

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab V ini akan disajikan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tentang gambaran kontrol diri pada remaja dengan *internet gaming disorder* di SMAN 7 Kota Bogor. Hasil penelitian ini didapatkan dari kegiatan pengumpulan data yang disebarakan melalui *online survey* yang berisikan kuesioner di media sosial seperti Whatsapp, dll.. Selanjutnya dilakukan proses pengolahan data yang terdiri dari *coding*, *editing*, *entry*, dan *cleaning* dan di analisa dengan analisa univariat kemudian data disajikan dalam bentuk tektular dan diagram.

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

SMAN 7 Kota Bogor merupakan sekolah terluas di Kota Bogor yang berwawasan lingkungan (*Green School*) karena memiliki kawasan hijau yang ditumbuhi pohon-pohon besar di sekelilingnya, memiliki taman yang asri dengan udara yang cukup bersih dan jauh dari polusi. Memiliki aula yang sangat representatif untuk kegiatan olahraga dan kegiatan lainnya. Selain itu SMA Negeri 7 Bogor juga merupakan sekolah yang berbasis budi pekerti, berbudaya sunda, dan sekolah Adiwiyata yang beralamat di Jalan Palupuh I No.7, RT.03/RW.02, Tegal Gundil, Kec. Bogor Utara, Kota Bogor, Jawa Barat 16152. Dengan luas tanah $\pm 24.922 M^2$, dan luas bangunan $\pm 5.897 M^2$, dengan tingkat bangunan 2 lantai. Jumlah siswa di SMAN 7 Kota Bogor tahun 2021 adalah 907 siswa, dengan 441 siswa laki-laki dan 466 siswa perempuan.

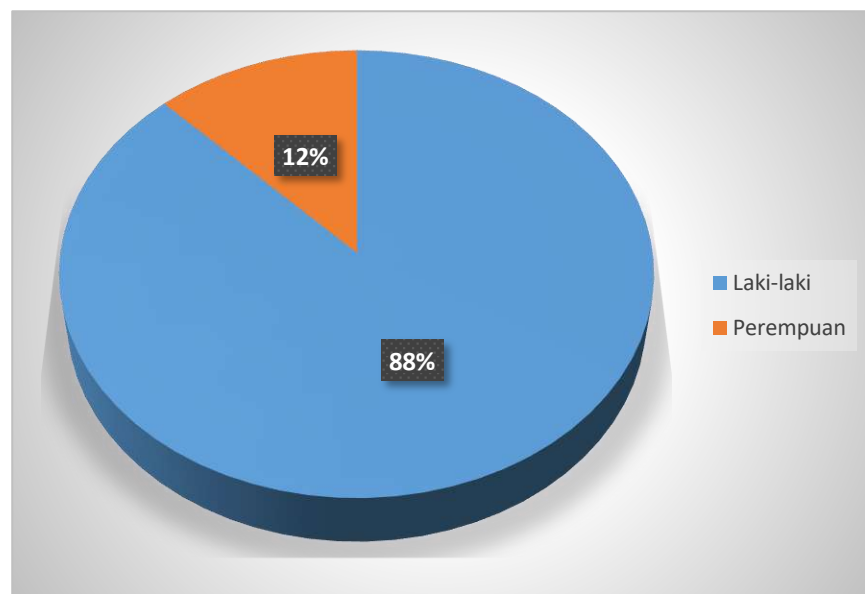
B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menguraikan tentang gambaran kontrol diri pada remaja dengan *internet gaming disorder* di SMAN 7 Kota Bogor, hasil *screening* yang telah dilakukan peneliti dari total 250 remaja didapatkan hasil sebanyak 90 remaja mengalami *internet gaming disorder*. Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 14 April s.d 24 April 2021. Peneliti membuat diagram dan penjelasan mengenai distribusi frekuensi dari karakteristik berdasarkan jenis kelamin, riwayat bermain game, frekuensi dan durasi dalam bermain game, tempat bermain game, biaya dalam bermain game, media bermain game dan tujuan bermain game pada remaja dengan *internet gaming disorder* di SMAN 7 Kota Bogor. Tujuannya untuk memperjelas hasil penelitian mengenai gambaran kontrol diri remaja dengan *internet gaming disorder*. Data-data yang didapatkan berdasarkan dari sumber primer dan sekunder yang diolah dari kuesioner seluruh remaja. Setelah data diolah lalu didapatkanlah hasil penelitian yang dianalisis dengan cara analisis univariat dan dijelaskan hasil analisis sebagai berikut.

1. Karakteristik Responden

a. Jenis kelamin

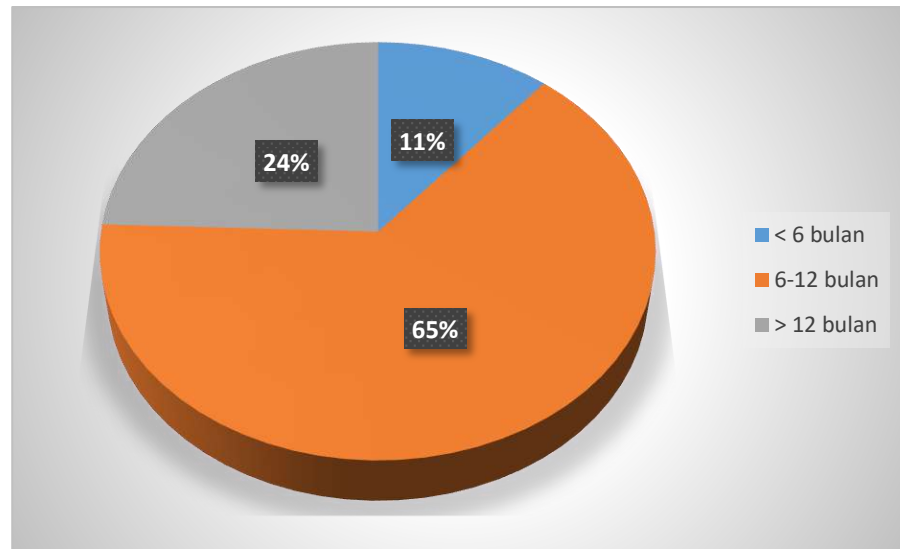
Diagram 5.1
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik
Jenis Kelamin Pada Remaja dengan *Internet Gaming Disorder* di
SMAN 7 Kota Bogor Tahun 2021
(n= 90)



Berdasarkan diagram 5.1 di atas, menunjukkan bahwa dari 90 remaja dengan *internet gaming disorder* sebanyak 79 orang (88%) remaja berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 11 orang (12%) remaja berjenis kelamin perempuan.

b. Riwayat bermain game

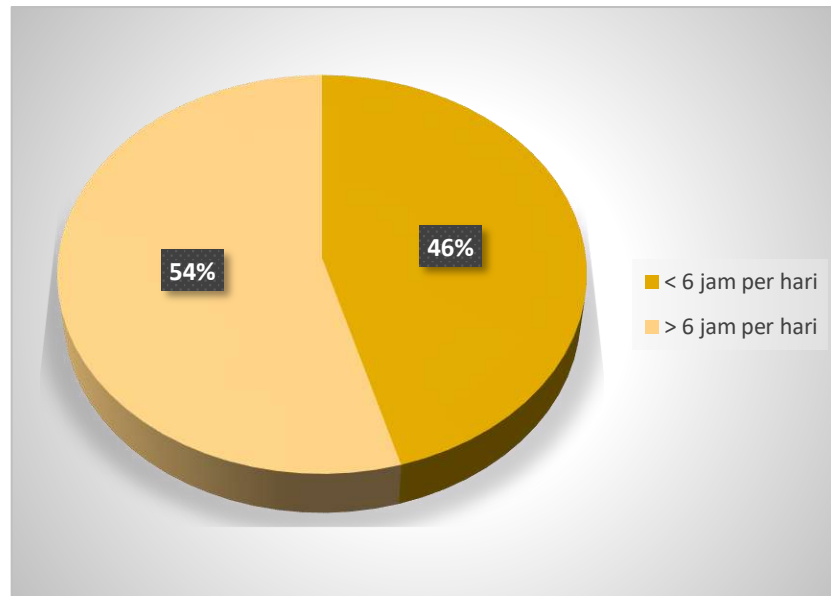
Diagram 5.2
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik
Riwayat Bermain Game Pada Remaja dengan *Internet*
***Gaming Disorder* di SMAN 7 Kota Bogor Tahun 2021**
(n= 90)



Berdasarkan diagram 5.2 di atas, menunjukkan bahwa dari 90 remaja dengan *internet gaming disorder* sebanyak 10 orang (11%) remaja memiliki riwayat bermain game < 6 bulan, sebanyak 58 orang (64%) remaja memiliki riwayat bermain game 6-12 bulan, dan sebanyak 22 orang (24%) remaja memiliki riwayat bermain game > 12 bulan.

c. Durasi bermain game

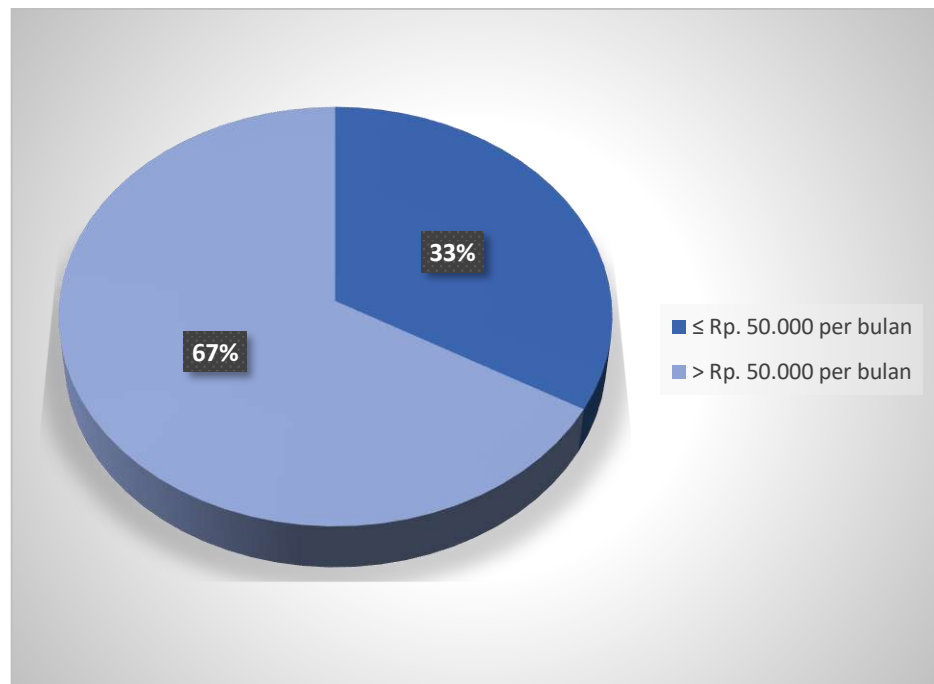
Diagram 5.3
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik
Durasi Bermain Game Pada Remaja dengan *Internet Gaming*
***Disorder* di SMAN 7 Kota Bogor Tahun 2021**
(n= 90)



Berdasarkan diagram 5.3 di atas, menunjukkan bahwa dari 90 remaja dengan *internet gaming disorder* sebanyak 41 orang (46%) remaja bermain game dengan durasi < 6 jam per hari dan sebanyak 49 orang (54%) remaja bermain game dengan durasi > 6 jam per hari.

d. Biaya dalam bermain game

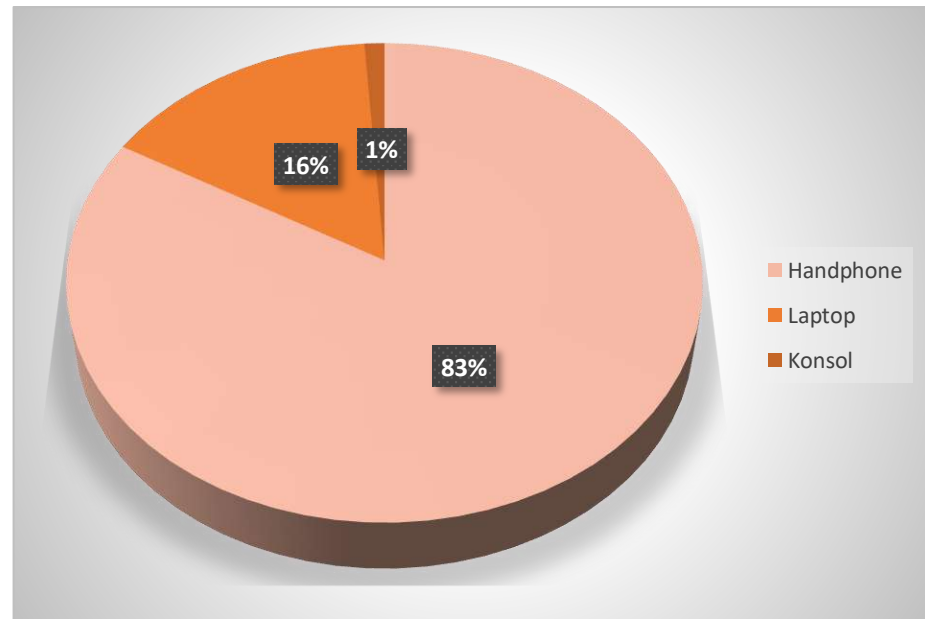
Diagram 5.4
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik
Biaya Bermain Game Pada Remaja dengan *Internet Gaming*
***Disorder* di SMAN 7 Kota Bogor Tahun 2021**
(n= 90)



Berdasarkan diagram 5.4 di atas, menunjukkan bahwa dari 90 remaja dengan *internet gaming disorder* sebanyak 30 orang (33%) remaja mengeluarkan biaya selama bermain game \leq Rp. 50.000 per bulan dan sebanyak 60 orang (67%) remaja mengeluarkan biaya selama bermain game $>$ Rp. 50.000 per bulan.

e. Media dalam bermain game

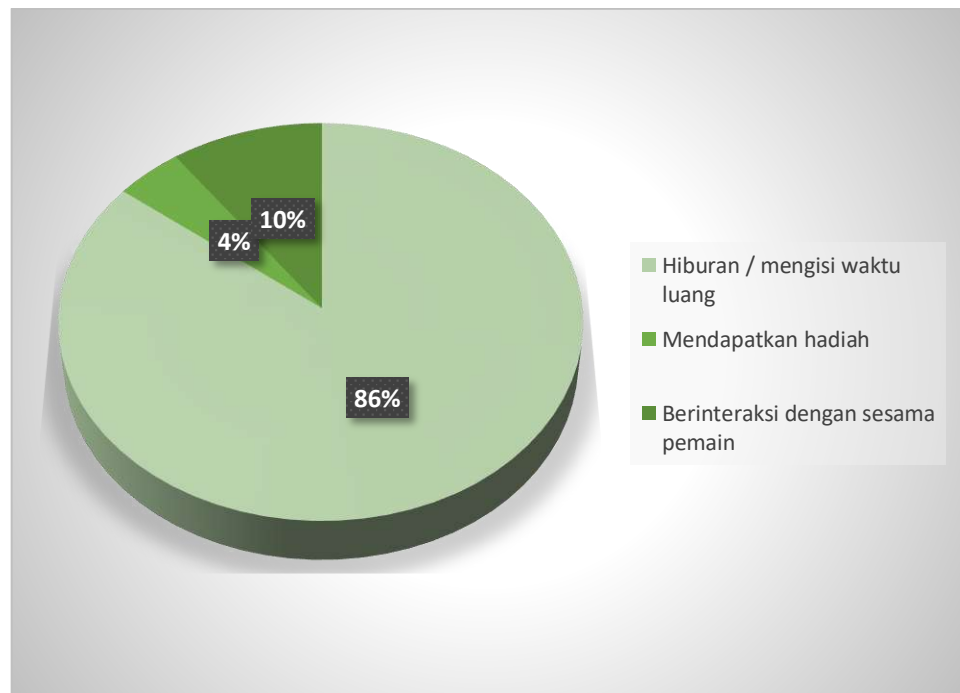
Diagram 5.5
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik
Media Bermain Game Pada Remaja dengan *Internet Gaming*
***Disorder* di SMAN 7 Kota Bogor Tahun 2021**
(n= 90)



Berdasarkan diagram 5.5 di atas, menunjukkan bahwa dari 90 remaja dengan *internet gaming disorder* sebanyak 75 orang (83%) remaja menggunakan media *handphone* untuk bermain game, sebanyak 14 orang (16%) remaja menggunakan media laptop untuk bermain game, dan sebanyak 1 orang (1%) remaja menggunakan media konsol untuk bermain game.

f. Tujuan bermain game

Diagram 5.6
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Tujuan Bermain Game Pada Remaja dengan *Internet Gaming Disorder* di SMAN 7 Kota Bogor Tahun 2021 (n= 90)



Berdasarkan diagram 5.6 di atas, menunjukkan bahwa dari 90 remaja dengan *internet gaming disorder* sebanyak 77 orang (86%) remaja bermain game dengan tujuan untuk hiburan atau mengisi waktu luang, sebanyak 4 orang (4%) remaja bermain game dengan tujuan untuk mendapatkan hadiah dan 1 sebanyak 9 orang (10%) remaja bermain game dengan tujuan untuk berinteraksi dengan sesama pemain.

g. Fase *Internet Gaming Disorder*

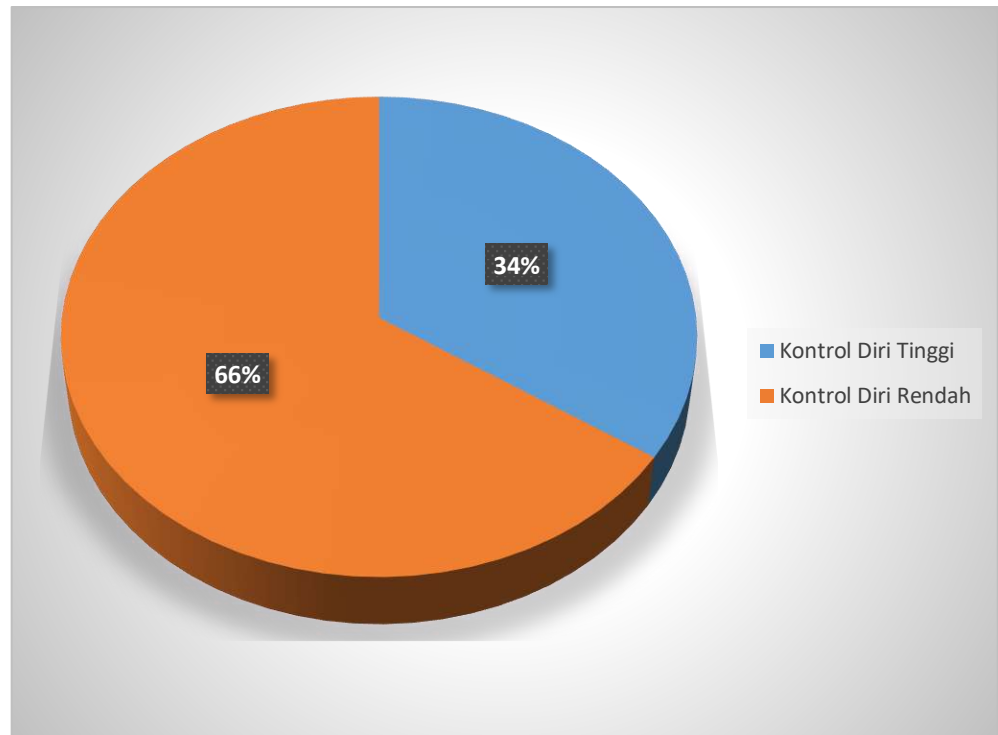
Tabel 5.1
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Fase *Internet Gaming Disorder* Pada Remaja dengan *Internet Gaming Disorder* di SMAN 7 Kota Bogor Tahun 2021
(n= 90)

NO.	KATEGORI	JUMLAH	PRESENTASE
1	Salience	4	4%
2	Modifikasi Mood	1	1%
3	Toleransi	50	56%
4	Gejala Penarikan	2	2%
5	Konflik	31	34%
6	Relaps	2	2%
Total		90	100%

Berdasarkan tabel 5.1 di atas, menunjukkan bahwa dari 90 remaja dengan *internet gaming disorder* sebanyak 4 orang (4%) remaja berada di fase *salience*, sebanyak 1 orang (1%) remaja berada di fase modifikasi mood, sebanyak 50 orang (56%) remaja berada di fase toleransi, sebanyak 2 orang (2%) remaja berada di fase gejala penarikan, sebanyak 31 orang (34%) remaja berada di fase konflik dan sebanyak 2 orang (2%) remaja berada di fase *relaps*.

2. Kontrol Diri Responden

Diagram 5.7
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kontrol Diri
Pada Remaja dengan *Internet Gaming Disorder* di SMAN 7
Kota Bogor Tahun 2021
(n= 90)



Berdasarkan diagram 5.7 di atas, menunjukkan bahwa dari 90 remaja dengan *internet gaming disorder* kurang dari setengahnya sebanyak 31 orang (34%) remaja memiliki kontrol diri tinggi dan lebih dari setengahnya sebanyak 59 orang (66%) responden memiliki kontrol diri rendah.

C. Pembahasan

Pada pembahasan ini akan diuraikan tentang hasil penelitian “Gambaran Kontrol Diri Pada Remaja Dengan *Internet Gaming Disorder* di SMAN 7 Kota

Bogor” untuk melihat kesesuaian atau kesenjangan antara konsep dan hasil penelitian.

1. Karakteristik Responden

a. Jenis Kelamin

Hasil penelitian pada remaja dengan *internet gaming disorder*, bahwa remaja berjenis kelamin laki-laki sebanyak 79 dari 90 remaja (88%) dan remaja berjenis kelamin perempuan sebanyak 11 dari 90 remaja (12%). (American Psychiatric Association, 2013), remaja laki-laki memiliki faktor risiko terbesar mengalami *Internet Gaming Disorder*. Hasil penelitian Brian dan Wiemer-hastings (2005) menunjukkan 88% pengguna internet adalah laki-laki dimana 44% nya adalah pelajar dengan lama waktu yang dihabiskan untuk bermain adalah 21-40 jam per minggu. Hal tersebut sejalan dengan observasi yang dilakukan oleh Kusuma (2017) yaitu di beberapa warnet di kota Bukit tinggi pada umumnya remaja yang bermain game online memiliki jenis kelamin laki-laki.

b. Riwayat Bermain Game

Hasil penelitian pada remaja dengan *internet gaming disorder*, bahwa remaja dengan riwayat bermain game 6-12 bulan sebanyak 58 dari 90 remaja (64%), remaja dengan riwayat bermain game > 12 bulan sebanyak 22 dari 90 remaja (24%), dan remaja dengan bermain game < 6 bulan sebanyak 10 dari 90 remaja (11%). Menurut (Ririn & Rinaldi, 2020) menyebutkan kecanduan game online dapat

menyebabkan masalah sosial ataupun emosional yang ditunjukkan dengan penggunaan video game atau game komputer yang kompulsif atau berlebihan. WHO (2018) menjelaskan bahwa seseorang dikatakan online/video gaming disorder apabila sudah berlangsung selama 12 bulan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Utami & Hodikoh, 2020) dengan data riwayat memainkan game online pada remaja dengan *internet gaming disorder* ≤ 1 tahun sebanyak 70 orang (63,1%) remaja.

c. Durasi Bermain Game

Hasil penelitian pada remaja dengan *internet gaming disorder*, bahwa remaja yang bermain game dengan durasi > 6 jam per hari sebanyak 58 dari 90 remaja (64%) dan remaja yang bermain game dengan durasi < 6 jam per hari sebanyak 32 dari 90 orang (36%). Menurut Psikiater Dewi (2019) menyebutkan bahwa durasi bermain game juga bisa membuat pengguna game bisa sampai ketahap kecanduan, game online juga lebih bahaya dari narkoba, narkoba punya batas toleransi, seperti sakau/rasa ingin yang tinggi bahkan kematian. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Utami & Hodikoh, 2020) dengan data waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online pada remaja dengan *internet gaming disorder* ≥ 6 jam/ hari sebanyak 59 orang (53%) remaja. Pentingnya manajemen waktu dalam hidup seseorang, karena dengan memanajemen waktu hidup kita akan teratur.

d. Biaya Dalam Bermain Game

Hasil penelitian pada remaja dengan *internet gaming disorder*, bahwa remaja yang mengeluarkan biaya $>$ Rp. 50.000 per bulan selama bermain game sebanyak 60 dari 90 remaja (67%) dan remaja yang mengeluarkan biaya \leq Rp. 50.000 per bulan selama bermain game sebanyak 30 dari 90 remaja (33%). Menurut (Hanum, 2015), pengeluaran yang biasanya dikeluarkan oleh *gamers* untuk bermain game online, yakni pengeluaran untuk membayar fasilitas warnet dan untuk nge-Case (membeli item senjata, kostum atau untuk naik level). *Game online* adalah media bermain yang membutuhkan biaya akses dimana biaya yang dikeluarkan akan semakin tinggi apabila orang tersebut bermain game dengan durasi yang lama. Hal ini tidak sejalan dengan penelitian (Sumarsih & Nugroho, 2020) yang menunjukkan hasil pengeluaran biaya internet dalam satu bulan yaitu tidak ada biaya sebanyak 20 siswa (40%).

e. Media Bermain Game

Hasil penelitian pada remaja dengan *internet gaming disorder*, bahwa remaja yang menggunakan media handphone saat bermain game sebanyak 75 dari 90 remaja (83%), remaja yang menggunakan media laptop saat bermain game 14 dari 90 remaja (16%), dan yang menggunakan media konsol saat bermain game sebanyak 1 dari 90 remaja (1%). Menurut (Andina, 2019) pecandu *game online* pada

umumnya sangat terikat dengan gawai, selalu meminta gawai, bahkan tidak segan merebut handphone orang lain.

f. Tujuan Dalam Bermain Game

Hasil penelitian pada remaja dengan *internet gaming disorder*, bahwa tujuan remaja bermain game untuk hiburan atau mengisi waktu luang sebanyak 77 dari 90 remaja (86%), tujuan remaja bermain game untuk berinteraksi dengan sesama pemain sebanyak 9 dari 90 remaja (10%) dan tujuan remaja bermain game untuk mendapatkan hadiah sebanyak 4 dari 90 remaja (4%). Griffiths (2014) menganalisis faktor yang membuat seseorang menjadi kecanduan bermain game online yaitu untuk tujuan mencari hiburan yang bisa memecah kebosanan yang dialaminya, terpengaruh oleh lingkungan dan kesulitan personal yang dialami, seperti sulit berteman di luar game, yang berakhir dengan ia bermain dalam waktu yang lebih panjang. Memecah kebosanan tidak hanya dengan bermain game, banyak hal yang bisa dilakukan seperti berolahraga karna pada saat ini sangat penting untuk menjaga imun, atau juga dengan kegiatan lain yang bermanfaat bagi tubuh kita.

2. Kontrol Diri

Kontrol diri remaja dalam penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dari 90 responden remaja *internet gaming disorder*, remaja memiliki kontrol diri rendah sebanyak 59 dari 90 remaja (66%) dan remaja yang mempunyai kontrol diri tinggi sebanyak 31 dari 90 remaja (34%).

Menurut Rho, Lee, & Lee (2017) kontrol diri yang buruk akan menyebabkan individu melakukan banyak perilaku negatif seperti kriminalitas, perilaku seksual beresiko, penggunaan narkoba dan alkohol. Sebaliknya, pengendalian diri yang tinggi memberikan dampak yang positif seperti mengurangi psikopatologi, hubungan yang lebih baik, keterampilan interpersonal yang lebih baik, kontrol emosional yang lebih baik, serta dampak positif lainnya. Menurut Ria, dkk (2019) jika anak memiliki kontrol diri yang baik maka anak akan bisa mengontrol diri mereka agar bisa mengurangi dampak negatif dari penggunaan internet gaming yang berlebih. Maka dari itu, sangat penting bagi keluarga dan sekolah untuk dapat memberikan pemahaman dan bimbingan kepada anak agar anak dapat memahami juga mempunyai kontrol diri yang baik.

Hal tersebut tidak sejalan dengan penelitian Hepri, dkk (2019) dengan data kontrol diri pada remaja dengan *internet gaming disorder* menunjukkan hasil sebanyak 20 siswa (17,4%) pada kategori kontrol diri rendah, 75 siswa (65,2%) pada kategori kontrol diri sedang, dan 20 siswa (17,4%) pada kategori tinggi.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin agar mendapatkan hasil yang optimal pada penelitian ini. Namun tentu saja pada proses penelitian, tidak selamanya berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Peneliti menemukan berbagai keterbatasan serta kendala dalam penelitian ini.

Adapun keterbatasan serta hambatan yang peneliti alami yaitu karena terjadinya wabah pandemi COVID-19 sehingga diharuskannya melakukan *social distancing* yang berdampak pada proses pengumpulan data, dimana pengumpulan data tidak dapat dilakukan secara langsung, namun dilakukan dengan membagikan kuesioner melalui *online survey* yang dikirimkan kepada kontak responden melalui media sosial.