

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Uji Asumsi Dasar

Uji asumsi dasar dilakukan sebagai persyaratan yang harus dilakukan sebelum peneliti melakukan uji hipotesis. Uji asumsi dasar penelitian ini menggunakan dua uji yaitu uji normalitas dan uji hipotesis.

5.1.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah persebaran data penelitian bersifat normal atau tidak normal. Hal ini menjadi persyaratan untuk melakukan uji hipotesis parametrik atau non parametrik. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov, data dikatakan memiliki distribusi normal apabila memiliki nilai $p > 0,05$.

Tabel 5.1. Normalitas Variabel Penelitian

No	Variabel	Nilai K-S Z	p	Ket
1	Penyesuaian Sosial	0,098	0.047	Tidak Normal
2	Kecenderungan Kecanduan Game Online	0,112	0,2	Normal

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan pada kedua variabel, diketahui variabel penyesuaian sosial memiliki distribusi data tidak normal, maka data bersifat non parametrik. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada Lampiran E.1.

5.1.2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk melihat apakah hubungan kedua variabel bersifat linier atau tidak, uji linieritas dilakukan menggunakan uji *linierity*. Data dikatakan memiliki hubungan yang linier apabila nilai $p < 0,05$. Uji linieritas yang dilakukan menghasilkan nilai $F = 2.787$ dengan nilai $p = 0,100$ ($p > 0,05$),

artinya hubungan kedua variabel memiliki hubungan yang **tidak linier**.

Perhitungan lengkap dapat dilihat pada Lampiran E.2.

5.2. Hasil Penelitian

5.2.1. Identitas Responden Penelitian

Identitas responden yang peneliti dapatkan sejumlah 63 siswa, sebagai berikut:

Tabel 5.2. Identitas Responden

No	Jenis Kelamin Responden	Jumlah	Persentase
1	Perempuan	34	54 %
2	Laki-Laki	29	46 %
Total		63	100 %
No	Usia Responden	Jumlah	Persentase
1	16	15	23.8 %
2	17	40	63.5 %
3	18	8	12.7 %
Total		63	100 %
No	Jenis Game Online	Jumlah	Persentase
1	Mobile Legend	34	54 %
2	Hago	3	4.8 %
3	PUBG	17	27 %
4	DOTA	6	9.5 %
5	Genshin Impact	3	4.8 %
Total		63	100 %
No	Lama Bermain Game Online	Jumlah	Persentase
1	> 6 Bulan	25	39.7 %
2	< 6 Bulan	38	60.3 %
Total		63	100 %
No	Durasi Bermain Game Online	Jumlah	Persentase
1	< 1 Jam	22	34.9 %
2	1 – 2 Jam	25	39.7 %
3	2 – 4 Jam	12	19 %
4	> 4 Jam	4	6.3 %
Total		63	100 %

5.2.2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji korelasi *Spearman Rho*, hal ini dikarenakan terdapat data yang berdistribusi tidak normal. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, didapatkan nilai $r_{xy} = -0,222$; $p = 0,041$ ($p < 0,05$), artinya memiliki hubungan negatif yang cukup signifikan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada Remaja, dimana

semakin tinggi kecenderungan kecanduan *game online* maka semakin rendah penyesuaian sosial pada remaja, dan sebaliknya. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada Lampiran G.1.

5.3. Pembahasan

Berdasarkan uji hipotesis yang telah peneliti lakukan, diketahui hipotesis penelitian **diterima** dengan nilai $r_{xy} = -0,222$; $p = 0,041$ ($p < 0,05$), adanya hubungan negatif yang cukup signifikan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja. Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa untuk dapat berhasil melakukan penyesuaian sosial, maka remaja perlu untuk memperhatikan kebiasaannya dalam bermain *game online*, agar tidak menjadi sebuah kecanduan. Responden penelitian ini cenderung tidak mengalami kecanduan, hal ini didasari pada temuan peneliti pada tabel 5.2. Identitas responden bagian durasi bermain *game online*. Menurut Chen dkk (2018) seorang *gamers* dikategorikan sebagai kecanduan berat apabila menghabiskan empat jam atau lebih dalam sehari untuk bermain *game online*, sementara responden yang bermain *game online* lebih dari empat jam sebanyak 4 responden (2-4 jam sebanyak 12 responden, 1 - 2 jam sebanyak 25 responden dan < 1 jam sebanyak 22 responden).

Aspek *saliency* merupakan kondisi dimana bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan). Menurut Suplig (2017), aspek ini memiliki kaitannya dengan kemampuan nyata pada siswa SMA. Semakin siswa memprioritas bermain *game online*, maka kemampuan nyata seorang siswa akan menurun, dan sebaliknya. Hal ini berhasil peneliti buktikan di dalam hasil penelitian ini.

Aspek *problems* merupakan kondisi dimana bermain *game online* mulai memunculkan masalah-masalah pada remaja, contohnya perilaku prokrastinasi akademik, masalah bersosialisasi dan lainnya. Menurut Suryanto (2015), masalah yang ditimbulkan akibat kebanyakan bermain *game online* memiliki hubungan negatif dengan sikap sosial (aspek penyesuaian sosial) pada remaja. Hal ini berhasil peneliti buktikan di dalam hasil penelitian, dimana terdapat hubungan negatif antara aspek *problems* dengan penyesuaian sosial.

Hasil penelitian menunjukkan responden menghabiskan waktu untuk bermain *game online* antara lain, 1 – 2 jam sehari yaitu sebanyak 25 responden, lalu 2 – 4 jam sehari sebanyak 12 siswa, lebih dari 4 jam sehari sebanyak 4 siswa dan responden yang bermain kurang dari satu jam sebanyak 22 responden (tabel 5.2). Hal ini menunjukkan tingkat kecanduan *game online* ringan menuju sedang, sesuai dengan batasan kecanduan bermain *game online* yaitu kecanduan ringan bermain *game online* apabila menghabiskan paling tidak 1,5 jam sehari (Pratama, Widiyanti, & Hendrawati, 2019), dan kecanduan berat apabila menghabiskan 4 jam lebih dalam sehari untuk bermain *game online* (Chen dkk, 2018). Berdasarkan responden yang peneliti dapatkan, diketahui mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 34 siswi dan laki-laki sebanyak 29 siswa (tabel 5.1). Berdasarkan usia, responden terbanyak berada pada usia 17 tahun sebanyak 40 siswa, 16 tahun sebanyak 15 siswa dan 18 tahun sebanyak 8 siswa (tabel 5.2).

Adapun *game online* yang paling banyak dimainkan responden adalah *game mobile legend* sebanyak 34 siswa, kedua adalah PUBG sebanyak 17 siswa, ketiga adalah Dota sebanyak 6 siswa, dan Hago sebanyak 3 siswa, serta Genshin Impact sebanyak 3 siswa (tabel 5.2). Adapun lama responden bermain *game*

online didapatkan sebanyak 25 siswa bermain *game online* lebih dari 6 bulan, dan 38 siswa sudah bermain *game online* kurang dari 6 bulan (tabel 5.2).

Berdasarkan informasi tambahan di atas, diketahui mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki dan mayoritas berusia 17 tahun, hal ini dikarenakan peneliti mendapatkan subjek yang berada di kelas XI. *Game online* yang paling diminati responden adalah *mobile legend* dan PUBG, hal ini memang dikarenakan dua *game* tersebut sedang menjadi *trend* di kalangan remaja. Menurut laporan dari Moonton yang ditulis berita online indotelko.com (2019), pemain aktif *mobile legend* di Indonesia pada tahun 2019 mencapai sekitar 31 juta jiwa, sedangkan pemain aktif PUBG menurut laporan dari Rahmat dalam berita online Balnesia.id (Rahmat, 2021), pemain PUBG aktif terbanyak berasal dari Indonesia, dengan jumlah pemain aktif diperkirakan mencapai 100 juta pemain PUBG di tanah air.

Berdasarkan data pada tabel 5.4, mayoritas responden bermain kurang dari 6 bulan, artinya responden kebanyakan merupakan pemain pemula, hal ini terlihat dari tingkat durasi bermain paling banyak responden hanya menghabiskan 1-2 jam setiap kali bermain, sehingga dapat dikatakan tingkat kecanduan *game online* berada pada tingkat rendah. Hal ini sesuai dengan acuan peneliti dalam menetapkan tingkat kecanduan yang dijelaskan oleh Chen dkk (2018) rata-rata pemain *game online* yang berada pada kategori kecanduan, ketika bermain 4 jam atau lebih dalam sehari, sementara menurut data responden yang bermain *game online* lebih dari 4 jam hanya sebanyak 4 siswa.

Kecenderungan kecanduan *game online* memiliki beberapa dampak negatif yang mungkin ditimbulkan. Menurut Ghuman dan Griffiths (dalam Novrialdy, 2019), turunnya kepedulian individu pada lingkungan sekitar, merosotnya prestasi akademik, permasalahan pada kesehatan, pola hidup dan

finansial (terkhusus pada remaja yang belum bekerja), tidak kenal waktu dan penggunaan waktu yang sia-sia.

Penelitian terdahulu yang selaras dengan penelitian ini antara lain, penelitian yang dilakukan oleh Santoso dan Purnomo (2017), hasil penelitian menunjukkan ada hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja ($r = -0,435$; $P = 0,01$ ($P < 0,05$)). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Santoso dan Purnomo (2017) dengan penelitian ini terletak pada objek penelitian, dimana penelitian ini tidak mengspesifikasikan *game online* yang dimainkan responden sementara pada penelitian Santoso dan Purnomo (2017), menspesifikasikan pada *game online* DoTA 2. Penelitian terdahulu kedua, dilakukan oleh Ayu (2019), dengan hasil penelitian terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja ($r = -0,259$; $P = 0,000$ ($P < 0,05$)). Perbedaan penelitian Ayu (2019), dengan penelitian ini terletak pada lokasi subjek, penelitian ini dilaksanakan di Provinsi Jawa Tengah (Kota Semarang), sedangkan penelitian Ayu (2019) dilaksanakan di Provinsi Riau.

Berdasarkan penjelasan peneliti, hasil penelitian dan referensi yang telah peneliti elaborasikan dengan baik, maka dapat diketahui hipotesis penelitian diterima. Adapun sumbangan efektif variabel kecenderungan kecanduan bermain *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja sebesar 4,92%, 95,08% lainnya dipengaruhi faktor penyesuaian sosial lain yang tidak menjadi fokus penelitian ini. Penelitian ini tidaklah sempurna, terdapat beberapa keterbatasan penelitian, antara lain:

- a. Skala kecenderungan kecanduan bermain *game online* kurang baik, sehingga masih terdapat empat *item* yang gugur.

- b. Situasi Pandemi ini, meningkatkan kemungkinan bias, karena subjek bersekolah secara *online* sehingga kurangnya pengawasan perlu menjadi pertimbangan, dan ditambah penyebaran data menggunakan *googleform*, sehingga peneliti tidak dapat mengawasi secara langsung proses pengisian kuesioner.

Berdasarkan grafik Normalitas Kecenderungan Kecanduan game online diketahui nilai SD = 12.193 dan didapatkan 14 (empat belas) responden tergolong Normalitas Rendah, 30 (tiga puluh) responden pada Normalitas Sedang, dan 10 (sepuluh) responden pada Normalitas Tinggi. Sedangkan pada grafik Normalitas Penyesuaian sosial memiliki nilai SD = 6.797 didapatkan 5 (lima) orang pada Normalitas Rendah, 46 (empat puluh enam) orang pada Normalitas Sedang, 12 (dua belas) orang pada Normalitas Tinggi. Kesimpulannya adalah bahwa kecenderungan kecanduan game online memiliki taraf normalitas sedang.

Berdasarkan penjelasan dan penggolongan grafik di atas, diketahui awalnya peneliti berasumsi adanya permasalahan pada kecenderungan kecanduan bermain *game* online pada siswa, setelah melakukan penelurusan lapangan ternyata hal tersebut tidaklah muncul.