

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

Tamantirto adalah Desa/Kelurahan yang terletak di Kasihan Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Tamantirto memiliki luas wilayah 672 Ha dan terdiri dari 10 Pedukuhan. Menurut data Kependudukan, Desa Tamantiro memiliki jumlah penduduk sebanyak 21.046 warga pada tahun 2017. Dari semua jumlah warga Tamantirto yang paling banyak berusia 19-35 tahun yaitu sebanyak 1.999 warga dan sebanyak 1.389 usia 0-4 tahun.

Desa Tamantirto memiliki 16 Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini baik formal maupun nonformal yang berjumlah sebanyak 370 anak usia prasekolah. Tiga belas diantaranya yaitu KB IT Al Farabi, KB Aisyiyah Surya Melati, KB Alhamdulillah, KB Insan Utama, KB Tunas Islam, KB Khoiru Ummah, SPS Yasmin, SPS Mekarsari, KB Sang Surya ABA Kembaran, SPS Anyelir II, KB Nur Rohman, KB Among Lare dan KB Islam Sunan Gunung Jati. Tiga belas Lembaga dipilih sebagai perwakilan dalam penelitian ini. Masing-masing sekolah memiliki sistem pembelajaran yang berbeda-beda seperti beberapa sekolah dengan kurikulum *full day school* dan beberapa sekolah hanya masuk 3 kali dalam seminggu dan beberapa sekolah masuk penuh selama seminggu.

Beberapa sekolah sudah menerapkan untuk membatasi anak-anak dalam penggunaan *gadget* khususnya bermain *video game*.

B. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden pada penelitian ini yaitu diklasifikasikan dalam beberapa hal yaitu umur dan jenis kelamin dapat dilihat pada:

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak Usia Prasekolah di Tamantirto (n = 183)

No.	Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
1	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	103	56,3
	Perempuan	80	43,7
2	Usia		
	3 tahun	57	31,1
	4 tahun	126	68,9

Sumber: data primer 2018

Berdasarkan tabel 4.1. karakteristik responden berupa usia, menunjukkan paling banyak usia 4 tahun yaitu sebanyak 126 responden (68,9%).

2. Gambaran Perilaku Anak Usia Prasekolah yang Bermain *Video Game* di Tamantirto

Distribusi frekuensi perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di tamantirto. Hasil data yang diperoleh untuk perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di tamantirto disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Gambaran Perilaku Anak Usia Prasekolah Di Tamantirto (n = 183)

Perilaku Anak bermain <i>video game</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Baik	130	71,0
Cukup	34	18,6
Kurang	19	10,4

Sumber: data primer 2018

Berdasarkan tabel 4.2. perilaku anak usia prasekolah menunjukkan perilaku baik yaitu sebanyak 130 responden (71,0%).

Tabel 4.3. hasil *crosstab* usia anak prasekolah Di Tamantirto (n = 183)

Usia	Perilaku anak bermain <i>video game</i>		
	Baik	Cukup	Kurang
3	40 (40,8%)	8 (9,7 %)	9 (6,5%)
4	91 (90,2%)	23 (21,3%)	12 (14,5%)

Sumber: data primer 2018

Berdasarkan tabel 4.3. usia 4 tahun menunjukkan perilaku baik sebanyak 91 (90,2%) responden.

Tabel 4.4. hasil *crosstab* jenis kelamin Di Tamantirto (n = 183)

Jenis Kelamin	Perilaku anak bermain <i>video game</i>		
	Baik	Cukup	Kurang
Laki-laki	71 (73,7%)	20 (17,4%)	12 (11,8%)
Perempuan	60 (57,3%)	11 (13,6%)	9 (9,2%)

Sumber: data primer 2018

Berdasarkan tabel 4.4. perilaku anak bermain *video game* dengan jenis kelamin lebih banyak laki-laki yaitu 71 (73,3%).

3. Karakteristik Perilaku Anak Usia Prasekolah Yang Bermain *Video Game* Di Tamantirto

Karakteristik perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* pada penelitian ini meliputi tentang perilaku bermain *video game*, durasi bermain *video game*, nafsu makan, kebohongan dan keasikan.

Tabel 4.5. Distribusi Karakteristik Perilaku Anak Usia Prasekolah yang Bermain *Video Game* Di Tamantirto (n = 111)

Karakteristik	Perilaku anak bermain <i>video game</i>	
	F	P
Menepuk tangan dilantai	40	36,04%
Berteriak saat bermain	45	40,54%
Menangis jika dihentikan	34	30,63%
Menangis tidak diberikan game	33	29,73%
Menjawab kasar	22	19,82%
Bermain lebih dari 2 jam	56	50,45%
Bermain sejak usia ½ tahun terakhir	21	18,92%
Waktu yang dihabiskan bermain <i>video game</i>	15	13,51%
Nafsu makan menurun	19	17,12%
Kebohongan bersembunyi	24	21,62%
Keasikan membicarakan <i>video game</i>	18	16,22%
Selalu memainkan <i>video game</i>	1	0,90%
Malas ke sekolah	14	12,61%

Sumber: data primer 2018

Berdasarkan tabel 4.5 yang paling banyak menjawab sebanyak 56 (50,45%) responden yaitu bermain lebih dari 2 jam.

C. Pembahasan

1. Karakteristik Responden

a. Usia dan Jenis Kelamin responden

Berdasarkan data yang terdiri dari 183 responden mayoritas berusia 4 tahun (68,9%). Bermain *video game* merupakan aktivitas yang menyenangkan serta kegiatan yang populer saat ini dari segala usia. Rata-rata anak bermain *video game* menghabiskan waktu bermain satu jam per hari untuk anak perempuan sedangkan anak laki-laki menghabiskan waktu bermain *video game* lebih dari dua jam sehari. Anak-anak dengan usia yang lebih muda rentan terpapar kekerasan

karena memiliki masalah emosional sehingga anak bisa menunjukkan perilaku yang kurang baik (AACAP, 2015).

Sedangkan mayoritas jenis kelamin pada penelitian ini adalah laki-laki sebanyak 103 (56,3%). Hasil penelitian yang dilakukan Setyawati (2015), menunjukkan bahwa responden yang bermain *video game* lebih banyak laki-laki dari perempuan yaitu sebanyak 61 siswa. Menurut *Environment Software Association* (ESA) (2013), terdapat persentase gender terkait dengan bermain *video game* yaitu laki-laki sebanyak (55%) sedangkan perempuan hanya (45%).

Pada saat pengambilan data di beberapa sekolah, jumlah siswa lebih banyak laki-laki dibandingkan perempuan, saat peneliti bertanya kepada orang tua yang paling banyak bermain *video game* adalah siswa laki-laki. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan The Joan Ganz Cooney Center melakukan survey kepada lebih dari 700 orang tua dengan memiliki anak usia empat hingga tigabelas tahun dengan anak yang gemar bermain *video game* dan didapatkan mayoritas anak bermain *video game* adalah adalah anak laki-laki (Wisesa, 2016).

2. Gambaran Perilaku Anak-anak usia prasekolah yang Bermain *Video Game* di Tamantirto

Berdasarkan data yang diperoleh hasil data perilaku bermain *video game* anak usia prasekolah dengan jumlah 183 responden didapatkan sebanyak 130 (71,0%) berperilaku baik, sebanyak 34 (18,6%) berperilaku cukup dan sebanyak 19 (10,4%) berperilaku kurang. Sehingga dapat

disimpulkan mayoritas perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantirto berperilaku baik (71,0%). Penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati (2017), dengan judul hubungan permainan *video game* dengan perilaku agresif anak dan remaja menunjukkan bahwa frekuensi bermain *video game* dengan perilaku agresif terbanyak dengan tingkatan ringan dengan jumlah responden sebanyak 23 (57,5%).

Hal ini disebabkan karena sudah menjadi kebiasaan yang sering dilakukan anak dan remaja. Bermain *video game* adalah bentuk kesenangan tersendiri yang dirasakan anak-anak untuk mencapai kesenangan dengan bermain sendiri ataupun bersama dengan lingkungannya (Bachtiar 2013). Perilaku seseorang dipengaruhi dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah emosi dan kepribadian sedangkan eksternal adalah lingkungan dan *game*. Perilaku anak yang muncul karena anak sedang pada masa meniru serta anak lebih menunjukkan rasa kepekaan yang memperlihatkan seorang individu sangat rentan terhadap media yaitu *game* (Permatasari, 2017).

3. Karakteristik Perilaku Anak Usia Prasekolah yang Bermain *Video Game* Di Tamantirto

Hasil data yang didapat oleh peneliti, perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantirto yang menjawab ya yaitu pertanyaan nomor satu hanya pada satu aspek yaitu untuk mengetahui bermain *video game*. Hasilnya sebanyak 111 responden menjawab ya untuk pertanyaan “apakah anak anda bermain *video game*”. Sedangkan responden lebih banyak menjawab tidak untuk pertanyaan dua hingga

empat belas. *Video game* sebagai perkembangan masa kini perlu disikapi dari berbagai sudut pandang yang memberikan efek negatif ataupun positif pada perilaku anak (Fauziah, 2013).

Perilaku adalah suatu bentuk reaksi dan respon dari manusia itu sendiri terhadap lingkungannya (Notoatmodjo, 2014). Penelitian yang dilakukan Laela (2017), perilaku bermain *virtual game* pada anak usia sekolah menunjukkan bahwa sebanyak 43 siswa (71,7%) bermain *video game* dengan *virtual game* frekuensi tinggi, tetapi ada hubungan antara perilaku bermain *virtual game* dengan kualitas tidur yaitu perilaku bermain *video game* dengan *virtual game* tinggi membuat kualitas tidur baik. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan Musbikin dalam Permatasari (2017), *video game* berdampak negatif pada anak yaitu ketika anak bermain *video game, games* yang menggunakan stik, layar televisi ataupun gadget adrenalinnya anak akan meningkat sehingga membuat perilaku anak menjadi marah yang disertai membentak, berteriak dan mencaci. Bermain *video game* membuat anak keasikan dan menikmati setiap permainan sehingga menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan lingkungannya sehingga dapat berpengaruh pada perkembangan sosial anak (Triasari, 2013).

Pada aspek durasi bermain *video game* pada anak usia prasekolah dengan bermain *video game* lebih dari 2 jam dalam sehari ada 56 (50,45%) reponden. Menurut penelitian di Oxford University, anak sebaiknya tidak bermain *video game* lebih dari 1 jam. Menurut *American Academy of Pediatric* (AAP) (2013), jika anak bermain *video game* lebih dari 1 jam

maka berdampak pada psikologis anak serta berbagai masalah yang timbul seperti hiperaktivitas, gangguan konsentrasi serta kesulitan membangun empati pada orang lain. Penelitian yang dilakukan W.H, (2014) menunjukkan adanya hubungan masalah perilaku tetapi tidak ditemukan hubungan antara durasi bermain *video game* dengan masalah perilaku ($p=0,168$). Geir Scott B. dkk (2013), dalam penelitiannya bermain *video game* dengan masalah perilaku pada 1.928 remaja di Norwegia tidak menunjukkan hubungan antara waktu bermain *video game*. Masalah durasi bermain *video game* pada anak usia prasekolah dalam penelitian ini sebanyak 56 (50,45%) responden. Hal ini disebabkan orangtua dari subjek penelitian membatasi bermain *game* yang dimainkan sesuai dengan usia anak. Hal ini terlihat di beberapa kuesioner orang tua menambahkan bahwa anak dibatasi bermain tidak diperbolehkan bermain *game* lebih dari 1 jam dalam sehari. Tetapi masih banyak anak yang memainkan *game* lebih dari 1 jam per hari karena keasikan.

Pada aspek kebohongan, anak usia prasekolah yang bermain *video game* sebanyak 24 (21,62%) responden sedangkan waktu yang dihabiskan bermain *video game* sebanyak 15 (13,51%) responden. Hal ini tidak sesuai yang dikemukakan oleh *Holisti care* (2015), bahwa kebanyakan anak-anak yang sudah kecanduan bermain *video game* akan menutupi perilaku kecanduan bermain *video game* dengan berbohong kepada orang tua atau kerabat. Hal ini dikarenakan anak-anak masih menganggap bahwa apa yang dilakukannya adalah hal yang biasa.

Pada aspek nafsu makan menurun, terdapat 19 (17,12%) responden anak menjadi malas untuk makan saat bermain *video game*. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan Chaput (2011), bahwa Anak-anak yang menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain *video game* dan menonton televisi beresiko terjadi kegemukan. Hal ini disebabkan karena hormon memicu nafsu untuk makan tetapi tidak berpengaruh pada otak. Anak-anak yang bermain *video game* dan berlama-lama didepan komputer akan tergerak untuk makan. Anak-anak yang bermain *video game* hingga berjam-jam akan cenderung untuk makan lebih banyak setelah bermain *video game* (detikfood, 2011). Artinya anak yang bermain *video game* akan lebih banyak makan dan tidak akan kehilangan nafsu makan/tidak tertarik untuk makan.

Pada aspek keasikan, yaitu kategori membicarakan *video game*, selalu bermain *video game* dan malas untuk ke sekolah. Sebanyak 18 (16,22%) responden keasikan membicarakan *video game*. Selalu memainkan *video game* sebanyak 1 (0,90%) dan malas ke sekolah sebanyak 14 (12,61%). Hal ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Syahrani (2015), bahwa anak akan keasikan/kecanduan bermain *video game* karena rasa ingin tahu anak yang begitu tinggi. Menurut Anggraini (2017), anak akan lebih pintar dalam membaca dan menulis setelah bermain *video game*. Selain itu *video game* juga bisa menjadi terapi untuk menghilangkan rasa sakit serta sebagai terapi mengurangi trauma psikologis anak.

D. Kekuatan dan Kelemahan Penelitian

1. Kekuatan Penelitian

Sejauh penelitian ini, pengetahuan dari peneliti belum pernah dilakukan penelitian untuk mengetahui gambaran perilaku anak usia prasekolah yang bermain *video game* di Tamantiro.

2. Kelemahan Penelitian

Berikut beberapa kelemahan penelitian:

- a. Peneliti tidak membagikan langsung kuesioner kepada orang tua responden, tetapi kuesioner di titipkan kepada pihak sekolah
- b. Penelitian ini hanya menggunakan kuesioner sebagai alat ukur untuk mengetahui gambaran dan tidak memberikan pengetahuan tentang dampak yang ditimbulkan akibat bermain *video game*.
- c. Kuesioner kurang spesifik, seharusnya menggunakan pertanyaan yang terbuka dan akan lebih baik menggunakan skala *likert*.