

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Obyek Penelitian Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara

a. Letak Geografis dan Kependudukan

Desa Sengonbugel merupakan salah satu dari daftar 18 desa yang ada di Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara dengan pembagian RW atau dukuh yang terdiri sebanyak 3 RW diantaranya: Ngemplak, Sengon dan Bugel yang memiliki luas wilayah sekitar 549.898 Ha. Selain itu desa tersebut juga terbagi menjadi 16 RT yang memiliki luas wilayah berbeda-beda. Secara geografis, Desa Sengonbugel memiliki letak wilayah yang berbatasan langsung dengan berbagai desa, diantaranya ialah:

- Disebelah timur : berbatasan langsung dengan Desa Pelemkerep
- Sebelah selatan : berbatasan dengan Desa Pelang,
- Sebelah utara : berbatasan dengan Desa Ngroto,
- Sebelah selatan : berbatasan dengan Desa Pelang, Kuanyar, dan Desa Kalipucang Wetan.
- Sebelah barat : berbatasan dengan Desa Bakalan.

Berdasarkan data terakhir yang diperoleh dari laporan agregat atau kumpulan data kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Jepara pada semester II tahun 2022, bahwa Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara telah memiliki jumlah penduduk yang mencapai 5532 jiwa, yang terdiri dari:

Tabel 4.1. Jumlah Penduduk Desa Sengonbugel Tahun 2020

No	Uraian	Keterangan
1	Laki-Laki	2,809
2	Perempuan	2723
Total		5532

Sedangkan data jumlah penduduk anak-anak hingga memasuki awal remaja di Desa Sengonbugel menurut Badan Pusat Statistik pada tahun 2020 ialah berjumlah sebagai berikut:

Tabel 4.2. Data Anak-Anak Hingga Awal Remaja Desa Sengonbugel Tahun 2020

No	Uraian	Keterangan
1	Umur 5-9 tahun	448
2	Umur 10-14 tahun	502
Total		950

Adapun mengenai mata pencaharian di Desa Sengonbugel tersebut penduduknya cenderung terkenal sebagai pengrajin batu bata merah. Namun, di era perkembangan yang telah berubah setelah kemunculan berbagai macam pabrik yang berada di sekitar tersebut mengakibatkan banyak penduduknya beralih profesi menjadi buruh pabrik khususnya ialah pada kalangan anak muda. Sehingga tidak jarang kita menemui banyak warga yang berada diwarung-warung pada siang hari sekedar untuk beristirahat kerja. Hal tersebut tentunya mengakibatkan penduduk Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara yang dahulu mayoritasnya dikenal sebagai pengrajin batu-bata merah kini menjadi meredup setelah munculnya banyak pabrik disekitar tersebut.

Perubahan yang diakibatkan oleh seiring dengan perkembangan zaman terlebih juga dialami oleh aktivitas anak-anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara yang begitu juga mengalami perubahan. Adapun salah satu halnya yaitu dalam hal aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak, dahulunya banyak yang bermain dengan menggunakan permainan tradisional yang dimainkan melalui tatap muka atau secara langsung, kini telah mengalami perubahan. Dimana anak-anak di era masa kini dalam aktivitas bermain telah tergantikan dengan media elektronik (smartphone) yang dapat dimainkan tanpa harus keluar rumah atau melalui secara tatap muka. Hal itu dikarenakan semakin berkembangnya dibidang teknologi yang semakin canggih.

b. Struktur Pemerintahan Desa Sengonbugel

Struktur pemerintahan desa merupakan susunan dari sekumpulan orang yang terpilih dan bertanggung jawab penuh dalam menjalankan pemerintahan di tingkat desa guna mengelola terhadap kepentingan masyarakat setempat.¹ Adapun

¹ Sugimanx, "Pemerintahan Desa," *Jurnal Binamulia Hukum* 7, no. 1 (2018): 83.

mengenai struktur organisasi yang ada di Desa Sengonbugel ialah sebagai berikut:

1. Kepala Desa : Noor Hidayah
2. Carik : Darmanto, SH
3. Kamituo I : Sri Hartono
4. Kamituo II : Robikan
5. Kamituo III : Kasdono
6. Kebayan : Kardani
7. Petengan : Harianto
8. Petengan : Nor Hadi
9. Ladu : Sudarsono
10. Ladu : Sudarlan
11. Tata Usaha : Gunawan Budi Santoso

c. Sejarah Singkat Desa Sengonbugel

Dahulu ada kedatangan seseorang yang berasal dari daerah demak bermula menempati daerah Sengonbugel tersebut. Beliau merupakan seorang mubaligh yang suka mengembara memiliki tujuan untuk melakukan syi'ar islam. Ketika tiba di wilayah tersebut layaknya masih berupa hutan yang banyak tumbuh pohon sengon. Dengan hal itu maka wilayah tersebut dinamakan dusun sengon. Mengingat kondisi usia yang sudah menginjak lanjut usia ternyata beliau memutuskan untuk menetap di wilayah tersebut dengan menyiarkan ajaran islam terhadap warga sekitar.

Selain itu, ada dusun yang tergabung menjadi satu dusun sengon yaitu dusun bugel, yang di kisahkan ada dua orang pengembara sebagai pendatang menempati dusun sengon salah satunya memutuskan untuk tinggal di daerah tersebut. Karena penduduk setempat tidak mengetahui nama dan asalnya maka diberikan julukan oleh penduduk Mbah Mangun Topo. Setelah sepeninggalannya, beliau dimakamkan tidak menggunakan pemakaman umum, tapi hanya berupa bangunan rumah kecil yang biasa disebut oleh warga dengan nama Pundhen.

Selanjutnya, satu diantaranya meneruskan untuk mengembara ke arah utara dengan melewati dusun ngemplak namun berbalik arah ke selatan lagi yang tidak diketahui penyebabnya. Namun, akhirnya beliau telah menemukan tempat yang di menurutnya cocok sebagai tempat untuk bersinggah yaitu di dusun bugel. Dengan kondisi penduduk yang berjumlah sangat sedikit. Seperti halnya Mbah Mangun Topo, karena penduduk tidak mengetahui nama asli dari orang tersebut, akhirnya warga memberi julukan dengan sebutan Mbah Majan

Sari. Namun, untuk arti dari kata bugel sendiri, tidak di ketahui apa maknanya. Tetapi mengenai kisah yang pernah terjadi dan terlepas dari kebenaran riwayat tersebut, Sultan Iskandar atau Mbah Kramat, Mbah Mangun Topo dan Mbah Majan Sari tidak ada sangkut pautnya apapun, namun tentunya ketiganya telah saling mengenal dengan baik, dan merupakan sebagai cikal bakal terbentuknya nama Desa Sengonbugel tersebut.²

B. Analisis Data

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas Instrumen

Pada tahap uji coba validitas instrumen dalam pengambilan sampel penelitian, peneliti menyebarkan angket kepada anak-anak yang telah menjadi responden di wilayah Kabupaten Jepara dengan kriteria umur rentan antara 6-12 tahun, namun dalam penyebarannya dilakukan selain kepada responden yang berada didaerah Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara. Kemudian hasil nilai data angket atau yang biasa disebut rhitung akan dibandingkan dengan rtabel, apakah nilai yang diperoleh $\geq 0,3$ ataukah $< 0,3$. Apabila data yang diperoleh tersebut memiliki nilai $< 0,3$ maka data tersebut tidak akan dipakai untuk penelitian yang lebih lanjut. Adapun hasil dari perolehan nilai instrumen *self-awareness* dan kecanduan *game online* setelah diuji cobakan kepada responden yang menjadi sampel penelitian diantaranya:

Tabel 4.3. Hasil Uji validitas Skala *Self-awareness* Awal

NO	Butir Pernyataan	Rhitung	rtabel	Keterangan
1	Pernyataan ke-1	0,488	0,3	Valid
2	Pernyataan ke-2	0,606	0,3	Valid
3	Pernyataan ke-3	0,537	0,3	Valid
4	Pernyataan ke-4	0,231	0,3	Tidak Valid
5	Pernyataan ke-5	0,571	0,3	Valid
6	Pernyataan ke-6	0,486	0,3	Valid
7	Pernyataan ke-7	0,205	0,3	Tidak Valid

² Hasil dari arsip Balai Desa Sengonbugel, pada tanggal 16 Januari 2024

8	Pernyataan ke-8	0,752	0,3	Valid
9	Pernyataan ke-9	0,715	0,3	Valid
10	Pernyataan ke-10	0,589	0,3	Valid
11	Pernyataan ke-11	0,251	0,3	Tidak Valid
12	Pernyataan ke-12	0,500	0,3	Valid
13	Pernyataan ke-13	0,614	0,3	Valid
14	Pernyataan ke-14	0,628	0,3	Valid
15	Pernyataan ke-15	0,730	0,3	Valid
16	Pernyataan ke-16	0,251	0,3	Tidak Valid
17	Pernyataan ke-17	0,435	0,3	Valid
18	Pernyataan ke-18	0,651	0,3	Valid
19	Pernyataan ke-19	0,546	0,3	Valid
20	Pernyataan ke-20	0,520	0,3	Valid
21	Pernyataan ke-21	0,744	0,3	Valid
22	Pernyataan ke-22	0,607	0,3	Valid
23	Pernyataan ke-23	0,501	0,3	Valid
24	Pernyataan ke-24	0,711	0,3	Valid
25	Pernyataan ke-25	0,502	0,3	Valid
26	Pernyataan ke-26	0,667	0,3	Valid
27	Pernyataan ke-27	0,708	0,3	Valid
28	Pernyataan ke-28	0,521	0,3	Valid
29	Pernyataan ke-29	0,126	0,3	Tidak Valid
30	Pernyataan ke-30	0,572	0,3	Valid

Berdasarkan dari perbandingan antara rhitung dengan rtabel pada tabel 4.3., dapat diketahui bahwa instrument *self-awareness* tersebut terdapat 5 data yang telah gugur atau tidak valid, Adapun diantaranya: pernyataan ke-4,7,11,16 dan 29. Sehingga pada ke-5 data instrument *self-awareness* yang telah dinyatakan tidak valid tersebut tidak akan dipakai untuk penelitian yang lebih lanjut.

Karena pada uji validitas awal terdapat data yang tidak valid, maka selanjutnya akan dilakukan uji validitas lanjutan atau uji validitas akhir pada skala *self-awareness*. Adapun

berikut mengenai hasil uji validitas akhir yang dihitung berdasarkan pada data yang valid saja dan berjumlah 25 butir pernyataan diantaranya:

Tabel 4.4. Hasil Uji validitas Skala *Self-awareness* Akhir

No	Butir Pernyataan	Rhitung	rtabel	Keterangan
1.	Pernyataan ke-1	0,518	0,3	Valid
2.	Pernyataan ke-2	0,568	0,3	Valid
3.	Pernyataan ke-3	0,571	0,3	Valid
4.	Pernyataan ke-5	0,596	0,3	Valid
5.	Pernyataan ke-6	0,493	0,3	Valid
6.	Pernyataan ke-8	0,749	0,3	Valid
7.	Pernyataan ke-9	0,745	0,3	Valid
8.	Pernyataan ke-10	0,592	0,3	Valid
9.	Pernyataan ke-12	0,506	0,3	Valid
10.	Pernyataan ke-13	0,612	0,3	Valid
11.	Pernyataan ke-14	0,653	0,3	Valid
12.	Pernyataan ke-15	0,750	0,3	Valid
13.	Pernyataan ke-17	0,419	0,3	Valid
14.	Pernyataan ke-18	0,620	0,3	Valid
15.	Pernyataan ke-19	0,532	0,3	Valid
16.	Pernyataan ke-20	0,518	0,3	Valid
17.	Pernyataan ke-21	0,758	0,3	Valid
18.	Pernyataan ke-22	0,589	0,3	Valid
19.	Pernyataan ke-23	0,520	0,3	Valid
20.	Pernyataan ke-24	0,714	0,3	Valid
21.	Pernyataan ke-25	0,524	0,3	Valid
22.	Pernyataan ke-26	0,662	0,3	Valid
23.	Pernyataan ke-27	0,708	0,3	Valid
24.	Pernyataan ke-28	0,524	0,3	Valid
25.	Pernyataan ke-30	0,538	0,3	Valid

Berdasarkan pada tabel 4.4. tersebut, karena perbandingan dari seluruh rhitung lebih besar dari rtabel, maka dapat diketahui bahwa seluruh data yang berjumlah 25 butir aitem pernyataan instrument *self-awareness* tersebut semuanya sudah dapat dikatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian yang selanjutnya.

Selanjutnya, setelah diperoleh hasil dari uji validitas awal dan akhir pada skala *self-awareness*, selain itu juga akan dilakukan uji validitas awal dan akhir pada skala kecanduan *game online*. Berikut mengenai hasilnya:

Tabel 4.5. Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan Game Online Awal

NO	Butir Pernyataan	Rhitung	rtabel	Keterangan
1	Pernyataan ke-1	0,524	0,3	Valid
2	Pernyataan ke-2	0,178	0,3	Tidak Valid
3	Pernyataan ke-3	0,629	0,3	Valid
4	Pernyataan ke-4	0,488	0,3	Valid
5	Pernyataan ke-5	0,692	0,3	Valid
6	Pernyataan ke-6	0,496	0,3	Valid
7	Pernyataan ke-7	0,591	0,3	Valid
8	Pernyataan ke-8	0,698	0,3	Valid
9	Pernyataan ke-9	0,469	0,3	Valid
10	Pernyataan ke-10	0,744	0,3	Valid
11	Pernyataan ke-11	0,135	0,3	Tidak Valid
12	Pernyataan ke-12	0,592	0,3	Valid
13	Pernyataan ke-13	0,509	0,3	Valid
14	Pernyataan ke-14	0,483	0,3	Valid
15	Pernyataan ke-15	0,456	0,3	Valid
16	Pernyataan ke-16	0,478	0,3	Valid

17	Pernyataan ke-17	0,568	0,3	Valid
18	Pernyataan ke-18	0,287	0,3	Tidak Valid
19	Pernyataan ke-19	0,469	0,3	Valid
20	Pernyataan ke-20	0,480	0,3	Valid

Adapun hasil perhitungan dari skala kecanduan *game online* dari tabel 4.5. di atas, berdasarkan dari perbandingan antara rhitung dengan rtabel dapat diketahui bahwa instrument kecanduan *game online* tersebut terdapat 3 data yang telah gugur dan tidak akan dipakai untuk penelitian selanjutnya, adapun diantaranya ialah: pernyataan ke-2,11, dan 18.

Karena pada uji validitas awal skala kecanduan *game online* masih terdapat data yang tidak valid, maka selanjutnya akan dilakukan uji validitas lanjutan atau uji validitas akhir yang sama halnya dilakukan pada pengujian skala *self-awareness*. Adapun berikut mengenai hasil uji validitas akhir yang dihitung berdasarkan pada data yang valid saja dan berjumlah 17 butir aitem pernyataan diantaranya:

Tabel 4.6. Hasil Uji validitas Kecanduan Game Online Akhir

NO	Butir Pernyataan	Rhitung	rtabel	Keterangan
1.	Pernyataan ke-1	0,501	0,3	Valid
2.	Pernyataan ke-3	0,597	0,3	Valid
3.	Pernyataan ke-4	0,493	0,3	Valid
4.	Pernyataan ke-5	0,706	0,3	Valid
5.	Pernyataan ke-6	0,529	0,3	Valid
6.	Pernyataan ke-7	0,577	0,3	Valid
7.	Pernyataan ke-8	0,714	0,3	Valid
8.	Pernyataan ke-9	0,470	0,3	Valid
9.	Pernyataan ke-10	0,737	0,3	Valid
10.	Pernyataan ke-12	0,589	0,3	Valid
11.	Pernyataan ke-13	0,477	0,3	Valid

12.	Pernyataan ke-14	0,502	0,3	Valid
13.	Pernyataan ke-15	0,435	0,3	Valid
14.	Pernyataan ke-16	0,475	0,3	Valid
15.	Pernyataan ke-17	0,572	0,3	Valid
16.	Pernyataan ke-19	0,521	0,3	Valid
17.	Pernyataan ke-20	0,491	0,3	Valid

Adapun pada instrument kecanduan *game online* dari tabel 4.6. di atas, berdasarkan dari perbandingan antara rhitung dengan r tabel dapat diketahui bahwa instrument kecanduan *game online* tersebut semua datanya yang berjumlah 17 butir pernyataan dapat dikatakan valid dan akan digunakan untuk penelitian yang lebih lanjut.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrument dalam penelitian biasa digunakan untuk mengukur konsistensi data yang akan digunakan apakah memiliki tingkat konsistensi yang baik ataukah tidak, data akan memiliki tingkat konsistensi yang baik apabila data telah dikatakan reliabel. Artinya bahwa suatu tes dapat dikatakan reliabel jika saja selalu memiliki hasil yang sama bila instrument diteskan pada kelompok yang sama dalam waktu yang berbeda.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini akan dilakuakn dengan cara melihat hasil perhitungan *Cronbach's Alpha* yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 27. Adapun hasil dari uji reliabilitas pada skala *self-awareness* dan kecanduan *game online* diantaranya ialah sebagai berikut:

a. Skala *Self-Awareness*

**Tabel 4.7. Hasil Uji Reliabilitas
Kuesioner *Self-Awareness***

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.938	25

Berdasarkan pada tabel 4.7. bahwa hasil perolehan *Cronbach's Alpha* pada angket atau kuesioner *self-awareness* telah diperoleh sebesar 0,938. Adapun dasar pengambilan keputusannya ialah, jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,7 maka data kuesioner *self-awareness* tersebut dapat dikatakan reliabel, sedangkan sebaliknya jika *Cronbach's Alpha* < 0,7 maka data yang diperoleh tidak reliabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada skala kecanduan *self-awarenes* telah reliabel dan data telah memiliki tingkat konsistensi yang sesuai serta dapat diandalkan, karena dapat memberikan hasil yang sama meskipun telah diuji cobakan berturut-turut kepada berbagai responden dalam waktu yang berbeda.

b. Skala Kecanduan *Game Onlilne*

Tabel 4.8. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Kecanduan *Game Online*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.898	17

Berdasarkan pada tabel 4.8. bahwa perolehan *Cronbach's Alpha* pada angket atau kuesioner kecanduan *game online* telah diperoleh sebesar 0,898. Adapun dasar pengambilan keputusannya ialah, jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,7 maka dapat dapat dikatakan reliabel, sedangkan sebaliknya jika *Cronbach's Alpha* < 0,7 maka data yang diperoleh tidak reliabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada skala kecanduan *game online* telah reliabel dan data telah memiliki tingkat konsistensi yang sesuai serta dapat diandalkan, karena dapat memberikan hasil yang sama meskipun telah diuji cobakan berturut-turut kepada berbagai responden dalam waktu yang berbeda.

b. Rumusan Kategori

Setelah dilakukan penjumlahan skor pada setiap angket responden baik *self-awareness* maupun kecanduan *game online*, setelah itu peneliti akan menentukan kategori terkait kondisi yang ada pada reponden tersebut apakah berkategori rendah, sedang ataupun tinggi. Adapun ketentuannya sebagai berikut:

1. Kategorisasi Skala *self-awareness*

- a. Kategori rendah = $X < M - 1SD$
 $= X < 75,50 - 11,236$

- = $X < 64,264$
- b. Kategori sedang = $M - 1SD \leq X < M + 1SD$
 = $64,624 \leq X < 75,50 + 11,236$
 = $64,624 \leq X < 86,736$
- c. Kategori tinggi = $M + 1SD \leq X$
 = $86,736 \leq X$

Tabel 4.9. Hasil Kategorisasi Skala Self-Awareness

Kategori	Hasil
1. Rendah	$X < 64,264$
2. Sedang	$64,624 \leq X < 86,736$
3. Tinggi	$86,736 \leq X$

2. Kategorisasi Skala Kecanduan *Game Online*

- a. Rendah = $X < M - 1SD$
 = $X < 48,78 - 11,578$
 = $X < 37.202$
- b. Sedang = $M - 1SD \leq X < M + 1SD$
 = $37.202 \leq X < 48,78 + 11,578$
 = $36,449 \leq X < 60,358$
- c. Tinggi = $M + 1SD \leq X$
 = $60,358 \leq X$

Tabel 4.10. Hasil Kategorisasi Skala Kecanduan *Game Online*

Kategori	Hasil
1. Rendah	$X < 37.202$
2. Sedang	$36,449 \leq X < 60,358$
3. Tinggi	$60,358 \leq X$

c. Deskripsi Statistik

Hasil data dalam penelitian ini diperoleh dari anak-anak di Desa Sengonbugel dengan jumlah 32 responden yang terdiri dari 29 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Kriteria anak-anak yang menjadi sasaran umumnya berkisar antara 6 – 12 tahun an. Adapun berikut mengenai frekuensinya jika digambarkan ke dalam bentuk tabel:

Tabel 4.11. Pengelompokan Jenis Kelamin

NO	JENIS KELAMIN	JUMLAH
1.	Laki-laki	29 orang
2.	Perempuan	3 orang
TOTAL		32

Sedangkan, frekuensi yang didasarkan menurut dari segi umur yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.12. Pengelompokan Berdasarkan Umur

NO	UMUR	JUMLAH
1.	8 - 9 tahun	6 orang
2.	9 -10 tahun	11 orang
3.	11 – 12 tahun	15 orang
TOTAL		32 orang

Setelah melakukan pengelompokan responden berdasarkan kriteria umur dan jenis kelamin, kemudian statistik digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan hasil data responden pada ke-dua variabel yang telah terkumpul dan dalam melakukan perhitungannya peneliti menggunakan bantuan program *SPSS 27 version*. Berikut mengenai hasil perhitungannya:

1. Skala *Self-Awareness*

Tabel 4.13. Data Deskriptif Skala *Self-Awareness*

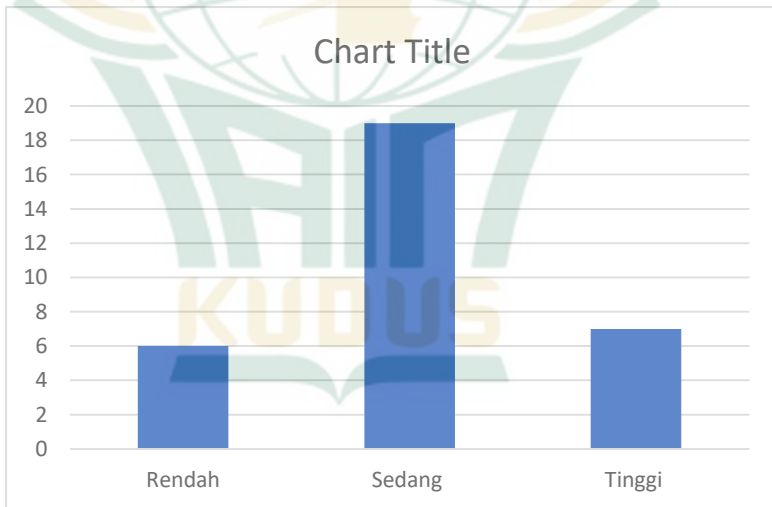
Statistics		
Self-Awareness		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		75.50
Mode		65
Std. Deviation		11.236
Minimum		56
Maximum		93
Sum		2416

Berdasarkan hasil perhitungan dari skala variabel *self-awareness* pada tabel 4.13. di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan angket responden diperoleh sebesar 75,50. Berdasarkan dari perolehan nilai 75,50 tersebut telah menunjukkan berada pada rentang antara $64,624 \leq X < 86,736$. Sehingga tingkat *self-awareness* atau kesadaran diri anak-anak

di Desa Sengonbugel termasuk ke dalam kategori sedang. Selain itu, berdasarkan pada perolehan data yang didapat dari skala *self-awareness* anak-anak di Desa Sengonbugel, bahwa anak yang memiliki nilai *self-awareness* terendah ialah 56, sedangkan yang memperoleh nilai tertinggi ialah 93.

Adapun mengenai presentase dalam pengkategorisasian angket *self-awareness* diketahui bahwa responden yang memiliki tingkat *self-awareness* dengan kategori tinggi berjumlah 22% (7 anak) anak, sedangkan responden dengan tingkat *self-awareness* yang sedang ialah berjumlah 52% (19 anak), serta responden yang memiliki tingkat *self-awareness* rendah berjumlah sebanyak 19% (6 anak). Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara paling banyak memiliki tingkat kesadaran diri yang sedang. Adapun kategorisasi pada tingkat *self-awareness* responden jika digambarkan ke dalam bentuk diagram ialah sebagai berikut:

Gambar 4.1.
Diagram Kategorisasi Tingkat Self-Awareness



2. Skala Kecanduan *Game Online*

Tabel 4.14. Data Deskriptif Kecanduan *Game Online*

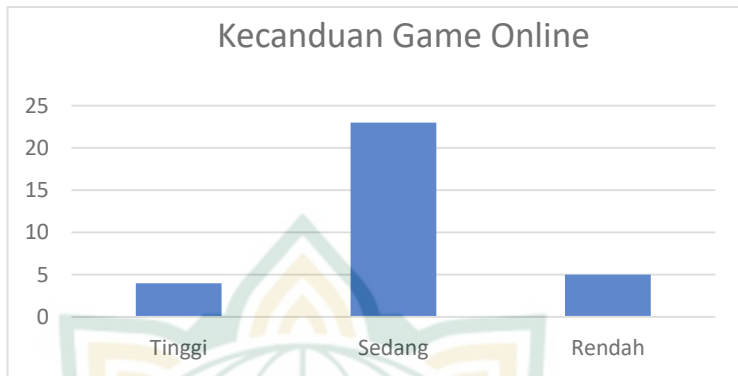
Statistics		
Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>		
N	Valid	32
	Missing	0

Mean	48.78
Mode	38
Std. Deviation	11.578
Range	43
Minimum	23
Maximum	66
Sum	1561

Adapun berdasarkan hasil perhitungan dari skala variabel kecanduan *game online* pada tabel 4.14. di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan angket responden diperoleh sebesar 48,78. Dengan demikian, berdasarkan dari perolehan nilai 48,78 tersebut telah menunjukkan berada pada rentang antara $36,449 \leq X < 60,358$. Sehingga tingkat kecanduan *game online* anak-anak di Desa Sengonbugel termasuk ke dalam kategori sedang. Selain itu, berdasarkan dari perolehan data yang didapat pada skala kecanduan *game online* anak-anak di Desa Sengonbugel, bahwa anak yang memiliki nilai pada angket kecanduan *game online* terendah ialah diperoleh sebesar 23, sedangkan yang memperoleh nilai tertinggi ialah 66.

Adapun presentase dalam pengkategorisasian angket kecanduan *game online* diketahui bahwa responden yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dengan kategori tinggi berjumlah 12,5% (4 anak) anak, sedangkan responden dengan tingkat kecanduan *game online* yang sedang ialah berjumlah 71,875% (23 anak), serta responden yang memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah berjumlah sebanyak 15,625% (5 anak). Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara paling banyak memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang. Adapun kategorisasi pada tingkat kecanduan *game online* responden jika digambarkan ke dalam bentuk diagram ialah sebagai berikut:

Gambar 4.2.
Diagram Kategorisasi Tingkat Kecanduan *Game Online*



d. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Pada tahap uji normalitas yang diperoleh dari data responden dilakukan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* berikut mengenai hasilnya:

Tabel 4.15. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		32	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	9.53921941	
Most Extreme Differences	Absolute	.096	
	Positive	.059	
	Negative	-.096	
Test Statistic		.096	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.641
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.629
		Upper Bound	.653

Berdasarkan pada tabel 4.15. bahwa hasil perhitungan pada nilai residual pada kolom *asyp. sig* (p-value) diperoleh sebesar 0,200. Adapun ketentuannya ialah, jika nilai *asyp. sig* < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Sedangkan

sebaliknya, jika nilai *asympt. sig* >0,05 maka data telah berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data instrument telah berdistribusi normal karena *p-value* sebesar 0,200 > 0,05.

2) Uji Linearitas

Pada tahap uji linearitas ini yang dilakukan dengan menggunakan menggunakan bantuan program aplikasi *IBM SPSS statistic 27 version* berikut mengenai hasilnya:

Tabel 4.16. Hasil Uji Linearitas

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.16. dapat diketahui linear atau tidaknya data dapat dilihat dari nilai sig. (*p-value*) pada baris kolom *deviation from linearity*. Adapun hasil nilai yang telah diperoleh ialah sebesar 0,579. Adapun

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan Game Online * Self-Awareness	Between Groups	(Combined)	3067.135	20	153.357	1.550	.229
		Linearity	1334.571	1	1334.571	13.489	.004
		Deviation from Linearity	1732.565	19	91.188	.922	.579
	Within Groups		1088.333	11	98.939		
	Total		4155.469	31			

dasar pengambilan keputusannya apabila nilai sig. (*p-value*) diperoleh < 0,05 maka data tidak linear. Sedangkan sebaliknya, jika nilai *p-value* diperoleh > 0,05 maka data angket dapat dikatakan linear. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket dengan diperolehnya skor atau nilai sebesar 0,579 maka dapat dikatakan linear karena > 0,05.

e. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel *self-awareness* dengan kecanduan *game online* dapat dilihat berdasarkan pada uji regresi linear sederhana, berikut mengenai perhitungannya:

Tabel 4.17. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1334.571	1	1334.571	14.193	.001 ^b
	Residual	2820.898	30	94.030		
	Total	4155.469	31			

a. Dependent Variable: Kecanduan Game Online

b. Predictors: (Constant), Self-Awareness

Berdasarkan pada perhitungan dari tabel 4.17. bahwa pada baris *regression* memperoleh nilai sig sebesar 0,001. Adapun dasar pengambilan keputusannya yaitu jika skor diperoleh < 0,05 maka terdapat pengaruh antara variabel *self-awareness* terhadap kecanduan *game online*. Sedangkan sebaliknya, jika nilai sig diperoleh > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh antara variabel *self-awareness* terhadap kecanduan *game online*. Karena nilai yang diperoleh sebesar 0,001 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel *self-awareness* telah berpengaruh terhadap variabel kecanduan *game online*.

Kemudian dalam menentukan pengaruh ke dua variabel apakah bersifat positif ataupun negatif dapat dilihat berdasarkan perolehan nilai atau skor t-hitung yang telah dihitung dengan menggunakan bantuan program SPSS berikut ini :

Tabel 4.18. Hasil Uji T-hitung

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	92.868	11.827		7.852	.000
	Self-Awareness	-.584	.155	-.567	-3.767	.001

a. Dependent Variable: Kecanduan Game Online

Berdasarkan pada tabel 4.18. diketahui bahwa nilai t-hitung yang diperoleh dengan bantuan SPSS telah diperoleh sebesar -3,767 dengan signifikansi sebesar 0,01 < 0,05. Berdasarkan nilai sig yang bernilai 0,01 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima, dan dikarenakan hasil dari nilai t-hitung bernilai negatif maka pengaruh antar kedua variabel tersebut memiliki sifat yang negatif

yang artinya bahwa semakin tinggi variabel *self-awareness* maka semakin rendah tingkat kecanduan *game online* anak-anak, begitupun sebaliknya semakin rendah tingkat *self-awareness* yang dimiliki oleh anak-anak maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki anak-anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel *self-awareness* terhadap variabel kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan.

Selanjutnya mengenai model persamaan yang mendefinisikan hubungan antara variabel *self-awareness* dengan kecanduan *game online* dapat diketahui bahwa nilai constant (a) diperoleh sebesar 92,868, sedangkan pada nilai *self-awareness* (b/koeffisien regresi) telah diperoleh sebesar -0,584. Adapun mengenai hasil tersebut jika dijadikan rumus ke dalam persamaan regresi diantaranya:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 92,868 - 0,584$$

Hasil yang telahh diperoleh dari rumus persamaan diatas dapat diterjemahkan bahwa nilai konstanta diperoleh sebesar 92,868 dan koeffisien regresi X diperoleh sebesar -0,584 yang bermakna bahwa setiap kenaikan 1% nilai variabel *self-awareness* maka variabel kecanduan game online akan mengalami penurunan sebesar 92,868. Karena koeffisien regresi yang diperoleh telah bernilai negatif, sehingga arah pengaruh variabel *self-awareness* terhadap variabel kecanduan *game online* adalah negatif atau berlawanan yaitu semakin tinggi variabel X maka semain rendah variabel Y atau sebaliknya semakin rendah variabel X maka akan semakin tinggi vaiabel Y.

Sedangkan untuk mengetahui presentase seberapa besar pengaruh variabel X atau *self-awareness* terhadap variabel Y atau kecanduan *game online* dapat diketahui pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.19. Presentase Tingkat Pengaruh Antar Variabel Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.567 ^a	.321	.299	9.697

a. Predictors: (Constant), Self-Awareness

Pada hasil perhitungan dari tabel 4.19. di atas diketahui bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) telah diperoleh sebesar 0,321 atau jika dipresentasikan akan memperoleh sebesar 32,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel *self-awareness* terhadap variabel kecanduan *game online* adalah sebesar 32,1%, sedangkan 67,9% diantaranya telah dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya seperti karena memiliki banyaknya waktu luang, faktor pola asuh dari orang tua, faktor pergaulan dari lingkungan sekitar dan sebagainya.³

C. Pembahasan

Peneliti dalam bab ini akan membahas perihal rumusan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini sebelumnya, yang berdasarkan data yang telah diperoleh dari anak-anak di Desa Sengonbugel dengan total 32 responden. Adapun hasil data yang telah didapatkan berdasarkan dari analisis peneliti, bahwa pada data penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh *self-awareness* dengan kecanduan *game online*. Berikut mengenai hasil dari analisis oleh peneliti sebagai pembahasan penelitian yang diolah dengan bantuan program SPSS 27 version ialah sebagai berikut:

1. Tingkat *Self-Awareness* Anak-Anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara

Self-awareness adalah kemampuan seseorang dalam memahami pikiran, perasaan, serta penilaian terhadap dirinya maupun orang lain, sehingga ia dapat menjadikannya mampu mengenali kelebihan dan kekurangan dalam dirinya ataupun orang lain. Sedangkan menurut Goleman, *self-awareness* adalah seseorang yang mampu dalam menerima, memahami, dan mengelola segala kemampuan yang dimilikinya dan diperlukan untuk kehidupan dimasa depannya.⁴

Berdasarkan dari laporan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, bahwa tingkat *self-awareness* atau kesadaran diri anak-anak di Desa Sengonbugel telah diperoleh nilai atau skor sebesar 75,50. Sedangkan, pada nilai 75,50 tersebut termasuk ke dalam kategori sedang. Dapat dikatakan kategori sedang dapat dilihat berdasarkan pada rentang antara $64,624 \leq X < 86,736$.

³ Jubaidah Hasibuan dan Aisyah Anggreni, "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe," *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 23–25.

⁴ Agoes Dariyo, "Peran Self Awareness Dan Ego Support Terhadap Kepuasan Hidup Remaja Tionghoa," *Jurnal PSIKODIMENSIA* 15, no. 2 (2016): 257–258.

Sedangkan, pada kategori rendah apabila $X < 64,264$ dan tinggi apabila $86,736 \leq X$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan anak-anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara dalam memahami pikiran, perasaan, serta kemampuan dalam mengenali kelebihan maupun kekurangan yang ada dalam dirinya memiliki kategori yang cukup baik.

Selain itu, adapun presentase dalam pengkategorisasian yang dihasilkan dari setiap data anak yaitu tercatat dengan kategori tinggi sebanyak 22% (7 anak), sedang 52% (19 anak), dan rendah 19% (6 anak). Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara paling banyak memiliki tingkat kesadaran diri yang sedang.

2. Tingkat Kecanduan *Game Online* Anak-Anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara

Kecanduan *game online* dapat dikenal dengan istilah *game adiksi*. Adiksi *game online* sendiri merupakan suatu ketergantungan dimana seorang pemainnya dengan secara berlebihan memainkan *game online* yang dilakukan diluar batas waktu yang wajar dan akhirnya akan berdampak negatif terhadap fisik maupun psikologis bagi pemainnya. Adapun menurut pendapat Weinstein, kecanduan *game online* adalah cara seseorang dalam menggunakan *game online* secara berlebihan yang dapat mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari. Aplikasi *game online* terkadang hanyalah digunakan ketika mempunyai waktu luang saja agar dapat menghilangkan perasaan jenuh maupun disaat pemainnya sedang dalam mengalami tekanan. Tidak hanya efek negatif saja, ada juga efek positif yang dapat diakibatkan pengguna dalam bermain *game online* ialah dapat membuatnya merasakan senang, karena dengan bermain *game online* akan mendapat kepuasan psikologis.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai tingkat kecanduan *game online* anak-anak di Desa Sengonbugel ternyata telah memperoleh nilai sebesar 48,79. Sedangkan nilai atau skor 48,79 termasuk ke dalam kategori sedang, karena telah berada pada rentang rentang antara $37,202 \leq X < 60,358$. Sedangkan, pada kategori rendah apabila $X < 37,202$ dan tinggi apabila $60,358 \leq X$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan anak-anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara dalam mengontrol aktivitas bermain *game online* pada kehidupan sehari-harinya memiliki kategori yang cukup baik.

Selain itu, pada presentase pengkategorisasian yang dihasilkan dari setiap data anak yaitu tercatat dengan kategori tinggi sebanyak 12,5% (4 anak), sedang 71,875% (23 anak), dan rendah 15,625% (5 anak). Berdasarkan dari hasil presentase tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa anak-anak yang bermain *game online* di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara paling banyak memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang.

3. Pengaruh *Self-Awareness* Terhadap Kecanduan *Game Online* Anak-Anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Hafizan Ikhwan yang berjudul tentang “Hubungan antara *Self-Control* dengan kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMP N 17 Pekanbaru”, hasilnya ialah terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara variabel *self-control* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMPN 17 Pekanbaru. Kesimpulan tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil dari perolehan nilai korelasi *product moment* oleh pearson yang telah diperoleh rhitung -0,493 dengan perolehan sig sebesar 0,000. Sehingga dengan hasil skor tersebut memiliki arti bahwa semakin tinggi tingkat *self-control* siswa SMPN 17 Pekanbaru, maka tingkat kecanduan dalam bermain *game online* siswa akan rendah.⁵ Sedangkan hasil data yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini, berdasarkan dari hasil dari uji t-hitung bahwa nilai sig diperoleh sebesar 0,01. Adapun dasar dalam pengambilan keputusannya ialah jika nilai sig < 0,05 maka antara kedua variabel memiliki pengaruh yang signifikan. Sedangkan sebaliknya, jika nilai sig diperoleh > 0,05 maka antara kedua variabel memiliki tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *self-awareness* dengan kecanduan *game online* terdapat pengaruh dan pada kedua variabel tersebut telah memiliki pengaruh yang signifikan. Karena pada nilai sig yang telah diperoleh sebesar 0,01 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Selain itu, agar dapat mengetahui apakah pengaruh pada kedua variabel memiliki pengaruh positif ataukah negatif dapat dilihat dari perolehan nilai t-hitung. Adapun nilai t-hitung yang

⁵ Hafizan Ikhwan, “Hubungan Antara Self Control Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa Smpn 17 Pekanbaru.” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021).

diperoleh ialah sebesar $-3,767$, karena nilai yang diperoleh bernilai negatif maka variabel *self-awareness* terhadap variabel kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang negatif, yang memiliki arti bahwa semakin meningkatnya variabel *self-awareness* maka akan semakin menurun variabel kecanduan *game online*, begitupun sebaliknya jika saja variabel *self-awareness* semakin menurun maka variabel kecanduan *game online* akan semakin meningkat. Untuk mengetahui kekuatan pengaruh variabel X terhadap variabel Y dapat dilihat berdasarkan pada nilai koefisien determinasi (R^2) yang telah diperoleh sebesar $0,321$ atau jika dipresentasikan akan memperoleh sebesar $32,1\%$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel *self-awareness* terhadap variabel kecanduan *game online* adalah sebesar $32,1\%$, sedangkan $67,9\%$ diantaranya telah dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya seperti karena memiliki banyaknya waktu luang, faktor pola asuh dari orang tua, faktor pergaulan dari lingkungan sekitar dan sebagainya.

Berdasarkan pada pembahasan uji hipotesis di atas peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh variabel *self-awareness* terhadap kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan. Selain itu, dari pemaparan tersebut menunjukkan bahwa *self-awareness* telah memiliki dampak positif terhadap kecanduan *game online* pada anak-anak. Semakin tinggi tingkat *self-awareness* atau kesadaran diri yang dimiliki oleh anak-anak, maka semakin baik pula anak-anak dapat mengontrol dalam bermain *game online*. Karena hal tersebut terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *self-awareness* dengan kecanduan *game online* anak-anak, maka hipotesis dapat diterima, artinya variabel *self-awareness* dengan kecanduan *game online* anak memiliki dampak positif dan signifikan terhadap variabel kecanduan *game online*.

Penelitian ini memiliki kaitan halnya dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Hafizan Ikhwan dengan judul “Hubungan antara *Self-Control* dengan kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMP N 17 Pekanbaru”. Dimana seorang anak ketika memiliki *self-awareness* atau kesadaran diri yang baik maka nantinya anak tersebut akan menghasilkan kontrol diri yang baik pula. Dengan dimilikinya kontrol diri yang baik, maka anak tersebut akan lebih bisa mengontrol keadaan dirinya dalam bermain *game online*, karena anak tersebut mengetahui batasan-batasan dalam memainkan *game*. Sehingga besar kemungkinan

tidak menjadikan anak tersebut menjadi kecanduan dalam bermain *game online*.

