BAB V
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lahan Praktik

MTsN 4 Cianjur merupakan salah satu sekolah tingkat pertama yang dinaungi oleh Departemen Agama yang terletak di Jalan Sirnagalih no. 116 Sukanagara, Kecamatan Sukanagara, Kabupaten Cianjur yang berdiri dari tahun 1996.

Saat ini MTsN 4 Cianjur dipimpin oleh H. Solihin, M. Pd. dengan jumlah pengajar sebanyak 35 orang dan siswa sebanyak 608 orang yang terbagi menjadi 21 kelas. Kegiatan belajar di MTsN 4 Cianjur dilaksanakan semi Daring bergantian masuk seminggu hanya 3 kali pertemuan dan itupun hanya sampai pukul 10.00 dari pukul 07.00 WIB. Responden yang mengisi kuesioner sebanyak 132 siswa dan yang diambil setelah di skrining sebanyak 100 responden.

Pada BAB V ini akan disajikan hasil dari penelitian tentang Gambaran Tingkat Adiksi *Game Online* pada Remaja yang telah dilakukan selama satu bulan yaitu dari tanggal 29April- 27 Mei 2021.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini untuk mengetahui Gambaran Tingkat Adiksi pada Remaja Akibat Kecanduan *Game Online* di MTsN 4 Cianjur Tahun 2021 dengan jumlah sampel 100 orang sudah dari hasil skrining. Peneliti telah membuat tekstular dan tabel mengenai distribusi frekuensi dari kriteria

responden berdasarkan jenis kelamin, durasi bermain *game* dan jenis *game* yang dimainkan. Adapun tujuannya adalah untuk mengetahui Gambaran Tingkat Adiksi pada Remaja Akibat Kecanduan *Game Online* di MTsN 4 Cianjur. Peneliti melihat data-data yang telah didapat berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner dari seluruh responden. Hasil penelitian ini dilakukan dengan cara analisis univariat yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Karakterisktik Responden
   a. Jenis Kelamin

Tabel 5.1

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin pada Remaja Adiksi *Game Online* di MTsN 4 Cianjur (n=100)

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki- laki	91	91%
2	Perempuan	9	9%
	Total	100	100%

Interpretasi Data

Berdasarkan Tabel 5.1 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden (91%) berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 91 orang dan sebagian kecil (9%) berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 9 orang.

b. Durasi Bermain *Game Online*

Tabel 5.2
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Bermain *Game Online* di MTsN 4 Cianjur (n=100)

No.	Durasi Bermain *Game*	Frekuensi	Persentase
1	≥ 6 jam per hari	72	72%
2	≤ 6 jam per hari	28	28%
	Total	100	100%

Interpretasi Data

Berdasarkan Tabel 5.2 di atas, menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya (72%) atau sebanyak 72 remaja di MTsN 4 Cianjur bermain *game online* dengan durasi ≥ 6 dan kurang dari setengahnya (28%) atau sebanyak 28 remaja bermain *game online* dengan durasi ≤ 6 jam.

c. *Game* yang dimainkan

Tabel 5.3
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan *Game* yang dimainkan oleh Remaja dengan Adiksi *Game Online* di MTsN 4 Cianjur (n=100)

No.	*Game* yang dimainkan	Frekuensi	Persentase
1	ML	29	29%
2	FF	50	50%
3	COC	3	3%
4	Lainnya	18	18%
	Total	100	100%

Interpretasi Data

Berdasarkan Tabel 5.3 di atas, menunjukkan bahwa *Game* yang paling banyak di mainkan oleh Remaja di MTsN 4 Cianjur setengahnya (50%) *Free Fire* (FF), kurang dari setengahnya (29%) *Mobile Legends* (ML) dan sisanya game yang dimainkan seperti COC, PUBG dan Point Blank.

d. Tingkat Adiksi Responden

Tabel 5.4
Distribusi Frekuensi Tingkat Adiksi *Game Online* Remaja di MTsN 4 Cianjur (n=100)

No.	Tingkat Adiksi	Frekuensi	Persentase
1	Adiksi Berat	37	37%
2	Adiksi Ringan	63	63%
	Total	100	100%

Interpretasi Data

Berdasarkan Tabel 5.4 di atas, menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya (63%) atau sebanyak 63 remaja mengalami adiksi ringan dan kurang dari setengahnya (37%) atau sebanyak 37 remaja di MTsN 4 Cianjur mengalami Adiksi berat terhadap *Game Online*

C. Pembahasan Penelitian

Pada pembahasan ini akan diuraikan tentang kesesuaian ataupun ketidaksesuaian antara konsep teoritis dengan hasil penelitian di lapangan mengenai Gambaran Tingkat Adiksi Pada Remaja Akibat Kecanduan *Game Online* Di MTsN 4 Cianjur Tahun 2021.

1. Karakteristik Responden

   a. Jenis Kelamin

      Hasil penelitian pada remaja dengan Adiksi *Game Online* bahwa remaja berjenis kelamin laki-laki sebanyak 91 dari 100 remaja (91%) dan jenis kelamin perempuan sebanyak 9 dari 100 remaja (9%).

      Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh DSM-5 (2013), bahwa remaja laki-laki memiliki faktor risiko terbesar mengalami adiksi *Game Online*. *Game Online* banyak diminati oleh remaja, hasil penelitian Nirwanda (2016) menunjukkan bahwa *gamers* remaja laki-laki sebanyak 93,2% dan remaja perempuan 6,8%.

      Allan Reiss, peneliti dari Stanford University School of Medicine menemukan bahwa terdapat pengaruh yang lebih besar pada otak laki-laki ketika bermain game. Pada bagian otak gyrus frontal superior ini menyangkut kesenangan dan ketergantungan

menjadi lebih aktif ketika pria bermain *game* dibanding ketika wanita yang bermain.

Penelitian ini dilakukan terhadap 11 pria dan 11 wanita. Dari penelitian tersebut diketahui melalui reaksi pindaian otak bahwa pria lebih termotivasi dan senang untuk menyelesaikan tantangan-tantangan yang terdapat dalam *game*. Bagian otak pria yang berhubungan dengan penghargaan, selera serta penginderaan menjadi lebih aktif dibanding wanita ketika bermain *game.*

b. Durasi Bermain *Game Online*

Hasil penelitian pada remaja Adiksi *Game Online*, bahwa remaja bermain *Game Online* dengan frekuensi dan durasi ≥ 6 jam sebanyak 72 remaja dari 100 remaja (21%) dan remaja bermain *Game Online* dengan frekuensi dan durasi < 6 jam sebanyak 28 dari 100 remaja (28%). Hal ini sesuai dengan teori dalam penelitian yang dilakukan oleh Anindya Hasri Hastungkara (2017) bahwa durasi bermain dalam seminggu berbanding lurus dengan tingkat adiksi individu. Berarti semakin tinggi tingkat adiksi, semakin lama pula waktu yang diperlukan untuk bermain game. Hal ini sejalan dengan komponen adiksi, yaitu tolerance/toleransi. Berdasarkan komponen ini, saat individu sudah mengalami adiksi, maka ia akan merasa perlu untuk menambah dosis dari kegiatannya agar mendapat sensasi yang sama dengan sensasi yang ia rasakan

pertama kali. Sehingga, durasinya dalam bermain akan terus-menerus bertambah seiring dengan waktu.

c. Jenis *Game Online* yang dimainkan

Hasil penelitian pada remaja Adiksi *Game Online*, bahwa sebanyak 50% remaja 50 dari 100 memainkan *game Free Fire* (FF) dan di susul oleh *Mobile Legends* (ML) sebanyak 29. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Immanuel (2017) yang mengatakan bahwa rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *Game Online*. Free Fire menjadi *games* terdepan untuk *Game* yang paling disukai oleh *Gamers* Indonesia dari pada *game* yang lainnya dan Free Fire menduduki peringkat pertama di Google Play Store untuk kategori *games.* Alasan khusus mengapa Free Fire menjadi pilihan para *gamers* Indonesia karena *gameplay* dan grafis masing- masing kubu dianggap lebih baik daripada kubu lainnya, bisa dimainkan di segala jenis Smartphone, memiliki karakter-katakter yang unik, *gameplay* berjalan dengan baik dan DM yang lebih terjangkau di bandingkan *game* lain (Zulfikar Pamungkas Indirawijaya,2019).

2. Tingkat Adiksi

Tingkat adiksi remaja dalam penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dari 100 remaja adiksi *Game Online*, remaja

mengalami adiksi berat terhadap *Game Online* sebanyak 37 dari 100 remaja (37%) dan remaja yang mengalami adiksi ringan sebanyak 63 dari 100 remaja (63%).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian yang dilakukan Nirwanda (2016) didapatkan hasil kategorisasi terhadap skala adiksi *Game Online* menunjukkan bahwa tidak terdapat remaja yang memiliki adiksi yang sangat rendah, 69,17% remaja memiliki adiksi yang rendah dan 30,82% remaja memiliki adiksi yang tinggi.

Dalam penelitian ini, kriteria yang umumnya paling banyak dimiliki oleh responden adalah Relapse. Relapse adalah salah satu kriteria adiksi yang berarti pemain tidak dapat mengurangi waktu untuk bermain gamesnya dan akan bermain kembali setelah berhenti bermain. Ketika waktu bermain *game* seorang pemain semakin bertambah dan pemain tidak dapat berhenti ketika sudah mulai bermain *game*. Kriteria ini sering disebut dengan Relapse. Banyaknya waktu luang pada remaja membuatnya semakin mudah bermain *game* karena banyak waktu luang yang dimilikinya.

Penelitian Beranuy, dkk. (2013) menunjukkan bahwa pemisahan diri, hiburan, dan pertemanan dunia maya merupakan tiga faktor utama yang mendorong seseorang kecanduan internet gaming. Motivasi yang banyak ditemukan adalah koping terhadap permasalahan sehari-hari dan pelarian diri, hubungan online, kekuasaan, kontrol, rekognisi, hiburan, dan tantangan (DSM-5, 2013).

Peneliti berpendapat bahwa ada faktor lain yang mempengaruhi adiksi *Game Online* yaitu faktor budaya dan banyaknya waktu luang. Bentuk kebudayaan yang berkembang dalam suatu kelompok masyarakat sangat berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian remaja. Suatu kebudayaan tidak secara langsung mempengaruhi suatu masyarakat, akan tetapi melalui pembiasaan yang terjadi terus- menerus masyarakat akan mengalami perkembangan kearah bentuk baru secara alamiah. Seperti halnya di sekolah saat ini, pergaulan siswa-siswi cenderung individual karena lebih asyik memainkan permainan online dan dianggap tidak keren krtika seorang tidak bermain *Game Online* daripada bergabung dengan teman-teman mereka untuk memainkan permainan tradisional seperti bermain congklak, lompat karet, monopoli dan sebagainya.

Mereka menganggap *Game Online* memberi kepuasan tersendiri bagi diri mereka dibandingkan harus berkumpul dengan teman- temannya. Hal ini kemudian mempengaruhi budaya anak remaja zaman sekarang ini. Griffths (2013) berpendapat bahwa konteks yang melatar belakangi kehidupan individu merupakan faktor yang juga memengaruhi terjadinya kecanduan *game*. Konteks disini yang dimaksud adalah situasi, individu itu sendiri dan budaya. Ketersediaan fasilitas internet memungkinkan terjadinya adiksi *Game Online*.

Kegiatan dalam rangka pencegahan adiksi internet yang semakin meluas ini harus menyediakan dasar informasi yang kuat tentang adiksi, diskusi tentang tanda-tanda peringatan yang akan terjadi, penilaian

sederhana tentang gejala adiksi internet termasuk *game online* dan sumber daya baik dari lokal dan berbasis web yang dapat dipertanggungjawabkan (Winsen Sanditaria, 2012).

Penanganan adiksi berat yang dapat dilakukan menurut peneliti adalah dengan pemain *games* menjaga sesi bermain singkat tetapi sering setiap hari mencoba untuk menurunkan durasi bermain *game* dan menerapkan jadwal yang nyata dalam bermain *game* serta *Parental monitoring* dan *Resource restriction* merupakan strategi efektif yang mencegah pengguna untuk terlibat tindakan penggunaan berlebihan atau tidak tepat (Young, 1998) dengan seperti ini akan memberikan pemain berada dalam kontrol. Selain itu, pemain dengan adiksi ringan juga dapat melakukan aktivitas diatas namun selain bermain *game online*, dukungan kehidupan sosial pemain di kehidupan nyata juga sangat berpengaruh untuk penanganan adiksi *game online*.

D. Keterbatasan Penelitian

Selama proses penelitian tidak selamanya berjalan sesuai dengan yang direncanakan oleh peneliti. Awalnya penelitian ini akan dilaksanakan secara luring namun ternyata lahan penelitian yang masih menerapkan sistem daring yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya penelitian secara luring menjadikan habatan tersendiri bagi peneliti dalam pengumpulan data. Dengan berbagai keterbatasan penelitian ini tetap dilakukan secara daring. Beberapa kesulitan yang dialami peneliti yaitu saat pengumpulan data responden susah sekali untuk mengisi kuesioner yang di sebarkan dan jadwal sekolah yang sudah mulai libur Lebaran Idul Fitri yang semakin menyulitkan untuk mengarahkan siswa mengisi kuesioner. Awalnya direncanakan pengumpulan hanya 1 minggu tetapi karena berbagai hambatan pengumpulan data baru terpenuhi 1 bulan dari tanggal 29 Kuesioner di sebar baru terpenuhi tanggal 27 Mei. Pengolahan data yang berbarengan dengan praktik klinik Psikososial 2, Gerontik dan Gadar yang menjadikan peneiliti harus bisa membagi waktu dalam pengerjaaan semua tugas-tugas yang diberikan.