**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Deskripsi *Setting*/ Lokasi Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian di SMAN 1 Plosoklaten yang beralamatkan di desa kawedusan kecamatan plosoklaten kabupaten kediri jawa timur.Bangunan fisik di SMAN 1 Plosoklaten bercorak bangunan Belanda dimana jendela-jendelanya yang besar dan langit-langit ruangan yang tinggi. Kondisi lingkungan di area SMAN 1 Plosoklaten sangat bersih dengan suasana teduh dan halaman teras kelas yang sangat luas. Terdapat 25 ruangan kelas yang sudah dilengkapi dengan LCD Proyektor. Taman-taman juga tersedia di dekat aula dan di bagian belakang sekolah sebagai tempat alternatif untuk belajar kelompok dengan suasana yang nyaman dan diiringi pohon-pohon yang rindang. Suasana sehari-hari di sekolah tersebut sangat aman, tertib, dan menjunjung tinggi nilai etika dan kedisipilinan. Peneliti juga memandang bahwa elemen-elemen di sekolah tersebut, baik guru maupun siswa, sangat mengedepankan nilai keramahtamahan dan kesopanan dalam berkomunikasi satu sama lain. Dan dalam keseharian siswa dilatih untuk selalu berdisiplin dan menghargai waktu.

Alasan peneliti memilih lokasi tersebut adalah berdasarkan hasil dari saya PPL 2 bahwa masih banyak siswa-siswa yang kecanduan game online saat proses belajar. Peneliti dapat mengakses lokasi tersebut berdasarkan prosedur-prosedur yang telah dilaksanakan. Pada prosedur awal, peneliti perlu mendapat persetujuan dari Dosen Pembimbing 1 dan Dosen Pembimbing 2 terlebih dahulu. Kemudian peneliti mengurus surat izin penelitian di Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Nusantara PGRI Kediri. Selanjutnya pada prosedur akhir, peneliti menyerahkan surat izin penelitian kepada pihak SMAN 1 Plosoklaten untuk ditindaklanjuti dan meminta izin kepada guru BK di SMAN 1 Plosoklaten. Kemudian setelah disetujui oleh pihak sekolah dan guru BK, peneliti diperkenankan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

32

1. **Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Deskripsi hasil penelitian ini diperolah dari hasil wawancara mendalam, observasi dan dari hasil catatan lapangan dengan 4 orang siswa. Berdasarkan banyaknya obyek yang mendukung proses penelitian ini, maka informasi dari obyek-obyek tersebut akan lebih mudah dikategorikan jika masing-masing obyek diberikan kode tersendiri. Sehingga peneliti memberikan label tersendiri pada obyek-obyek yang mendukung penelitian sebagai berikut :

AD = AD/17.10.2018

GL = GL/17.10.2018

NV = NV/17.10.2018

AJ = AJ/17.10.2018

Keterangan tersebut dapat memperjelas deskripsi data hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut :

1. **Deskripsi *excessisve use* (penggunaan yang berlebihan) siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 yang kecanduan bermain *game online***

Berdasarkan data diperoleh gambaran deskripsi *excessisve use* (penggunaan yang berlebihan) dalam berbagai aspek. Responden 1 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“Sering banget bisa seharian kalau libur kalau hari biasa ya 3-4 jam “* ***(****AD/17.10.2018).* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai bahwa siswa terlalu menghabiskan waktu bermain *game online*. Pengunaan *game online* tersebut melebihi waktu sehingga melupakan waktu belajar.

Data kedua diperoleh gambaran deskripsi *excessisve use* (penggunaan yang berlebihan) yang agak berbeda dengan responden pertama. Responden 2 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“Seminggu bisa 4 kali dalam durasi 9 jam” (GL/17.10.2018).* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai pengunaan *game online* sangat berlebihan. Yang mengakibatkan proses belajar berkurang.

Data responden ketiga juga menjelaskan deskripsi *excessisve use* (penggunaan yang berlebihan) dalam konteks yang berbeda. Responden 3 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“Sehari bisa main 2/3 kali bermain dengan durasi 3 sampai 4 jam”* (NV/17.10.2018) berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa dalam mengunakan *game online* tersebut secara berlebihan. Hal ini mengakibatkan konsentrasi belajar berkurang.

Kemudian responden 4 berdasarkan hasil wawancara diperoleh gambaran deskripsi *excessisve use* (penggunaan yang berlebihan) dalam berbagai aspek. Responden 4 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“Sehari bisa main 2/3 kali bermain. Dengan durasi 2/3 jam” (AJ/17.10.2018)* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa masih mengunakan sarana tersebut dengan berlebihan sehingga waktu belajar siswa kurang.

Dari keempat kutipan wawancara dari siswa dapat disimpulakan“excessisve use (penggunaan yang berlebihan) siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 yang kecanduan bermain *game online*” bahwa siswa mengunakan waktu untuk bermain *game online* pengunaan waktu berlebihan sehingga waktu belajar siswa kurang efektif. Sajian data terkait excessisve use (penggunaan yang berlebihan) siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.1 excessisve use**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Responden** | **Durasi** | **Dampak Proses belajar** |
| 1 | AD | 3-4 jam | melupakan waktu belajar |
| 2 | GL | 4x 9 jam/ minggu | proses belajar berkurang |
| 3 | NV | 3-4 jam | konsentrasi belajar berkurang |
| 4 | AJ | 2/3 jam | waktu belajar siswa kurang efektif |

1. **Deskripsi *withdrawal symptomps* (gejala dari pembatasan) siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 yang kecanduan bermain game online.**

Berdasarkan data diperoleh gambaran deskripsi *withdrawal symptomps* (gejala dari pembatasan) dalam berbagai aspek. Responden 1 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“Yaa ada jengkelnya dan pernah saya membanting hp saya.”( AD/17.10.2018)* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai bahwa siswa bermain *game online* berlebihan mengakibatkan terjadinya kontak emosi verbal seperti membanting hp siswa tersebut.

Data responden kedua menjelaskan gambaran deskripsi *withdrawal symptomps* (gejala dari pembatasan) yang agak berbeda dari responden sebelumnya. Responden 2 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“ pernah saya pukul pak, karena teman saya menganggu saya saat bermain yang mengakibatkan saya kalah”( GL/17.10.2018).* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa keseringan bermain *game online* yang mengakibatkan siswa mempunyai emosi yang berlebihan.

Kemudian responden ketiga menjelaskan deskripsi *withdrawal symptomps* (gejala dari pembatasan) dalam berbagai aspek. Responden 3 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti *“pernah saya membentak orangtua saya pak,ketika saya diingatkan untuk belajar “(NV/17.10.2018).* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa menjadi mempunyai sifat emosi ketika saat bermain game online diingatkan oleh orangtuanya untuk belajar.

Responden keempat menunjukan deskripsi *withdrawal symptomps* (gejala dari pembatasan) dalam pengunaan *game online*. Responden 4 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“ pernah sampai berantem pak “(AJ/17.10.2018).* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa emosi saat ada teman yang meingatkannya untuk belajar.

Dari keempat kutipan wawancara dari siswa dapat disimpulakan “Deskripsi *withdrawal symptomps* (gejala dari pembatasan) siswa kelas X SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 yang kecanduan bermain game online”. Bahwa siswa menjadi memiliki rasa emosi yang berlebihan. Saat orang di sekitarnya meingatkan siswa untuk belajar.

**Tabel 4.2 *Withdrawal Symptomps***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Responden** | **Dampak Perilaku** |
| 1 | AD | siswa terlalu emosi saat ada yang menegur saat bermain dan mengakibatkan siswa memambanting hp siswa tersebut. |
| 2 | GL | siswa mempunyai emosi yang berlebihan sambil memukul. |
| 3 | NV | emosi ketika saat bermain game online diingatkan oleh orangtuanya untuk belajar. |
| 4 | AJ | emosi saat ada teman yang meingatkannya untuk belajar. |

1. **Deskripsi *Tolerance (ketidakmampuan siswa mengatur waktu)* siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 yang kecanduan bermain game online.**

Berdasarkan data responden yang diperoleh responden pertama menjelaskan deskripsi *Tolerance* (Ketidakmampuan Siswa Mengatur Waktu) saat bermain *game online*. Responden 1 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut.*” Ya kadang belajar kadang enggak, ga ada pengelolaan pak...belum lagi ortu menyuruh saya bersih-bersih rumah saat main game online” (AD/17.10.2018).* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa belum bisa mengelola waktu belajar yang ideal dan waktu bermain yang tepat.

Kemudian data yang diperoleh responden kedua deskripsi *Tolerance* ( Ketidakmampuan Siswa Mengatur Waktu ) saat bermain *game online*. Responden 2 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. *“Masih binggung pak , kadang mau belajar tapi diajak bermain teman.”( GL/17.10.2018)* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa lebih mengutamakan ajakan teman untuk bermain dibanding belajar.

Selanjutnya responden ketiga diperoleh deskripsi tentang *Tolerance* (Ketidakmampuan Siswa Mengatur Waktu ) saat bermain *game online*. Responden 3 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“Biasanya saat belajar jenuh saya bermain game pak”( NV/17.10.2018).* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa belum mempunyai cara mengatur waktu dengan mengunakan waktu bermain disaat jenuh saat proses belajar.

Kemudian responden keempat berdasarkan hasil wawancara gambaran deskripsi *Tolerance* (Ketidakmampuan Siswa Mengatur Waktu) dalam bermain *game online*. Responden 4 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“Sering kesulitan pak....lah mau gimana lagi tetangga saya depan rumah selalu ngajakin mabar ML terus, aku kan gak enak nolaknya...hehehe “(AJ/17.10.2018).* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa masih kesulitan dalam mengatur waktu untuk bermain dan belajar.

Dari hasil wawancara dari siswa ditarik kesimpulan bahwa hampir semua siswa mengalami kesulitan dan kebinggungan dalam mengatur kapan waktu untuk bermain *game online* dan kapan untuk belajar. Semua responden cenderung lebih mementingkan game online daripada belajar. Data tersebut dapat tersaji pada bagian di bawah ini.

**Tabel 4.3 *Tolarance***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Responden** | **Dampak belajar** |
| 1 | AD | siswa belum bisa mengelola waktu belajar kapan dan waktu bermain kapan |
| 2 | GL | siswa lebih mengutamakan ajakan teman untuk bermain dibanding belajar. |
| 3 | NV | siswa belum mempunyai cara mengatur waktu dengan mengunakan waktu bermain disaat jenuh saat proses belajar. |
| 4 | AJ | siswa masih kesulitan dalam mengatur waktu untuk bermain dan belajar. |

1. **Deskripsi *negative repercussion (tingkat kecemasan)* siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 yang kecanduan bermain game online.**
2. *Negative repercussion* (tingkat kecemasan)

Berdasarkan data diperoleh dari responden pertama gambaran deskripsi *Negative repercussion* (tingkat kecemasan)dalam berbagai aspek. Responden 1 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“Enggak si,tapi kalo maen sampe malem siangnya ngantuk haha,( AD/17.10.2018)”* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa merasakan pusing dan gelisah saat tidak bermain *game online* dan mengakibatkan mengantuk setelah bermain sampai larut malam.

Berdasarkan data dari penjelasan responden kedua deskripsi *negative repercussion* (tingkat kecemasan) dalam berbagai aspek. Responden 2 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“kebinggungan ketika tidak bermain game online dan merasa resah saat tidak bermain karena digame tersebut jika tidak memainkan game tersebut peringkat atau rank game tersebut menurun.”(GL/17.10.2018).* berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa merasakan gelisah saat tidak bermain *game online.*

Kemudian data responden ketiga deskripsi Negative repercussion (tingkat kecemasan)dalam berbagai aspek. Responden 3 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut. Seperti kutipan wawancara dengan siswa *“cemas dan binggung jika tidak memainkan game online.dan ketika tidak bisa bermain game online pernah melakukan hal yang negatif sehingga dapat memainkannya”( NV/17.10.2018).* Berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa sering gelisah sehingga melakukan hal negatif.

Berdasarkan data responden keempat juga menjelaskan deskripsi Negative repercussion (tingkat kecemasan)dalam berbagai aspek. Responden 4 menjelaskan berdasarkan petikan wawancara sebagai berikut*”ketika belajar tidak berfokus ke pelajaran, melainkan ke game online tersebut. Karena waktu bermain game online tersebut siswa masih bermain dan binggung ketika game online tersebut terputus/ tidak sampai selesai”.( AJ/17.10.2018) .* Berdasarkan paparan tersebut maka dapat dimaknai siswa cemas ketika game tersebut belum selesai dan tidak terfokus ke pelajaran

Dari keempat kutipan wawancara siswa memiliki tingkat kecemasan yang tinggi. Menjadikan siswa tidak fokus dan mengikuti pembelajaran disekolah maupun belajar dirumah. Siswa lebih cenderung bermain *game online* dari pada mengunakan waktu dan fokus dalam belajar. Penjelasan data keempat responden dapat disimpulkan pada table tersebut.

**Tabel 4.4 *negative repercussion***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Responden** | **Dampak belajar** |
| 1 | AD | siswa merasakan pusing dan gelisah saat tidak bermain game online dan mengakibatkan mengantuk setelah bermain sampai larut malam. |
| 2 | GL | siswa merasakan gelisah saat tidak bermain game online. |
| 3 | NV | siswa sering gelisah sehingga melakukan hal negatif. |
| 4 | AJ | siswa cemas ketika game tersebut belum selesai dan tidak terfokus ke pelajaran |

1. **Interprestasi dan Pembahasan**
   * + 1. **Intepretasi** 
          1. **Deskripsi *excessisve use* (penggunaan yang berlebihan) siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 yang kecanduan bermain game online**

Merujuk kepada pembahasan sebelumnya terkait deskripsi data maka hal ini dijadikan landasan untuk proses interprestasi data responden satu menjelaskan bahwa *game online* membuat siswa menjadi lupa akan waktu belajar.Hal ini dapat dimaknai sebagai siswa tergolong penguna *game online* dalam kategori sedang. Responden kedua menjelaskan bahwa *game online* proses belajar berkurang. Hal ini dapat dimaknai sebagai siswa tergolong penguna *game online* yang berkategori melebihi pengunaan berlebihan. Selanjutnya responden ketiga menjelaskan bahwa *game online* mengakibatkan konsentrasi belajar siswa kurang. Dari hal ini dapat dimaknai sebagai siswa tergolong penguna *game online* dalam kategori sedang, kemudian dari responden keempat menjelaskan bahwa *game online* membuat waktu belajar siswa kurang efektif.hal ini siswa tergolong penguna *game online* dalam kategori sedang.

Proses interprestasi yang sudah dilakukan terhadap masing-masing responden dapat ditarik makna bahwa excessive use siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 menunjukan tingkat yang berbeda-beda. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang kecanduan *game online*  berdasarkan pengunaan yang berlebihan masuk dalam ketegori sedang yanitu ditunjukan oleh responden pertama, ketiga dan keempat.

**Tabel 4.5 interpretasi *excessisve use***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Responden** | **Durasi** | **Dampak Proses belajar** | **Interpretasi** |
| 1 | AD | 3-4 jam | melupakan waktu belajar | Kecanduan sedang |
| 2 | GL | 4x 9 jam/ minggu | proses belajar berkurang | Kecanduan tinggi |
| 3 | NV | 3-4 jam | konsentrasi belajar berkurang | Kecanduan sedang |
| 4 | AJ | 2/3 jam | waktu belajar siswa kurang efektif | Kecanduan sedang |

* 1. **Deskripsi *withdrawal symptomps* (gejala dari pembatasan) siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 yang kecanduan bermain *game online*.**

Interprestasi dari deskripsi *withdrawal symptomps* (gejala dari pembatasan) yang terjadi pada siswa akan dijabarkan dalam bahasan ini. Responden pertama ditemukan bahwa siswa terlalu emosi saat ada yang menegur dan langsung membanting hpnya.hal ini dapat diinterpretasi kan bahwa ketika siswa dibatasi untuk bermain *game online* siswa akan emosi disertai tindakan fisik yang ditunjukan dengan membanting hp. Kemudian responden kedua ditemukan bahwa siswa mempunyai emosi yang berlebihan disertai dengan tindakan fisik yang terlalu berlebihan. hal ini dapat diinterpretasikan bahwa siwa mempunyai tingkat emosi yang tinggi sehingga terjadi tindakan fisik yakni pemukulan kepada temannya yang meingatkan.

Responden ketiga ditemukan bahwa siswa emosi ketika saat bermain *game online* diingatkan oleh orangtuanya untuk belajar.hal ini dapat diinterpretasikan bahwa ketika siswa diingatkan orangtuannya untuk belajar siswa tersebut menjadi emosi. Selanjutnya responden keempat bahwa siswa emosi saat temannya meingatkan untuk belajar, hal ini dapat diinterpretasikan bahwa siswa mempunyai tingkat emosi ketika diingatkan temannya untuk belajar.

Berdasarkan hasil interpretasi maka dapat disimpulkan bahwa ada dua macam bentuk *withdrawal symptomps* yaitu emosi disertai tindakan verbal dan emosi disertai tindakan fisik. emosi disertai tindakan verbal ditunjakan oleh responden ketiga dan keempat sedangkan emosi disertai tindakan fisik ditunjukan oleh responden pertama dan kedua. Hal ini dapat dilihat pada sajian tabel berikut.

**Tabel 4.6 interpretasi *withdrawal symptomps***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Responden** | **Deskripsi** | **Interpretasi** |
| 1 | AD | siswa terlalu emosi saat ada yang menegur saat bermain dan mengakibatkan siswa memambanting hp siswa tersebut. | emosi disertai tindakan fisik |
| 2 | GL | siswa mempunyai emosi yang berlebihan sambil memukul. | emosi disertai tindakan fisik |
| 3 | NV | emosi ketika saat bermain game online diingatkan oleh orangtuanya untuk belajar. | emosi disertai tindakan verbal |
| 4 | AJ | emosi saat ada teman yang meingatkannya untuk belajar. | emosi disertai tindakan verbal |

* 1. **Deskripsi *Tolerance (ketidakmampuan siswa mengatur waktu)* siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 yang kecanduan bermain *game online*.**

Responden pertama ditemukan bahwa siswa belum bisa mengelola waktu belajar dan waktu bermain. hal ini dapat diinterpretasikan bahwa siswa belum bisa mengatur waktu. Kemudian responden kedua ditemukan bahwa siswa lebih mengutamakan ajakan teman untuk bermain *game online* dibanding untuk belajar.hal ini dapat diinterpretasikan bahwa siswa lebih mengutamakan ajakan teman untuk bermain daripada untuk belajar.

Responden ketiga ditemukan bahwa siswa belum mempunyai cara mengatur waktu dengan mengunakan waktu bermain *game online* disaat jenuh saat proses belajar. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa siswa belum bisa mengatur waktu saat jenuh saat proses belajar. Selanjutnya responden keempat ditemukan bahwa siswa masih kesuliatan dalam mengatur waktu untuk bermain dan belajar. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa siswa kesulitan dalam mengatur waktu bermain dan belajar.

Dari interpretasi dapat disimpulkan bahwa tipe toleransi mencakup tiga jenis yaitu toleransi dipengaruhi orang tua,toleransi dipengaruhi oleh teman dan toleransi dipengaruhi oleh kejenuhan pelajaran. Toleransi dipengaruhi oleh teman terdapat pada responden kedua dan keempat. Toleransi dipengaruhi oleh orang tua terdapat di responden pertama dan toleransi dipengaruhi oleh kejenuhan terdapat pada responden ketiga. Penjelasan lebih detail dapat disimak pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.7 interpretasi *Tolarance***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Responden** | **Deskripsi** | **Interpretasi** |
| 1 | AD | siswa belum bisa mengelola waktu belajar kapan dan waktu bermain kapan | Toleransi dipengaruhi oleh orang tua |
| 2 | GL | siswa lebih mengutamakan ajakan teman untuk bermain dibanding belajar. | Toleransi dipengaruhi oleh teman |
| 3 | NV | siswa belum mempunyai cara mengatur waktu dengan mengunakan waktu bermain disaat jenuh saat proses belajar. | Toleransi dipengaruhi oleh kejenuhan pelajaran |
| 4 | AJ | siswa masih kesulitan dalam mengatur waktu untuk bermain dan belajar. | Toleransi dipengaruhi oleh teman |

* 1. **Deskripsi *negative repercussion (tingkat kecemasan)* siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 yang kecanduan bermain *game online*.**

Responden pertama ditemukan bahwa siswa merasakan pusing dan gelisah saat tidak bermain *game online* dan harus main game setiap hari sampai larut malam. hal ini dapat diinterpretasikan bahwa siswa memiliki tingkat kecemasan tinggi dalam bermain game. Kemudian responden kedua ditemukan bahwa siswa merasakan gelisah saat kalah bermain *game online* namun tidak setiap hari. Hal ini dapat diinterprestasi kan bahwa siswa memilii tingkat kecemasan sedang dalam bermain *game online.*

Selanjutnya dari yang ditemukan responden ketiga bahwa siswa sering gelisah sehingga melakukan hal negatif seperti berkata kotor dengan nada yang tinggi setiap malam. Hal ini dapat diinterpretasikan siswa memiliki tingkat kecemasan tinggi. responden keempat ditemukan bahwa siswa cemas ketika game tersebut belum selessai dan tidak terfokus kepelajaran sehingga dia harus begadang demi squad tim. hal ini dapat diinterpretasikan bahwa siswa memiliki tingkat kecemasan tinggi dalam bermain *game online*.

Dari interpretasi tersebut tingkat kecemasan mempunyai dua jenis yaitu tingkat kecemasan tinggi dan tingkat kecemasan sedang. tingkat kecemasan tinggi terdapat pada responden pertama,responden ketiga dan responden keempat. Sedangkan tingkat kecemasan sedang terdapat pada responden dua.

**Tabel 4.8 interpretasi *negative repercussion***

| **No** | **Nama Responden** | **Dampak perilaku** | **Interpretasi** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | AD | siswa merasakan pusing dan gelisah saat tidak bermain game online dan harus main game setiap hari sampai larut malam. | Tingkat kecemasan tinggi |
| 2 | GL | siswa merasakan gelisah saat kalah bermain game online. namun tidak setiap hari | Tingkat kecemasan sedang |
| 3 | NV | siswa sering gelisah sehingga melakukan hal negatif seperti berkata kotor dengan nada yang tinggi setiap malam. | Tingkat kecemasan tinggi |
| 4 | AJ | siswa cemas ketika game tersebut belum selesai dan tidak terfokus ke pelajaran sehingga dia harus begadang demi squad tim. | Tingkat kecemasan tinggi |

Berdasarkan hasil interpretasi siswa kecanduan *game online* dari beberapa aspek *excessise use*, *withdrawal symptomps*, *tolarance* dan *negative repercussion* empat responden memiliki deskripsi yang berbeda. Kesimpulan interpretasi terkait kecanduan *game online* siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 dapat dilihat pada sajian tabel berikut.

**Tabel 4.9 interpretasi kecanduan game online**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Responden** | **Excessive use** | **Withdrawal symptomps** | **Tolerance** | **Negative repercussion** |
| 1 | AD | Kecanduan sedang | emosi disertai tindakan fisik | Toleransi dipengaruhi oleh orang tua | Tingkat kecemasan tinggi |
| 2 | GL | Kecanduan tinggi | emosi disertai tindakan fisik | Toleransi dipengaruhi oleh teman | Tingkat kecemasan sedang |
| 3 | NV | Kecanduan sedang | emosi disertai tindakan verbal | Toleransi dipengaruhi oleh kejenuhan pelajaran | Tingkat kecemasan tinggi |
| 4 | AJ | Kecanduan sedang | emosi disertai tindakan verbal | Toleransi dipengaruhi oleh teman | Tingkat kecemasan tinggi |

**2. Pembahasan**

Berdasarkan data interprestasi *excessisve use* (penggunaan yang berlebihan) siswa kelas XI SMAN 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 bahwa *excessisve use* terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. *Excessive use* dalam pengunaan *game online* kategori tinggi yang ditandai dengan melupakan waktu belajar,proses belajar berkurang,dan waktu belajar siswa kurang efektif, hal ini sesuai dengan teori *excessive use*  Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial). Hal ini mengakibatkan siswa timbul rasa kecanduan yang diakibatkan oleh pengunaan yang berlebihan (Lee, 2011). Menurut davis (dalam soetjipto,2005) mendefinisikan kecanduan sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus ,yang biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat. Young (2010) juga berpendapat bahwa kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu banyak dan tidak mampu mengontrol pengunaan saat *online*.

Selanjutnya dari data interprestasi *withdrawal symptomps* dalam pengunaan *game online* kategori tinggi yang ditandai dengan emosi yang sangat berlebihan.perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan *insomnia* (Lee, 2011). Hal ini mengakibatkan timbul gejala yang bersifat fisik seperti emosi yang disertai tindakan verbal dan fisik. Goleman (1995) memaknai emosi sebagai pergolakan pikiran, perasaan, nafsu setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap. Chaplin (1989) menyebut emosi adalah sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku.

Ketiga *tolerance (toleransi)* menurut Chen dan Chang (dalam Chou, 2005) toleransi diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. dalam pengunaan *game online* kategori tinggi yang ditandai dengan siswa belum bisa mengelola waktu, mengutamakan *game online* dari pada belajar dan kesulitan dalam mengatur waktu. selanjutnya *Negative repercussion* mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi*,* dan kehidupan sosial (Lee, 2011). Hal ini ditunjukan seperti rasa kecemasan saat program belajar yang mengakibatkan siswa menjadi tidak terfokus ke belajar dan memikirkan *game online.*

Dari hasil tersebut menurut Severin (dalam Giandi 2012: 7) menjelaskan mengenai kecanduan *game online* dapat menyimpulkan bahwa definisi *game online* adalah permainan berbasis internet yang dapat menghubungkan pemain secara langsung dan apabila digunakan secara berebihan maka akan timbul dampak negatif dalam proses belajar,rasa toleransi berkurang dan memiliki rasa kecanduan yang sangat tinggi.

**Tabel 4.10 Perubahan Kecanduan *Game Online* Siswa Kelas XI di SMAN 1 Plosoklaten.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Komponen kecanduan *Game Online* | Pembahasan | Teori |
| 1. | *Excessive use* | Melupakan waktu belajar, proses belajar berkurang, konsentrasi belajar berkurang, waktu belajar siswa kurang efektif | -Lee ,2011 (kecanduan game)  -Soetjipto, 2005 (kecanduan ketergantungan secara psikologis dengan stimulus. |
| 2. | *Withdrawal symptomps* | terlalu emosi saat ada yang menegur saat bermain dan mengakibatkan siswa memambanting hp siswa tersebut , mempunyai emosi yang berlebihan sambil memukul, emosi ketika saat bermain game online diingatkan oleh orangtuanya untuk belajar, emosi saat ada teman yang meingatkannya untuk belajar. | * Lee ,2011 (kecanduaan game) * Chaplin 1989 (perubahan perilaku) |
| 3. | *Tolerance* | Belum bisa mengelola waktu belajar kapan dan waktu bermain kapan, merasakan gelisah saat kalah bermain *game* *online*, belum mempunyai cara mengatur waktu dengan mengunakan waktu bermain disaat jenuh saat proses belajar, masih kesulitan dalam mengatur waktu untuk bermain dan belajar. | * Chou 2005 (toleransi) * Lee 2011 (kecanduan game) |
| 4. | *Negative repercussion* | Merasakan pusing dan gelisah saat tidak bermain *game online* dan harus main *game* setiap hari sampai larut malam, merasakan gelisah saat kalah bermain *game* *online*. namun tidak setiap hari, | * Lee, 2011 (kecanduan *game*) |