

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Labschool Jakarta yang kecanduan bermain *game online* berjumlah 105 siswa, dan yang menjadi sample sebanyak 65 siswa. Hasil pengumpulan data akan dideskripsikan dengan klasifikasi sebagai berikut:

1. Analisis Data Keseluruhan

Untuk menggambarkan hasil penelitian secara keseluruhan maka dapat dilihat melalui tabel berikut:

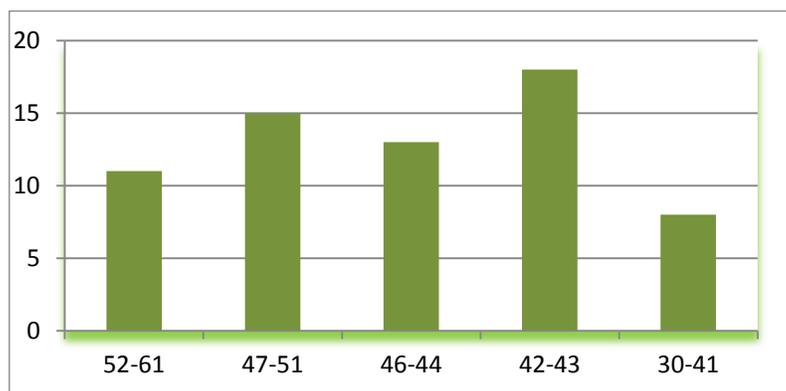
Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Skor Tingkat Kecanduan Bermain *Game online* Siswa

Kelas Interval	Frekuensi
52-61	11
47-51	15
46-44	13
42-43	18
30-41	8
Jumlah	65

Berdasarkan tabel 4.1 skor di atas dapat di lihat bahwa hanya 11 siswa yang memiliki skor pada interval 52-61 dan 46 siswa memiliki skor

pada interval 42-51 dan 8 siswa mempunyai skor pada interval 30-41. Untuk lebih mudah melihat sebenarnya dapat dilihat pada grafik 1 berikut:



Grafik 1

Grafik Histogram Skor Tingkat Kecanduan *Game online* Siswa

Grafik 1 di atas yang dibuat berdasarkan skor, maka berdasarkan skor pula peneliti membuat kategorisasi sebagai berikut:

Tabel 4.2

Kategorisasi Tingkat Kecanduan Bermain *Game online* Siswa

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategorisasi
52-61	11	16,92%	Tinggi
42-51	46	70,76%	Sedang
30-41	8	12,31%	Rendah
Jumlah	65	100%	M=46,7

Seperti terlihat pada tabel 4.1 kategorisasi tersebut dapat diketahui bahwa 16,92 % atau 11 siswa yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa 11 siswa memiliki jam bermain lebih dari 14 jam per minggunya dan

memenuhi lebih dari 4 kriteria kecanduan bermain *game online* dari Lemmens dengan rata-rata nilai ≥ 3 pada setiap kriterianya. Sedangkan jumlah siswa yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 8 siswa atau 12,31%, artinya siswa belum memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh Lemmens. Tingginya tingkat kecanduan bermain *game online* pada siswa menunjukkan siswa memerlukan lebih banyak informasi yang dibutuhkan dari layanan bimbingan konseling di sekolah terutama layanan bimbingan konseling pribadi.

2. Analisis Berdasarkan Indikator

Berikut ini adalah hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII di SMP Labschool Jakarta. Adapun deskripsi data yang diperoleh dibuat berdasarkan indikator kecanduan bermain *game online*. deskripsi berdasarkan indikator terdiri tujuh indikator yaitu *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan).

- a. Indikator *Salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari).

Tabel 4.3

Kategorisasi Indikator *Salience*

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategorisasi
10-12	21	32,30%	Tinggi
7-9	38	58,46%	Sedang
4-6	6	9,23%	Rendah
Jumlah	65	100%	M=8,41

Berdasarkan table 4.3 menunjukkan gambaran siswa SMP Labschool Jakarta dalam indikator *salience* dengan perolehan skor terbesar yaitu 12 dan skor terkecil 5, rerata nilai siswa yaitu sebesar 8,41. Berdasarkan rentangan skor tersebut diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* tinggi berdasarkan indikator *salience* sebanyak 21 siswa atau sebesar 32,30%. Hal ini menunjukkan bahwa 21 siswa berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari. Adapun siswa yang berada pada rentang skor sedang atau rata-rata yaitu sebanyak 38 siswa atau sebesar 58,46%. hal ini menunjukkan bahwa 38 siswa di SMP Labschool Jakarta tidak terlalu memikirkan bermain *game online* sepanjang hari. Selanjutnya yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 6 siswa atau besar 9,23% yang artinya 6 siswa yang tidak memikirkan bermain *game online* sepanjang hari.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa siswa SMP Labschool Jakarta terbanyak mengaku tidak terlalu memikirkan bermain *game online* sepanjang hari yaitu sebesar 58,46% dan yang paling sedikit mengaku tidak memikirkan bermain *game online* sepanjang hari yaitu sebesar 9,23%.

Tabel 4.4

Kategorisasi Indikator *Tolerance*

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategorisasi
10-12	18	27,70%	Tinggi
7-9	45	69,23%	Sedang
4-6	2	3,07%	Rendah
Jumlah	65	100%	M=8,50

Berdasarkan table 4.4 menunjukkan gambaran siswa SMP Labschool Jakarta dalam indikator *tolerance* dengan perolehan skor terbesar yaitu 12 dan skor terkecil 5, rerata nilai siswa yaitu sebesar 8,50. Berdasarkan rentangan skor tersebut diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* tinggi berdasarkan indikator *tolerance* sebanyak 18 siswa atau sebesar 27,70%. Hal ini menunjukkan bahwa 18 siswa selalu meningkatkan jam bermain *game online*. Adapun siswa yang berada pada rentang skor sedang atau rata-rata yaitu sebanyak 45 siswa atau sebesar 69,23%. hal ini menunjukkan bahwa 45 siswa di SMP Labschool Jakarta tidak selalu meningkatkan jam bermain *game online*.

Selanjutnya yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 2 siswa atau besar 3,07% yang artinya 2 siswa yang tidak meningkatkan jam bermain *game online*.

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa siswa SMP Labschool Jakarta terbanyak mengaku tidak selalu meningkatkan jam bermain *game online* yaitu sebesar 69,23% dan yang paling sedikit mengaku tidak meningkatkan jam bermain *game online* yaitu sebesar 3,07%.

Tabel 4.5

Kategorisasi Indikator *Mood modification*

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategorisasi
8-10	6	9,23%	Tinggi
5-7	57	87,69%	Sedang
3-4	2	3,07%	Rendah
Jumlah	65	100%	M=6,04

Berdasarkan table 4.5 menunjukkan gambaran siswa SMP Labschool Jakarta dalam indikator *mood modification* dengan perolehan skor terbesar yaitu 10 dan skor terkecil 3, rerata nilai siswa yaitu sebesar 6,04. Berdasarkan rentangan skor tersebut diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* tinggi berdasarkan indikator *mood modification* sebanyak 6 siswa atau sebesar 9,23%. Hal ini menunjukkan bahwa 6 siswa selalu bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah. Adapun siswa yang berada pada rentang skor sedang atau rata-rata yaitu sebanyak 57

siswa atau sebesar 87.69%. Hal ini menunjukkan bahwa 57 siswa di SMP Labschool Jakarta tidak selalu bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah. Selanjutnya yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 2 siswa atau besar 3,07% yang artinya hanya 2 siswa yang tidak bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa siswa SMP Labschool Jakarta terbanyak mengakui tidak selalu *game online* untuk melarikan diri dari masalah yaitu sebesar 87,69% dan sebesar yang paling sedikit mengaku tidak bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah yaitu hanya 3,07%.

Tabel 4.6

Kategorisasi Indikator *Relaps*

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategorisasi
6-8	8	12,30%	Tinggi
3-5	54	83,07%	Sedang
1-2	3	4,61%	Rendah
Jumlah	65	100%	M=4,36

Berdasarkan table 4.6 menunjukkan gambaran siswa SMP Labschool Jakarta dalam indikator relaps dengan perolehan skor terbesar yaitu 8 dan skor terkecil 1, rerata nilai siswa yaitu sebesar 4,36. Berdasarkan rentangan skor tersebut diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* tinggi

berdasarkan indikator *relaps* sebanyak 8 siswa atau sebesar 12,30%. Hal ini menunjukkan bahwa 8 siswa memiliki kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain. Adapun siswa yang berada pada rentang skor sedang atau rata-rata yaitu sebanyak 54 siswa atau sebesar 83,07%. Hal ini menunjukkan bahwa 54 siswa di SMP Labschool Jakarta tidak terlalu memiliki kecenderungan untuk kembali bermain *game online* setelah lama tidak bermain. Selanjutnya yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 3 siswa atau sebesar 4,61% yang artinya hanya 3 siswa yang tidak memiliki kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah tidak lama bermain.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa siswa SMP Labschool Jakarta terbanyak mengakui memiliki kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain yaitu sebesar 83,07% dan yang paling sedikit mengakui tidak memiliki kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain yaitu sebanyak 4,61%.

Tabel 4.7
Kategorisasi Indikator *Withdrawal*

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategorisasi
9-12	11	16,92%	Tinggi
6-8	44	67,69%	Sedang
2-4	10	15,38%	Rendah
Jumlah	65	100%	M=6,93

Berdasarkan table 4.7 menunjukkan gambaran siswa SMP Labschool Jakarta dalam indikator *withdrawal* dengan perolehan skor terbesar yaitu 12 dan skor terkecil 2, rerata nilai siswa yaitu sebesar 6,93. Berdasarkan rentangan skor tersebut diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* tinggi berdasarkan indikator *withdrawal* sebanyak 11 siswa atau sebesar 16,92%. Hal ini menunjukkan bahwa 8 siswa merasa buruk jika tidak bermain *game online* pada satu hari. Adapun siswa yang berada pada rentang skor sedang atau rata-rata yaitu sebanyak 44 siswa atau sebesar 67,69%. Hal ini menunjukkan bahwa 44 siswa di SMP Labschool Jakarta merasa biasa saja walaupunpun tidak bermain *game online* dalam satu hari. Selanjutnya yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 10 siswa atau besar 15,38% yang artinya 10 siswa yang merasa bamain *game online* dalam satu hari.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa siswa SMP Labschool Jakarta terbanyak mengakui biasa saja walaupun tidak bermain *game*

online dalam satu hari yaitu sebesar 67,69% dan paling sedikit mengaku sangat baik walaupun tidak bermain *game online* dalam satu hari yaitu sebesar 15,38%.

Tabel 4.8

Kategorisasi Indikator *Conflict*

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategorisasi
9-11	11	16,92%	Tinggi
6-8	50	76,92%	Sedang
3-5	4	6,15%	Rendah
Jumlah	65	100%	M=7,35

Berdasarkan table 4.8 menunjukkan gambaran siswa SMP Labschool Jakarta dalam indikator *conflict* dengan perolehan skor terbesar yaitu 12 dan skor terkecil 3, rerata nilai siswa yaitu sebesar 7,35. Berdasarkan rentangan skor tersebut diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* tinggi berdasarkan indikator *conflict* sebanyak 11 siswa atau sebesar 16,92%. Hal ini menunjukkan bahwa 11 siswa akan marah jika ada orang yang mengganggu saat bermain *game online*. Adapun siswa yang berada pada rentang skor sedang atau rata-rata yaitu sebanyak 50 siswa atau sebesar 76,92%. Hal ini menunjukkan bahwa 50 siswa di SMP Labschool Jakarta merasa biasa saja walaupunpun ada orang yang mengganggu ketika bermain *game online*. Selanjutnya yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 4 siswa atau besar 6,15%

yang artinya hanya 4 siswa yang tidak marah walaupun ada orang yang mengganggu ketika bermain *game online*.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa siswa SMP Labschool Jakarta terbanyak mengakui merasa biasa saja walaupun ada orang yang mengganggu ketika bermain *game online* yaitu sebesar 76,92% dan yang paling sedikit mengaku merasa tidak marah walaupun ada orang yang mengganggu ketika bermain *game online*.

Tabel 4.9

Kategorisasi Indikator *Problems*

Kelas Interval	Frekuensi	Presentase	Kategorisasi
6-9	19	29,23%	Tinggi
4-5	40	61,53%	Sedang
1-3	5	7,69%	Rendah
Jumlah	65	100%	M=5,00

Berdasarkan table 4.9 menunjukkan gambaran siswa SMP Labschool Jakarta dalam indikator *problems* dengan perolehan skor terbesar yaitu 9 dan skor terkecil 1, rerata nilai siswa yaitu sebesar 5,00. Berdasarkan rentangan skor tersebut diketahui bahwa siswa yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* tinggi berdasarkan indikator *problems* sebanyak 19 siswa atau sebesar 29,23%. Hal ini menunjukkan bahwa 19 siswa melalaikan kewajibannya ketiks sedang bermain *game online*. Adapun siswa yang berada pada

rentang skor sedang atau rata-rata yaitu sebanyak 40 siswa atau sebesar 61,53%. Hal ini menunjukkan bahwa 40 siswa di SMP Labschool Jakarta sedikit melalikan mengabaikan kewajibannya ketika sedang bermain *game online*. Selanjutnya yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 5 siswa atau besar 7,69% yang artinya hanya 5 siswa yang tidak melalikan kewajibannya walaupunpun bermain *game online*.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa siswa SMP Labschool Jakarta terbanyak mengaku sedikit melalikan kewajiban ketika sedang bermain *game online* yaitu sebesar 61,53% dan paling sedikit mengaku tidak melalikan kewajiban walaupun sedang bermain *game online* yaitu sebesar 7,69%.

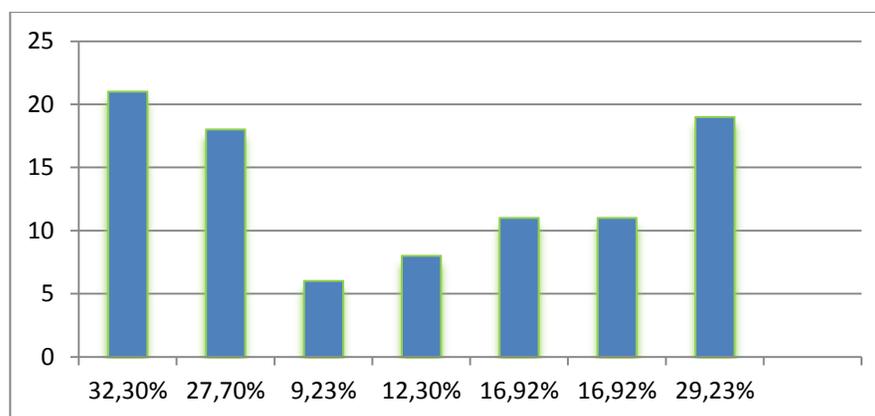
Tabel 4.10

Kategorisasi Indikator Secara Keseluruhan

Indikator	Frekuensi	Presentase
<i>Salience</i>	21	32,30%
<i>Tolerance</i>	18	27,70%
<i>Mood modification</i>	6	9,23%
<i>Relaps</i>	8	12,30%
<i>Withdrawal</i>	11	16,92%
<i>Conflict</i>	11	16,92%
<i>Problems</i>	19	29,23%

Berdasarkan hasil penghitungan yang telah dilakukan pada ketujuh indikator kecanduan bermain *game online* indikator yang

paling sering di pilih oleh siswa adalah indikator *salience* sebanyak 21 siswa atau sebesar 32,30% dan yang paling sedikit di pilih siswa adalah indikator *mood modification* yaitu sebesar 9,23% atau sebanyak 6 siswa. Deskripsi data secara keseluruhan juga dapat di lihat melalui penyajian grafik berikut:



Grafik 2

Grafik Histogram Skor Tingkat Kecanduan Bermain *Game online* Berdasarkan Indikator

Berdasarkan grafik 2 di atas diketahui bahwa dari ketujuh indikator kecanduan bermain *game online* dihasilkan pilihan *salience* (berpikir tentang bermain game online sepanjang hari) adalah indikator yang paling tinggi yang membuat siswa menjadi kecanduan bermain *game online* yaitu sebesar 32,30%, indikator tertinggi selanjutnya yaitu indikator *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga

menimbulkan permasalahan) yaitu sebesar 29,23%, indikator selanjutnya yang membuat siswa kecanduan bermain game online yaitu indikator *tolerance* (waktu bermain game online yang semakin meningkat) yaitu sebesar 27,70%. indikator berikutnya yaitu *conflict* dan *withdrawal* yaitu sebesar 16,92%. Indikator selanjutnya relaps (kecendrungan bermain game online setelah lama tidak bermain game online) yaitu sebesar 12,30%. Indikator terakhir yaitu *mood modification* (bermain game online untuk melarikan diri dari masalah) yaitu sebesar 9,23%.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa siswa SMP Labschool Jakarta terbanyak memenuhi kriteria kecanduan bermain pada indikator *salience* yaitu sebesar 32,30%. Hal ini menunjukkan bahwa 32,30% dari siswa di SMP Labschool Jakarta selalu memikirkan bermain game online sepanjang hari dan yang paling sedikit memilih kriteria kecanduan bermain game online pada indikator *mood modification* yaitu sebesar 9,23% yang artinya bahwa hanya 9,23% yang bermain game online untuk melarikan diri dari masalah.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa tingkat kecanduan bermain *game online* siswa cenderung rata-rata. Hal ini ditunjukkan dengan rerata skor siswa sebesar 46,67 pada rentang skor perolehan

terbesar sebesar 61 dan skor perolehan terkecil sebesar 41, dengan rincian jumlah siswa yang masuk kategori tinggi sebanyak 11 siswa atau 16,92% dan yang rata-rata menempati jumlah tertinggi sebanyak 54 siswa atau sebesar 83,08%.

Siswa yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* memiliki ciri-ciri bermain *game online* >31 jam per minggu, dan memilih enam indikator kecanduan bermain *game online* dengan rata-rata nilai ≥ 3 . Siswa yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* sedang atau rata-rata memilih >4 indikator dengan nilai ≥ 3 dengan intensitas bermain *game online* antara 11-20 jam perminggu dan 20-30 jam perminggu.

Kecendrungan siswa kecanduan bermain *game online* yang sedang atau rata-rata diikuti pula hasil penghitungan berdasarkan indikator dari kecanduan bermain *game online*. pada setiap indikator yaitu, *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *conflict*, *relaps*, dan *problems*. Hal ini disebabkan adanya banyak faktor yang mempengaruhi kecanduan bermain *game online* siswa meningkat. Faktor yang mempengaruhi yaitu faktor motivasi dan ajakan teman.

Melalui layanan informasi di bidang pribadi dan sosial, guru bimbingan dan konseling akan lebih mudah memberikan informasi mengenai pengembangan diri pribadi dan kehidupan sosial siswa. Melalui layanan informasi mengenai diri pribadi dan sosial guru bimbingan dan konseling bisa memberikan informasi tentang bahaya kecanduan bermain *game*

online, cara memilih *game online* yang tepat dan sesuai dengan tugas perkembangan siswa, bahaya kecanduan bermain *game online*, dan cara mengolah waktu anatar bermain *game online* dengan belajar.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasan, namun peneliti berusaha menekan seminimal mungkin kesalahan atau faktor-faktor yang dapat mengurangi makna hasil penelitian ini. lebih lanjut perlu di cermati adanya berbagai kelemahan, diantaranya:

1. Penyusunan dan pengembangan instrumen diusahakan dengan maksimal merujuk pada indikator dari variable yang diteliti sesuai dengan teori yang digunakan. Namun karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman maka dalam penyusunan instrumen masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam pernyataan di dalam instrumen sehingga ada beberapa indikator yang tidak terukur.
2. Data penelitian ini tidak dapat dijadikan standar penulisan mutlak terhadap tingkat kecanduan bermain *game online* siswa kelas VII. Hal ini disebabkan tidak semua siswa memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* pada tingkat sedang atau rata-rata.
3. Penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan pada seluruh siswa di SMP Negeri dan SMP Swasta yang ada di Jakarta.