

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian dan analisis data mengenai "Hubungan Pola Bermain *Game Online* dengan Daya Ingat pada Remaja (Usia 12-14 Tahun) di SMP Brawijaya Smart School Malang". Pengambilan data dilakukan pada 29 April 2016 di kelas VII SMP Brawijaya Smart School Malang dengan responden sebanyak 100 orang.

Penyajian hasil penelitian dibagi dalam 2 bagian yaitu: 1) Data umum tentang karakteristik responden yaitu usia, jenis kelamin 2) Data khusus menampilkan hasil analisa data yaitu analisa univariat dan analisa bivariat dari kuisioner pola bermain *game online* dan daya ingat pada remaja.

5.1 Data Umum Penelitian

5.1.1 Data Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 5.1 Data Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

USIA	FREKUENSI	PROSENTASE (%)
12 Tahun	50	50
13 Tahun	44	44
14 Tahun	6	6
TOTAL	100	100.0

Berdasarkan data hasil penelitian karakteristik responden berdasarkan usia seperti pada tabel 5.1, menggambarkan bahwa responden terbanyak dengan usia 12 tahun sebanyak 50 responden (50%).

5.1.2 Data Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 5.2 Data Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

JENIS KELAMIN	FREKUENSI	PROSENTASE (%)
LAKI-LAKI	56	56
PEREMPUAN	44	44
TOTAL	100	100.0

Berdasarkan data hasil penelitian karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin seperti pada tabel 5.2, menggambarkan bahwa responden terbanyak dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 56 responden (56%).

5.2 Data Khusus Penelitian

5.2.1 Data Distribusi Pola Bermain *Game online*

Tabel 5.3 Data Distribusi Pola Bermain *Game online*

POLA BERMAIN GAME ONLINE	FREKUENSI	PROSENTASE (%)
Tinggi	17	17
Sedang	49	49
Rendah	34	34
TOTAL	100	100.0

Berdasarkan hasil penelitian, frekuensi dan durasi responden dalam bermain *game online* seperti pada tabel 5.7, menggambarkan bahwa responden terbanyak memiliki frekuensi dan durasi dalam kategori sedang dengan jumlah responden sebanyak 49 responden (49%),

5.2.1.1 Data Distribusi Jenis *Game online* yang Sering Dimainkan

Tabel 5.4 Data Distribusi Jenis *Game online* yang Sering Dimainkan

JENIS GAME	FREKUENSI	PROSENTASE (%)
FPS (<i>First Person Shooter</i>)	8	8
MMOFPS (<i>Massive Multiplayer Online Games First Person Shooter</i>)	17	17
RTS (<i>Real Time Strategy</i>)	7	7
MMORTS (<i>Massive Multiplayer Online Games Real Time Strategy</i>)	18	18
RPG (<i>Role Playing Games</i>)	20	20
MMORPG (<i>Massive Multiplayer Online Games Role Playing Games</i>)	29	29
Browser Games	1	1
TOTAL	100	100.0

Berdasarkan hasil penelitian jenis *game online* yang sering dimainkan seperti pada tabel 5.8, menggambarkan bahwa responden terbanyak dengan jumlah sebanyak 29 responden (29%) sering memainkan *game online* jenis MMORPG (*Massive Multiplayer Online Games Role Playing Games*).

5.2.1.2 Data Distribusi Dampak Bermain *Game online*

Tabel 5.5 Data Distribusi Dampak Bermain *Game online*

DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE	YA	PROSENTASE (%)	TIDAK	PROSENTASE (%)
Perubahan makan dan minum	11	11	89	89
Mengganggu aktifitas lain	25	25	75	75
Gangguan pada mata	23	23	77	77
TOTAL	100	100.0	100	100.0

Berdasarkan hasil penelitian, dampak bermain *game online* yang responden rasakan dalam bermain *game online* seperti pada tabel 5.9, sebanyak 89 responden (89%) tidak mengalami perubahan makan dan minum, 75 responden (75%) merasa bahwa bermain *game online* tidak mengganggu aktifitas lain, dan 77 responden (77%) tidak mengalami gangguan pada mata.

5.2.2 Data Distribusi Daya Ingat pada Remaja

Tabel 5.6 Data Distribusi Daya Ingat pada Remaja

DAYA INGAT	FREKUENSI	PROSENTASE (%)
Baik	30	30
Cukup	69	69
Kurang	1	1
TOTAL	100	100.0

Berdasarkan hasil penelitian, daya ingat pada remaja seperti pada tabel 5.10, responden terbanyak sebanyak 69 responden (69%) memiliki daya ingat dalam kategori cukup.

5.3 Analisa Data

5.3.1 Tabulasi Silang

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara pola bermain *game online* dengan daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun) di SMP Brawijaya Smart School Malang, maka perlu dilakukan tabulasi silang analisis data menggunakan Uji *Correlations Spearman Rank* yang dapat menggambarkan penyebaran data secara lebih rinci. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan data pola bermain *game online* dengan daya

ingat pada remaja dengan jumlah responden sebanyak 100 siswa sebagai berikut:

Tabel 5.7 Data Distribusi Pola Bermain *Game online* dengan Daya Ingat pada Remaja

		Daya Ingat						Total	Koefisien Korelasi	p-value	
		Baik		Cukup		Kurang					
		n	%	n	%	n	%				n
Pola Bermain <i>Game online</i>	Tinggi	17	17	0	0	0	0	17	17	.511"	0.000
	Sedang	9	9	40	40	0	0	49	49		
	Rendah	4	4	29	29	1	1	34	34		
Total		30	30	69	69	1	1	100	100		

Berdasarkan hasil tabulasi silang kedua variabel seperti pada tabel 5.7, didapatkan bahwa responden terbanyak memiliki pola bermain *game online* yang sedang dengan daya ingat cukup sebanyak 40 responden.

5.3.2. Hasil Uji Korelasi Spearman

Untuk mengetahui adanya korelasi pola bermain *game online* dengan daya ingat remaja, maka diperlukan pengujian statistik. Pengujian korelasi pada penelitian ini menggunakan Uji *Correlations Spearman* dengan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 16 for Windows*.

Hasil pengujian dengan menggunakan korelasi Spearman (Lampiran 8) untuk menguji adanya korelasi antara pola bermain *game online* dengan daya ingat remaja didapatkan nilai p-value sebesar (0.000), hasil tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan yang bermakna atau signifikan antara pola bermain *game online* dengan daya

ingat remaja. Dan memiliki nilai koefisien korelasi (0.511), hasil tersebut menunjukkan bahwa kekuatan hubungan antara kedua variabel memiliki tingkat hubungan sedang. Dengan kesimpulan, semakin tinggi pola bermain *game online* maka semakin baik daya ingat remaja dengan kriteria tidak kecanduan *game online* maka dari itu H_0 ditolak.

