

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Bimba Rainbow Manunggal Kota Bogor Jl.Terapi 2B BE9 RT.01/RW.18 Perumahan Menteng Asri Kelurahan, Bogor Barat, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat. Lokasi penelitian ini dekat dengan fasilitas Pendidikan yaitu MAN 1 Kota Bogor.

Bimba *Raibow* Manunggal Kota Bogor memiliki fasilitas 1 ruang kelas dengan perlengkapan belajar yaitu meja, kursi, buku tulis, majalah, krayon, pensil warna dan perlengkapan belajar lainnya. Lalu 1 halaman dipakai untuk bermain atau beristirahat. Saat ini jumlah murid di Bimba *Rainbow* sebanyak 17 anak, dengan 7 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Muali dari usia dua setengah tahun sampai tujuh tahun.

B. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

Peneliti menetapkan seluruh anak di Bimba *Rainbow* sebagai subjek, kemudian melakukan skrining kasus (kecanduan *gadget*) dengan cara menyebarkan kuesioner kecanduan *gadget* melalui folmulir kepada seluruh orang tua murid Bimba *Rainbow* dengan menggunakan media guru pengajar yang ada di bimba. Hasil undian mendapatkan 4 anak yang ditetapkan sebagai subjek penelitian dengan karakteristik yaitu usia, jenis kelamin, dan domisili.

Tabel 4.1 Karakteristik Responden di Bimba *Rainbow* Manunggal Kota Bogor Bulan April, 2024 n=4

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Domisili
1.	An.R	6 tahun	Laki-laki	Menteng asri
2.	An.M	4 tahun	Perempuan	Menteng asri
3.	An.J	5 tahun	Perempuan	Menteng asri
4.	An.N	5 tahun	Laki-laki	Menteng asri
Rata-rata		5 tahun	-	Menteng asri

Anak yang dijadikan responden dengan kisaran usia 3-6 tahun, dengan rata-rata usia (n=4) yaitu 5 tahun. Dengan usia tertinggi yaitu 6 tahun dan usia terendah yaitu 4 tahun. Anak dengan usia 4 tahun yaitu satu orang (25%), anak dengan usia 5 tahun dua orang (50%), dan anak dengan usia 6 tahun satu orang (25%). Jenis kelamin responden yaitu 2 orang laki-laki (50%) dan 2 orang perempuan (50%) dengan domisili di Perumahan Menteng Asri.

2. Hasil penggunaan *gadget*

Keadaan umum responden yaitu usia awal anak menggunakan *gadget*, tujuan penggunaan *gadget*, lama hari penggunaan *gadget* per minggu, durasi penggunaan *gadget* harian dan kuota yang biasa dihabiskan dalam 1 bulan. dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 4.2 Hasil penggunaan *gadget* di Bimba *Rainbow* Manunggal Kota Bogor Bulan April, 2024

No	Nama	Usia awal pakai gadget	Kegunaan Gadget	Durasi perminggu	Durasi per hari	Jumlah Kuota
1.	An.R	4 tahun	Bermain Game	7 hari	6 Jam	10 GB
2.	An.M	4 tahun	Menonton Kartun	5 hari	2 Jam	5 GB
3.	An.J	5 tahun	Menonton Kartun	5 hari	3 Jam	5 GB
4.	An.N	5 tahun	Bermain Game	7 hari	5 jam	6 GB
Rata-rata		4,5 tahun	-	6 hari	6 jam	6,5 GB

Anak prasekolah biasanya menggunakan *gadget* kisaran usia 4-5 tahun, dengan rata-rata usia (n=4) yaitu 4,5 tahun. Kegunaan *gadget* pada anak prasekolah digunakan untuk bermain *game* dan menonton kartun. Adapun total anak bermain gadget dalam 1 minggu kisaran 5-7 hari dengan rata-ratanya yaitu sebanyak 6 hari dalam seninggu. Untuk durasi menggunakan *gadget* dalam sehari rata-ratanya yaitu 6 jam, serta menghabiskan kuota dengan rata-rata sebanyak 6,5 GB sebulan.

3. Hasil Pengukuran Kecanduan *Gadget* Sebelum diberikan Terapi

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 April 2023 sampai dengan 23 April 2024, dengan kasus 4 subjek yaitu kecanduan *gadget* An.R, An.M, An.J dan An.N yang diukur menggunakan kuesioner kecanduan gadget terlebih dahulu pada hari ke-1 (15 April 2024). Kemudian diberikan intervensi berupa penerapan terapi bermain sebanyak 6 kali pertemuan dan diukur kembali pada hari ke-6 (23 April 2024) dengan hasil pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Hasil Pengukuran Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah Sebelum Dilakukan Terapi Bermain di Bimba *Rainbow* Manunggal Kota Bogor Bulan April, 2024

No	Responden	Skor Kecanduan Gadget	Keterangan
1.	An.R	22	Kecanduan Berat
2.	An.M	10	Kecanduan Sedang
3.	An.J	16	Kecanduan Sedang
4.	An.N	20	Kecanduan Berat
Rata-rata		17	Kecanduan sedang

Berdasarkan tabel 4.3 di atas menunjukkan setelah melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner kecanduan *gadget*, didapatkan rata-rata 17 yang artinya kecanduan sedang. Dengan skor tertinggi yaitu 22 yang artinya kecanduan berat dan skor terendah yaitu 10 yang artinya kecanduan sedang, dengan 2 responden tingkat kecanduan berat dan 2 responden tingkat kecanduan sedang.

4. Hasil Pengukuran Kecanduan *Gadget* Setelah diberikan Terapi

Tabel 4.4 Hasil Pengukuran Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah Setelah Dilakukan Terapi Bermain di Bimba *Rainbow* Manunggal Kota Bogor Bulan April, 2024

No	Responden	Skor Kecanduan Gadget	Keterangan
1.	An.R	17	Kecanduan Sedang
2.	An.M	6	Kecanduan Ringan
3.	An.J	9	Kecanduan Ringan
4.	An.N	16	Kecanduan Sedang
Rata-rata		12	Kecanduan sedang

Berdasarkan tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia prasekolah setelah dilakukan terapi bermain didapatkan nilai rata-rata 12 yang artinya kecanduan sedang. Dengan skor tertinggi yaitu 17 yang artinya kecanduan sedang dan skor terendah 6 yang artinya kecanduan ringan.

5. Hasil Perbedaan Tingkat Kecanduan *Gadget* Sebelum dan Setelah Diberikan Terapi Bermain

Tabel 4.5 Hasil Perbedaan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah Sebelum dan Sesudah Dilakukan Terapi Bermain di Bimba *Rainbow* Manunggal Kota Bogor Bulan April, 2024

Responden	Sebelum	Ket	Setelah	Ket	Selisih
An.R	22	Kecanduan berat	17	Kecanduan sedang	5
An.M	10	Kecanduan sedang	6	Kecanduan ringan	2
An.J	16	Kecanduan sedang	9	Kecanduan ringan	6
An.N	20	Kecanduan berat	16	Kecanduan sedang	3
Rata-rata	17	Kecanduan sedang	12	Kecanduan sedang	5

Berdasarkan tabel 4.5 di atas menunjukkan hasil rata-rata sebelum penerapan yaitu 17 yang artinya kecanduan sedang dan setelah dilakukan penerapan terapi bermain mendapatkan rata-rata 12 yang artinya kecanduan sedang. Dari hasil diatas menunjukkan penurunan kecanduan gadget setelah diberikan terapi bermain dengan selisih 5 poin.

C. Pembahasan

1. Karakteristik responden

Hasil penelitian menunjukkan karakteristik responden pada penelitian ini yaitu rata-rata anak berusia 4,5 tahun, dengan usia terendah yaitu 4 tahun dan usia tertinggi yaitu 6 tahun. Selama periode ini juga anak mulai memperoleh pengetahuan dasar atau kemampuan kognitif untuk memahami dunia baru, bertanggung jawab atas perilaku, berinteraksi dengan teman sebaya dan mendapatkan pujian merupakan tugas dari perkembangan anak usia sekolah (Diyantini, 2015).

2. Hasil penggunaan *gadget*

Hasil penelitian menunjukkan hasil rata-rata anak bermain *gadget* dalam sehari yaitu 6 jam. Sedangkan menurut Sari, T.P & Mistalina (2016) pemakaian *gadget* tergolong kecanduan jika lebih dari 120 menit/hari. Selain itu, dikatakan intensitas tinggi jika total durasi menggunakan *gadget* 4-5 jam/hari, dikatakan sedang jika total durasi menggunakan *gadget* 2-3 jam/hari, dan dikatakan pengguna rendah jika total durasi menggunakan *gadget* <30 menit/hari. Bias dilihat dari hasil studi kasus diatas bahwa laki-laki lebih banyak mengalami kecanduan berat dibandingkan dengan anak perempuan.

Anak laki-laki cenderung mengalami kecanduan *gadget* karena, biasanya *gadget* pada anak laki-laki digunakan untuk bermain game sedangkan anak perempuan menggunakan *gadget* untuk menonton film. Bermain *game* dapat meningkatkan *hormon dopamin* dan *adrenalin*

sehingga menyebabkan anak mengalami kecanduan dalam bermain *game* menurut (Setianingsih, 2018).

Bermain *game* dapat meningkatkan *hormon dopamin* karena saat bermain *game* anak merasa senang yang berlebih hingga lupa dengan waktu dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, bermain *game* dapat meningkatkan *adrenalin* penggunaanya karena dalam *game* terdapat tingkatan kesulitan atau level yang berbeda sehingga penggunaanya tartantang untuk menyelesaikan setiap levelnya. Menurut (Nuramalia, 2018) Bermain *game* memiliki dampak yang lebih berat jika dibandingkan dengan menonton film karena dalam *game* terdapat level-level yang memacu *adrenalin* anak untuk terus bermain.

3. Perbedaan sebelum dan setelah penerapan terapi bermain

Hasil penelitian menunjukkan hasil penerapan terapi bermain terhadap Setelah terapi bermain, terjadi penurunan dari yang sebelumnya rata-rata 17 poin menjadi 12 poin dengan penurunan 5 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain efektif untuk menurunkan kecanduan *gadget* pada anak prasekolah (Oktaviyani & Suri, 2019).

Selain itu, saat anak bermain dapat bermanfaat untuk membentuk sikap sosial anak, belajar berkomunikasi dan berkompromi dengan temannya. Saat anak hanya fokus bermain *gadget*, maka anak dapat kehilangan kesempatannya untuk bersosial dengan temn dan lingkungan sekitarnya Menurut (Rachmawati, 2016).

Hasil pengamatan dan analisis diatas juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Jendra, 2019) yang menyatakan media pembelajaran dengan permainan puzzel berpengaruh dalam meningkatkan konsentrasi anak. Beberapa hal yang membuat media permainan puzzel efektif terhadap fokus perhatian antara lain dikarenakan permainan puzzel memberikan daya tarik sehingga menarik bagi anak. Dalam pemberian puzzel dengan warna, gambar, dan bentuk yang unik dapat menarik perhatian anak sehingga yang awalnya anak tidak mau memperhatikan pelajaran akhirnya dapat duduk tenang, berkonsentrasi dan menyelesaikan permainan puzzel dengan baik (Oktaviana & Vinanditha, 2023).

Penelitian ini menghasilkan fakta bahwa penerapan permainan puzzel pada anak prasekolah di bimba rainbow manunggal kota bogor dapat menurunkan skor ketergantungan. Hal itu disebabkan fokus bermain gadget teralihkan pada permainan puzzel yang unik dan menarik.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam proses kegiatan penelitian berlangsung peneliti menyadari masih adanya keterbatasan yang dirasakan, seperti responden yang dicari awalnya 6 responden dan mendapatkan 4 responden. Dikarenakan ada peneliti lain yang sedang melakukan penelitian di tempat yang sama yaitu di Bimba Rainbow Manunggal Kota Bogor.