapat memberikan arah yang baik terhadap anak daripada orang tua yang mempunyai pendidikan rendah (Notoadmodjo, 2010).

3. Hubungan Kebiasaan Bermain *Video Game* Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Di SD Muhammadiyah Bantul

Hasil pengujian data penelitian uji menggunakan *Kendal Tau-b* menunjukkan bahwa menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,000. Nilai uji signifikan 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa ada hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Bantul. Hubungan yang terjadi adalah hubungan yang sedang karena nilainya berada pada rentang 0,40 sampai 0,599 (Dahlan, 2013). Hasil tabulasi silang pada tabel 4.4 diatas menyatakan bahwa sebagian besar responden kebiasaan bermain *video game* kadang-kadang dengan interaksi sosial pada anak sedang sebanyak 20 responden (39.2%), sedangkan hasil tabulasi silang paling sedikit yaitu kebiasaan bermain *video game* selalu dengan interaksi sosial pada anak baik sebanyak 0 responden (0.0%).

Hasil penelitian ini sesuai dengan Anggraini (2007) bahwa *video game* dapat mengakibatkan kecanduan, dimana seseorang yang mengalami kecanduan maka akan menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berjam – jam bahkan berhari hari hanya untuk bermain *game* sehingga menyebabkan jarang untuk berpartisipasi sosial. Danforth (2007) juga mengatakan bahwa bermain *video game* bisa mengakibatkan pada pengisolasian sosial sehingga mengakibatkan hubungan dengan keluarga dan temannya menjadi tidak baik. Akibat dari isolasi yang terjadi karena intensitas bermain *video game* yang tinggi bisa mengakibatkan remaja tidak bisa berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Menurut Batholow E.C. (2007) 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. Kebiasaan bermain *game* juga membuat mereka terasing dari lingkungannya. Bermain *game* umumnya dilakukan sendirian, dan itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama. Semakin kecanduan terhadap game, semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berkomunikasi dengan teman-teman seusianya.

Menurut penelitian Fauziah (2013) apabila tidak bisa mengontrol diri, game bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak negatif yang muncul diantaranya adalah pertama, dampak psikis bagi anak/remaja yang suka bermain *video game* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus menerus keasyikan main *video game* bahkan kecanduan, itu akan membuat seorang anak/remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini. Dampak sosialnya, *video game* membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. *Video game* dapat membuat cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekeliling. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di *video game* saja, sehingga membuat para pecandu game jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain.

Akan tetapi selain kebiasaan bermain *video game* ada faktor lain yang dapat mempengaruhi interaksi sosial pada anak misalnya hubungan dengan teman sebaya seperti penelitian yang dilakukan oleh Muntaha (2015) dimana teman sebaya memiliki peran penting dalam interaksi sosial anak sebagai kelompok sosial seusianya, anak yang memiliki hubungan sosial yang baik dengan teman sebayanya akan cenderung berinteraksi sosial dengan baik. Kemudian proses pola asuh orangtua yang memiliki latar belakang dan kepribadian yang berbeda-beda, yang dapat mempengaruhi kepribadian anak dalam berinteraksi sosial (Leong, 2008).

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mengalami berbagai keterbatasan dan kendala dalam penelitian antara lain : Penelitian ini memiliki kelemahan yaitu hanya meneliti satu faktor, yaitu *video game*. Masih terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi, seperti pola asuh orang tua dan teman sebaya.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA