

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran dan Sejarah Singkat Tempat Penelitian

1. Sejarah Desa Sukajadi

Asal usul Desa Sukajadi yaitu tempat berkebun orang Desa Sukarami, Desa Sukadana dan Desa Sebau. Kemudian, tempat berkebun tersebut menjadi kampung kecil yang diberi nama Talang Tinggal. Tidak lama kemudian penduduk kampung pindah ke seberang sungai, karena menurut penduduk di sana banyak hal-hal mistis yang terjadi dikampung tersebut. Setelah penduduk tersebut pindah ke seberang sungai diberilah nama Talang Ulu, karena tempatnya terletak di hulu Sungai. Kemudian Desa Talang Ulu bergabung dengan Desa Sukadana, yang di bagi menjadi dua kampung, yaitu kampung satu dan kampung dua.

Seiring berjalannya waktu, pada tahun 1993 penduduk semakin bertambah. Kemudian, ada tokoh yang bernama Idris Hamid, beliau adalah masyarakat yang di segani di kampung dua tersebut dan beliau berjuang bersama masyarakat untuk mengusulkan untuk berpisah dari Desa Sukadana dan membuat Desa sendiri. Berhubung penduduknya tidak memenuhi syarat, dikarena penduduknya kurang banyak untuk membentuk sebuah desa, jadi bapak Idris Hamid membuka peluang untuk masyarakat dari desa lain untuk ikut bermukim di Desa tersebut yang di berinama Trans swakarsa mandiri, dengan catatan penduduk yang ikut bermukim akan di berikan satu lahan rumah dan lahan utuk pertanian dua Ha. Setelah penduduk bertambah dan memenuhi syarat maka, terbentuk lah Desa Sukajadi sampai saat ini. Desa Sukajadi di resmikan oleh Bupati Muara Enim, yaitu bapak H. Hasan Zen, S.H pada tanggal 16 Februari Tahun 1996.

2. Profil Tempat Penelitian

Kecamatan Sungai Rotan, Kabupaten Muara Enim, Provinsi Sumatera Selatan merupakan rumah bagi 19 permukiman, termasuk Desa Sukajadi. Kabupaten Muara Enim di Provinsi Sungai Rotan Sumatera Selatan memiliki Kabupaten Sungai Rotan. Dusun Sukajadi mencakup total 1.854 hektar lahan. Sebuah dusun Indonesia dengan iklim yang mirip dengan desa-desa di Indonesia, yang memiliki musim kemarau dan musim hujan dengan enam bulan musim hujan dan enam bulan kekeringan, telah ditemukan di dataran tinggi. Tanah di Kecamatan Sungai Rotan dan Desa Sukajadi Kabupaten Muara Enim terkena dampak langsung, begitu juga dengan wilayah sekitarnya. Terakhir, Desa Sukajadi memiliki batas wilayah tersendiri.¹

Tabel. 5

Batas Wilayah Desa Sukajadi

Batas	Desa	Kecamatan
Sebelah Utara	Desa Paya Angus	Sungai Rotan
Sebelah Selatan	Desa Sukamaju	Sungai Rotan
Sebelah Timur	Desa Sukadana	Sungai Rotan
Sebelah Barat	Desa Sukarami	Sungai Rotan

Sumber: Monografi Desa Sukajadi Tahun 2021

Jarak Tempuh:

Jarak dari Desa Sukajadi ke Kota Kecamatan Sungai Rotan : 7,1 km

Jarak dari Desa Sukajadi ke Kota Kabupaten Muara Enim : 91 km

Jarak dari Desa Sukajadi ke Kota Povinsi Palembang : 90 km

3. Keadaan Penduduk dan Pemerintahan

a. Keadaan Penduduk

Penduduk Desa Sukajadi pada tahun 2021 diperkirakan berjumlah

¹Data Kantor Desa Sukajadi Kecamatan Sungai Rotan Tahun 2021

1.889 jiwa, dengan 920 laki-laki dan 969 perempuan dari segala usia yang tinggal di empat wilayah geografis yang berbeda. Penduduk Sukajadi terbagi dalam kelas sosial ekonomi. Distribusi laki-laki dan perempuan menurut jenis kelamin dan usia ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel. 6
Klasifikasi Penduduk Desa Sukajadi
Menurut Jenis Kelamin dan Umur Tahun 2021

No	Umur	Jenis Kelamin		Jumlah	Presentase
		Laki- Laki	Perempuan		
1	0-12 Bulan	87 Orang	98 Orang	185 Orang	10%
2	2-7 Tahun	132 Orang	120 Orang	252 Orang	14%
3	8-15 Tahun	60 Orang	65 Orang	125 Orang	8%
4	16-23 Tahun	108 Orang	119 Orang	227 Orang	12%
5	24-32 Tahun	139 Orang	135 Orang	274 Orang	14%
6	33-45 Tahun	158 Orang	173 Orang	331 Orang	16%
7	46-55 Tahun	143 Orang	149 Orang	292 Orang	15%
8	56 Tahun ke atas	93 Orang	110 Orang	203 Orang	11%
Jumlah		920 Orang	969 Orang	1.889 Orang	100%

Sumber: Data Kantor Kepala Desa Sukajadi Tahun 2021

Tabel di atas menunjukkan berapa banyak orang di sana berdasarkan jenis kelamin dan usia mereka. Dua kelompok usia yang berbeda hadir: satu berusia tiga puluhan dan yang lain berusia empat puluhan. 920 pria dan 969 wanita hampir sama persis dalam pengelompokan ini. Terlepas dari kenyataan bahwa laki-laki dan perempuan hampir sama jumlahnya, perempuan memiliki jumlah kekuasaan yang lebih besar dalam masyarakat. Pada tulisan ini, individu

tertua berusia 56 tahun atau lebih, sedangkan yang termuda berusia kurang dari 12 bulan.

Tabel. 7
Klasifikasi Penduduk Desa Sukajadi
Menurut Mata Pencaharian Tahun 2021

No	Pekerjaan	Frekuensi	Jumlah
1	Petani	975 Orang	83%
2	Karyawan Kebun	15 Orang	1%
3	Karyawan Swasta	25 Orang	2%
4	Karyawan Pemerintah	36 Orang	3%
5	Bidan Swasta	1 Orang	0,1%
6	Guru Swasta	13 Orang	1%
7	Sopir	10 Orang	1%
8	Montir	9 Orang	1%
9	Tukang Gali Sumur	4 Orang	0,4%
10	Tukang Jahit	1 Orang	0,1%
11	Tukang Rias	6 Orang	0,5%
12	Tukang Anyam	1 Orang	0,1%
13	Tidak Tetap	78 Orang	7%
Jumlah		1174 Orang	100%

Sumber: Data Kantor Kepala Desa Sukajadi Tahun 2021

Berdasarkan tabel di atas, Desa Sukajadi mempekerjakan total 3 orang, atau persentase dari total jumlah orang yang bekerja di Desa Sukajadi. Lebih dari delapan puluh tiga persen dari semua pekerjaan masuk ke dalam 13 kelompok lain yang membentuk pertanian. Akibatnya, mayoritas masyarakat Desa Sukajadi menjalani gaya hidup pertanian yang berpusat pada karet sebagai tanaman komersial utama mereka.

Dusun Sukajadi terletak di atas bukit dengan tanah subur yang cocok untuk ditanami padi. Karena itu, masyarakat setempat menanam padi di rawa-rawa perkebunan karet mereka untuk menambah penghasilan dan membantu mereka memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Untuk menambah penghasilan, sebagian masyarakat Desa Sukajadi bekerja sebagai buruh tani.

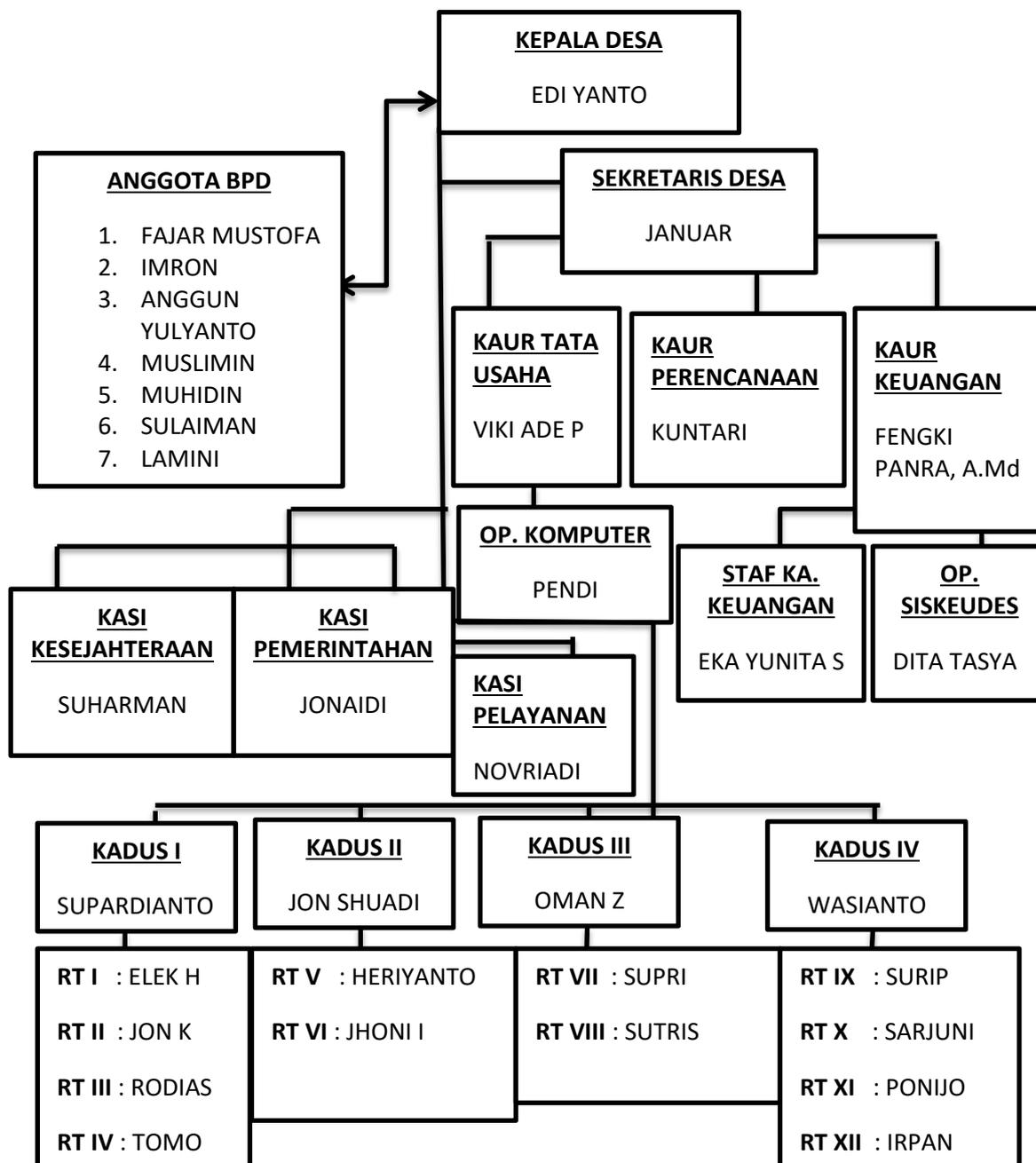
b. Struktur Pemerintahan

Menurut struktur pemerintahan Desa Sukajadi, hampir mirip dengan struktur desa lainnya. Dalam hal kepemimpinan di Desa Sukajadi, kepala desa adalah pejabat tertinggi. Desa ini dibagi menjadi empat dusun, yang masing-masing memiliki seorang Kadus (kepala dusun) yang melapor kepada kepala desa, yang pada gilirannya melapor kepada kepala desa. Kepala desa memilih seorang kepala desa yang bekerja sama dengannya untuk membantunya dalam administrasi. Yang membantunya secara langsung adalah sekretaris desa, kepala pemerintahan, kepala pembangunan, kepala kesejahteraan rakyat, dan kepala desa.

Struktur pemerintahan Desa Sukajadi digambarkan dalam diagram berikut:

Bagan I

Bagan Struktur Pemerintahan Desa Sukajadi



Sumber: Data Kantor Kepala Desa Sukajadi 2021

Pemerintah Desa Sukajadi mungkin terlihat sudah tertata dengan baik dalam hal penyelenggaraan pengelolaan dalam rangka melayani seluruh penduduk Desa Sukajadi. Sistem pemerintahan desa yang berfungsi dengan baik telah terbentuk, dengan masing-masing lembaga dalam struktur

pemerintahan memiliki tanggung jawab yang terdefinisi dengan baik.

B. Hasil Uji Coba Instrumen Ukur

Sebuah program bernama SPSS 25.0 for Windows digunakan untuk melakukan uji reliabilitas dan validitas pada kedua ukuran selama tahap uji coba alat ukur. Sebanyak 20 anak muda yang menjadi subjek evaluasi alat ukur membantu pengumpulan data ini pada 29 Desember 2021.

Pemeriksaan setiap item yang valid dalam pernyataan yang diberikan kepada sampel akan dilakukan oleh tim studi setelah eksperimen selesai. Banyak upaya dilakukan untuk memastikan tidak ada perubahan pada deskripsi variabel yang ditargetkan karena apa yang ditemukan selama penyelidikan.

1. Hasil Uji Coba Variabel X (Kecanduan *Game Online*)

a. Uji Validitas Skala Uji Coba

Ketika strategi korelasi momen orang dalam perangkat lunak SPSS digunakan untuk memilih semua item pada ukuran kecerdasan emosional, semua item dalam skala dimasukkan jika koefisien korelasinya adalah 0,25 atau lebih (setidaknya 0,25). Terakhir, instrumen dinyatakan beroperasi.² Nilai korelasi kurang dari 0,25 menunjukkan bahwa item tersebut tidak benar dan tidak boleh dimasukkan dalam penelitian.

Koefisien korelasi mungkin dilebih-lebihkan, atau nilai total item yang diperoleh mungkin melebihi apa yang seharusnya dicapai, karena tumpang tindih antara skor skala dan skor item, menurut penelitian Azwar. Semakin besar jumlah elemen pada skala, semakin besar kemungkinan tumpang tindih.

²Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2012, Hlm 65

Meskipun demikian pengaruh tumpang tindih palsu dapat diabaikan jika skala memiliki lebih dari 30 item, dan jika skala memiliki lebih dari 30 item, dampak tumpang tindih palsu tidak terlalu parah dan oleh karena itu dapat diabaikan. Selama ada lebih dari 30 elemen pada skala, efek tumpang tindih palsu dapat diabaikan. Perhitungan statistik diperlukan di bawah usia 30 tahun karena dampak yang nyata.³

Sebanyak 39 produk ditemukan dapat diterima atau asli untuk digunakan dalam penelitian setelah dikurangi menjadi konsentrasi kurang dari 0,25%. Namun, item - item yang dijatuhkan harus diperbaiki untuk mencapai batas terendah 0,25 untuk memenuhi skala minimal dan menghindari efek tumpang tindih yang menyesatkan. Tabel berikut dapat digunakan untuk memahami situasi dengan lebih baik:

Tabel. 8

Blue Print Skala Kecanduan Game Online Uji Coba (Try Out)

No	Variabel (X)	Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	Nomor Item		Jumlah
			Fav	Unfav	
1	Kecanduan <i>Game Online</i>	Kesehatan	1,3,5,6,7,9*,10	2,4*,8	10
		Psikologis	11,14,15,17,19,22	12,13*,16,18,20,21*,23	13
		Akademik	25,28,29	24*,26,27*	6
		Sosial	31,32	30,33*,34*,35*,36*	7
		Keuangan	37,40*	38,39	4
Jumlah			20	20	40

Keterangan : item yang bertanda (*) merupakan item gugur

³Saifuddin Azwar, Hlm 61-62

Setelah item yang tidak valid diperbaharui, distribusi sebaran item untuk skala kecanduan *game online* mengalami perubahan menjadi tampak pada tabel dibawah ini yakni:

Tabel. 9

Blue Print Skala Kecanduan Game Online Setelah Uji Coba (Penelitian)

No	Variabel (X)	Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	Nomor Item		Jumlah
			Fav	Unfav	
1	Kecanduan <i>Game Online</i>	Kesehatan	1,3,5,6,7, (9),10	2,(4),8	10
		Psikologis	11,14,15, 17,19,22	12,(13), 16,18,20, (21),23	13
		Akademik	25,28,29	(24),26, (27)	6
		Sosial	31,32	30,(33), (34),(35), (36)	7
		Keuangan	37,(40)	38,39	4
Jumlah			20	20	40

Keterangan: item yang bertanda () merupakan item pernyataan yang baru

Dari 40 pernyataan tersebut, terdapat 31 hal yang dianggap nyata oleh Sarifuddin Azwar, dengan skor item berkisar antara 0,285 hingga 0,75 dan batas kritis yang disesuaikan sebesar 0,25 untuk perspektif Sarifuddin Azwar. Ada sembilan hal di antara item tidak valid yang diubah menjadi item jatuh.

b. Uji Reliabilitas Skala Uji Coba

Terdapat hasil pengujian reliabilitas yang didapat dari uji coba (*Try Out*) skala Kecanduan *Game Online* menunjukkan *Cronbach Alpha* skor yang didapatkan 0,898. Sedangkan hasil uji skala kecanduan *game online* setelah item gugur dikeluarkan menunjukkan *Cronbach Alpha* skor yang didapatkan 0,868, untuk itu skala kecanduan *game online* bisa dikatakan reliabel.

2. Hasil Uji Coba Variabel Y (Kesehatan Mental)

a. Uji Validitas Skala Uji Coba

Menggunakan skala kesehatan mental 40 item, analisis seleksi menentukan bahwa hanya 29 item yang mendapat skor di bawah batas 0,25, sehingga tidak memenuhi syarat untuk dimasukkan dalam penelitian. Untuk memastikan bahwa tidak ada efek tumpang tindih yang salah, 29 item dihapus dari skala. Ada perbaikan yang perlu dilakukan. Untuk lebih memahami masalah ini, tabel berikut mungkin digunakan:

Tabel. 10

Blue Print Skala Kesehatan Mental Uji Coba (Try Out)

No	Variabel (Y)	Aspek-Aspek Kesehatan Mental	Nomor Item		Jumlah
			Fav	Unfav	
1	Kesehatan Mental	Rasa aman	1,3,5,6*, 8	2*,4,7,9, 10	10
		Qanaah dan ridha menerima ketetapan Allah	11,12,14, 17,36,40	13,15,16*, 35	10
		Syukur dan sabar	18,19, 20*,21, 22	23*,24*, 25*,26*, 27	10
		Rasa tanggung jawab	28,30,31, 34	29,32*, 33*,37*, 38,39	10
Jumlah			20	20	40

Keterangan: item yang bertanda () merupakan item gugur*

Setelah item yang tidak valid diperbaharui, distribusi sebaran item untuk skala kecanduan *game online* mengalami perubahan menjadi tampak pada tabel dibawah ini yakni:

Tabel. 11

Blue Print Skala Kesehatan Mental Setelah Uji Coba (Penelitian)

No	Variabel (Y)	Aspek-Aspek Kesehatan Mental	Nomor Item		Jumlah
			Fav	Unfav	

1	Kesehatan Mental	Rasa aman	1,3,5,(6), 8	(2),4,7,9, 10	10
		Qanaah dan ridha menerima ketetapan Allah	11,12,14, 17,36,40	13,15,(16), 35	10
		Syukur dan sabar	18,19, (20),21, 22	(23),(24), (25),(26), 27	10
		Rasa tanggung jawab	28,30,31, 34	29,(32), (33),(37), 38,39	10
Jumlah			20	20	40

Keterangan: item yang bertanda () merupakan item pernyataan yang baru

Setelah dilihat dari sudut pandang Sarifuddin Azwar, uji validitas menemukan bahwa 33 dari 40 item pernyataan valid, dengan skor item berkisar antara 2,60 hingga 0,611 dan batas kritis 0,25. Ada tujuh hal yang tidak valid dengan total tujuh elemen yang diperlukan untuk menghasilkan item jatuh.

b. Uji Reliabilitas Skala Uji Coba

Hasil tes dari uji coba (Try Out) menunjukkan bahwa skala kesehatan mental memiliki Cronbach Alpha 0,898, yang menegaskan keandalannya. Setelah butir soal dieliminasi dari ujian, nilai Cronbach Alpha sebesar 0,835 menunjukkan bahwa skala kesehatan mental dapat diandalkan.

C. Hasil Temuan

1. Deskripsi Data Variabel Penelitian

Ada dua cara untuk mengkategorikan setiap variabel penelitian berdasarkan perbandingan antara mean hipotetis dan mean empiris, dan distribusi normal nilai variabel penelitian, menurut temuan penelitian ini. Untuk mengkategorikan berdasarkan perbandingan rata-rata empiris, perlu dilakukan analisis deskripsi data asli.

Nilai rata-rata hipotetis dapat dianggap sebagai rata-rata populasi, yang menunjukkan bahwa kategori tersebut mencegah atau bahwa keadaan kelompok subjek termasuk dalam variabel yang sedang dipelajari. Untuk mengidentifikasi kelompok subjek variabel studi yang rendah, kita dapat menggunakan skor rata-rata empiris apa pun yang secara statistik lebih tinggi secara signifikan daripada rata-rata hipotetis.⁴

Variabel penelitian ini yaitu variabel kecanduan *game online* dan variabel kesehatan mental bisa dijabarkan, setelah disajikan tabel deskripsi data riset. Untuk tabel deskripsi data ini bisa terlihat skor X yang didapat (*empirik*) dan skor X yang dimungkinkan (*hipotetik*) yang setiap skor mempunyai X maksimal, X minimal, standar deviasi dan rata-rata.

Untuk meninjau skor X hipotetis yang diperoleh dengan menghitung jumlah item yang valid pada setiap variabel yang diteliti, dimungkinkan untuk melihat skor X yang diperoleh (secara empiris) dengan menggunakan rumus statistik seperti yang ditunjukkan pada tabel deskriptif statistik, yang dibantu oleh SPSS 25.0 program untuk Windows. Ketika suatu item dinyatakan valid, skor X dikalikan satu. Skor X terbesar dibuat dengan mengalikan jumlah komponen yang valid dengan 5, jadi ingatlah itu saat melihatnya. Rata-rata dan standar deviasi dihitung dengan mengalikan skor maksimum dan minimum untuk setiap kategori dengan 2, dan kemudian mengurangi skor maksimum dari skor minimum dibagi 6 untuk memberikan perkiraan berapa banyak variasi yang ada di setiap skor kategori.

Berdasarkan uraian data penelitian, sekelompok orang dikategorikan menjadi tiga kelompok. Untuk mengkategorikan orang ke dalam kategori yang

⁴Saifuddin Azwar, Hlm 24

lebih berbeda berdasarkan serangkaian karakteristik terukur yang berkembang, sistem ini ada. Ada tiga tingkat kepentingan: tinggi, sedang, dan rendah. Lebih lengkap perbandingan dari *mean hipotetik* dan *mean empirik* Kecanduan *Game Online* dan Kesehatan Mental pada Remaja (Usia 12-18 Tahun) di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim, dapat dilihat pada uraian berikut ini.

a. *Mean Empirik dan Mean Hipotetik Variabel Kecanduan Game Online*

Jumlah elemen yang memenuhi syarat validitas dan reliabilitas untuk skala kecanduan game online berkisar dari 1 hingga 4, dan jumlah item adalah 31. Peningkatan skor total dari 31 menjadi 124 (31×4) adalah akibat dari ini. perkembangan hipotetis, yang menghasilkan skor rata-rata hipotetis 77,5 ($((124+31):2)$) dan standar deviasi hipotetis 15,3 ($((124-31):6)$). Sedangkan, secara *empirik* skor total skala kecanduan *game online* Bergeraknya dari 65 hingga 146 dengan *mean* berskor 100,48 dan standar deviasinya berskor 16,68. Lalu berdasarkan data ini dijelaskan bahwasannya skor *mean empirik* subjek penelitian *Mean Empirik* (ME) melebihi *Mean Hipotetik* (MH). Untuk lebih jelasnya terlihat dari tabel berikut:

Tabel. 12

Deskripsi Data Penelitian Kecanduan *Game Online*

Variabel	Skor X yang diperoleh (<i>empirik</i>)				Skor X yang dimungkinkan (<i>hipotetik</i>)				Kategori
	X Maks	X Min	Mean	SD	X Maks	X Min	Mean	SD	
Kecanduan <i>Game Online</i>	146	65	100,48	16,68	124	31	77,5	15,3	ME>MH

Berikutnya sesudah melihat *Mean Hipotetik* (MH) skala kecanduan

game online, akan digolongkan atas tiga kategorisasi tingkatan kecanduan *game online* pada remaja (usia 12-18 tahun) di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim yaitu, kategorisasi tinggi, sedang, dan rendah. Dengan ketentuannya yaitu skor 117,16 bagi kategorisasi tinggi, untuk skor diatas 83,8 dan dibawah 117 kategorisasi sedang, dan untuk skor 83 kebawah termasuk kategorisasi rendah. Pada tabel dibawah ini akan ditampilkan deskripsi kategorisasi skala kecanduan *game online* yang dipakai untuk meninjau setiap kategorisasi tingkat kecanduan *game online* pada remaja (usia 12-18 tahun) di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim.

Tabel. 13

Deskripsi Kategorisasi Skala Kecanduan *Game Online*

Skor	Kategorisasi	F	%
$117,16 \leq X$	Tinggi	10	13,5%
$83,8 \leq X < 117$	Sedang	55	74,3%
$X < 83$	Rendah	9	12,2%
Total		74	100%

Merujuk hasil kategorisasi tabel diatas, terlihat bahwasannya sebagian besar remaja di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim memiliki kecanduan *game online* dalam kategori sedang, yakni berjumlah 55 orang remaja atau sebesar 74,3%. sedangkan untuk kategorisasi tinggi 10 orang remaja atau sebesar 13,5% dan ada 9 orang remaja yang digolongkan rendah ataupun sebesar 12,2%.

b. *Mean empirik* dan *Mean Hipotetik* Variabel Kesehatan Mental

Skala kesehatan mental Bergeraknya dari angka 1 sampai 4, dan jumlah item yang sudah mencapai standar reliabilitas dan validitas

jumlahnya 33 item. Maka, skor skala dari kesehatan mental bergerak dari 33 (33x1) sampai 132 (132x4) dengan *mean hipotetik* berskor 82,5 $((132+33):2)$ dan standar deviasi berskor 16,5 $((132-33):6)$. Sedangkan, secara *empirik* skor total skala kesehatan mental bergerak dari angka 60 sampai 130, dengan *mean* berskor 92,81 dan standar deviasinya berskor 13,86. Lalu dari data ini dijelaskan bahwasannya skor subjek penelitian *Mean Empirik* (ME) melebihi skor *Mean Hipotetik* (MH). Untuk lebih jelasnya bisa diketahui dari tabel berikut:

Tabel. 14

Deskripsi Data Penelitian Kesehatan Mental

Variabel	Skor X yang diperoleh (<i>empirik</i>)				Skor X yang dimungkinkan (<i>hipotetik</i>)				Kategori
	X Maks	X Min	Mean	SD	X Maks	X Min	Mean	SD	
Kesehatan Mental	130	60	92,81	13,86	132	33	82,5	16,5	ME>MH

Berikutnya sesudah melihat *Mean Hipotetik* (MH) skala kesehatan mental, akan digolongkan atas tiga kategorisasi tingkatan kesehatan mental pada remaja (usia 12-18 tahun) di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim yaitu, kategorisasi tinggi, sedang, dan rendah. Dengan ketentuannya yaitu, untuk skor 106,67 bagi kategorisasi tinggi, untuk skor diatas 78,95 dan dibawah 106 kategorisasi sedang, dan untuk skor 78 kebawah termasuk kategorisasi rendah. Pada tabel dibawah ini akan ditampilkan deskripsi kategorisasi skala kesehatan mental yang dipakai untuk meninjau setiap kategorisasi tingkat kesehatan mental pada remaja (usia 12-18 tahun) di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim.

Tabel. 15

Deskripsi Kategorisasi Skala Kesehatan Mental

Skor	Kategorisasi	F	%
$107 \leq X$	Tinggi	8	10,8%
$78,95 \leq X < 106$	Sedang	55	74,3%
$X < 78$	Rendah	11	14,9%
Total		74	100%

Merujuk hasil kategorisasi tabel diatas, terlihat bahwasannya sebagian besar remaja di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim memiliki kesehatan mental dalam kategori sedang, yakni berjumlah 55 orang remaja atau sebesar 74,3%. sedangkan untuk kategorisasi tinggi 8 orang remaja atau sebesar 10,8% dan ada 11 orang remaja yang digolongkan rendah ataupun sebesar 14,9%.

2. Uji Asumsi (Prasyarat)

Sebelum menguji hipotesis, asumsi, seperti normalitas dan linearitas, harus diverifikasi. Sebagai konsekuensinya, teori tersebut dapat dievaluasi untuk melihat apakah teori tersebut dapat dicermati.

a. Uji Normalitas

Tujuan pengujian normalitas adalah untuk melihat apakah data dalam model regresi, termasuk variabel pengganggu dan residual, terdistribusi secara teratur. Nilai signifikansi tersebut digunakan untuk menentukan normal atau tidaknya distribusi data pada uji normalitas ini, yang didasarkan pada uji Kolmogorof-Smirnov model. Nilai signifikansinya adalah satu jika distribusi datanya normal. Asumsi bahwa data berdistribusi normal dibuat jika nilai signifikansi (sig) melebihi nilai ambang (0,05). Karena uji Kolmogorof-Smirnov menghasilkan hipotesis, maka digunakan untuk membuat keputusan.

Berikut hasil uji normalitas terhadap dampak kesehatan mental dari kecanduan game online, sebagaimana terlihat pada tabel di bawah ini:⁵ *game online* terhadap kesehatan mental bisa terlihat pada tabel dibawah ini, yaitu:

Tabel. 16
Deskripsi Hasil Uji Normalitas

Variabel	K-SZ	Sig.	Keterangan
Kecanduan <i>Game Online</i>	0.082	0.200	Normal
Kesehatan Mental	0.088	0.200	Normal

Merujuk tabel deskripsi hasil uji normalitas yang dihasilkan, bisa dijelaskan yaitu:

- a) Hasil pengujian normalitas pada variabel kecanduan *game online* memunculkan nilai *signifikansi* berskor 0,200. Dari data ini bisa dikatakan bahwasannya $p = 0,200 > 0,05$, oleh karena itu bisa dikatakan jika data variabel kecanduan *game online* terdistribusi normal.
- b) Hasil pengujian normalitas pada variabel kesehatan mental memunculkan nilai *signifikansi* berskor 0,200. Dari data ini bisa dikatakan bahwasannya $p = 0,200 > 0,05$, oleh karena itu bisa dikatakan jika data variabel kesehatan mental terdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Parameter model Anda dapat ditentukan dengan menerapkan pengujian ini, yang mengukur linearitas. Apakah perlu menggunakan fungsi kubik, kuadrat, atau linier dalam studi empiris? "Tergantung." Menganalisis data menghasilkan perbandingan yang bermakna yang dapat

⁵Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*, Hlm 161

digunakan untuk menunjukkan uji linieritas (Significance). Sebuah $\alpha = 0,05$ diperlukan untuk koneksi disebut linier jika tingkat signifikansinya kurang dari atau sama dengan $0,05$. Berikut hasil uji linearitas pada variabel kecanduan game online terhadap kesehatan mental:⁶

Tabel. 17

Deskripsi Hasil Uji *Linieritas*

Variabel	F	Sig.	Keterangan
Kecanduan <i>Game Online</i> >< Kesehatan Mental	29.287	0.000	<i>Linier</i>

Merujuk tabel deskripsi hasil uji linieritas bisa terlihat bahwasannya nilai signifikansinya yakni $0,000$, hal tersebut memperlihatkan bahwasannya $p = 0,000 < 0,05$, bisa disimpulkan yaitu variabel kecanduan *game online* dan kesehatan mental membawa korelasi *linier*.

3. Uji Hipotesis

Untuk menilai apakah ada korelasi atau tidak antara kecanduan game online dan kesehatan mental, pendekatan pengujian hipotesis digunakan untuk menentukan apakah kedua faktor tersebut berkontribusi pada hubungan tersebut atau tidak.

SPSS versi 25.0 for Windows digunakan untuk melakukan korelasi dalam perhitungan statistik penelitian ini. Koefisien korelasi yang signifikan secara statistik memiliki probabilitas atau $p < 0,05$. Tabel berikut menampilkan hasil uji hipotesis dengan dua variabel sebagai berikut:⁷

⁶Ghozali, Hlm 167

⁷Budi Triton Prawira, *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametrik*, Yogyakarta, Andi Offset, 2006, Hlm 118

Tabel. 18
Deskripsi Hasil Uji Hipotesis

Variabel	R	R <i>Square</i>	Sig.	Keterangan
Kecanduan <i>Game Online</i> >< Kesehatan Mental	0.474	0.224	0.000	Signifikan

Dari hasil analisis ada hubungan yang signifikan secara statistik antara kecanduan *game online* dan kesehatan mental (0,000) dimana $p < 0,05$. Kecanduan *game online* tampaknya memiliki hubungan yang signifikan secara statistik dengan kesehatan mental di kalangan remaja di Desa Sukajadi, Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim (umur 12-18). Di sini kita mendapatkan R Square sebesar 0,224, yang menunjukkan bahwa kecanduan game online berkontribusi terhadap kesehatan mental sebesar 22,4%, dengan sisanya 76,6 persen dipengaruhi oleh variabel lain. Terdapat hubungan positif antara kecanduan game online dengan kesehatan mental, yang ditunjukkan dengan nilai R sebesar 0,474. Peneliti di Desa Sukajadi, di tepi Sungai Rotan Kec di Kab. Muara Enim, menemukan bahwa semakin remaja kecanduan game internet, semakin buruk kesehatan mental mereka (usia 12-18 tahun).

D. Pembahasan

Statistik menunjukkan hubungan yang signifikan secara statistik antara penggunaan kecanduan *game online* dan kesehatan mental, dengan koefisien korelasi 0,4741 ($R = 0,4741$), nilai signifikansi 0,000, dan ukuran dampak 0,01 di mana peluang koneksi yang bermakna kurang dari atau sama ke 0,01. Menurut skor 0,224 R square, kecanduan *game online* memiliki pengaruh 22,4% pada kesehatan mental seseorang. Menurut teori Sugiyono, terdapat hubungan yang sangat signifikan antara kedua variabel tersebut, yang menunjukkan bahwa:

Tabel. 19
Kategorisasi Nilai Korelasi

Nilai	Kategori
0-0.199	Sangat Lemah
0.20-0.399	Lemah
0.40-0.599	Sedang
0.60-0.799	Kuat
0.80-1.0	Sangat Kuat

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa remaja (usia 12-18) yang bermain *game online* memiliki dampak yang cukup negatif terhadap kesehatan mental mereka, dan anggapan bahwa hipotesis yang diajukan telah dibuktikan dan dapat diterima telah terbukti.

Ada kontribusi 22,4 % dari kecanduan game online terhadap kesehatan mental, dengan 76,6 % sisanya dipengaruhi oleh faktor lain, menunjukkan bahwa kecanduan *game online* tidak hanya berdampak pada kesejahteraan psikologis. Penelitian ini dilakukan di Desa Sukajadi, Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim dengan remaja (usia 12-18). Meskipun penelitian ini tidak mengungkapkan semua faktor yang mungkin mempengaruhi kesehatan mental dan menyebabkan masalah kesehatan mental, ada faktor tambahan yang harus dipertimbangkan.

Ketika seseorang mencapai usia remaja, mereka telah melewati ambang batas dari anak-anak menjadi dewasa, yang terjadi antara usia 12 dan 18 tahun. Dalam periode kehidupan ini, remaja akan mengalami berbagai perubahan fisik dan psikologis, baik secara individu. tingkat dan dalam hal tanggung jawab sosial mereka dalam keluarga, sekolah dan masyarakat yang lebih besar. Ada berbagai macam kemajuan teknologi yang tersedia untuk remaja abad kedua puluh satu, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk mendapatkan informasi yang mereka

inginkan.

Teknologi telah maju ke titik di mana ia sejalan dengan ledakan popularitas game online di kalangan anak-anak dan remaja. Semakin banyak individu yang bermain game online, yaitu game yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh beberapa orang, melalui internet. Kecanduan game online dapat berdampak negatif pada kesehatan mental seseorang. Game pubg, game Mobile Legend, dan game Free Fire hanyalah beberapa contoh dari sekian banyak game online populer yang sering dimainkan saat ini. Ada banyak cara bermain game dapat berdampak pada lingkungan, termasuk berkembangnya sifat introvert (tertutup) dan terjadinya diskomunikasi dengan lingkungan karena kekhawatiran bermain game seolah-olah sedang membangun alam semesta baru (sosial) sendiri.

Kecanduan game online dianggap lebih umum di kalangan remaja daripada di kalangan orang dewasa. Pada masa remaja, orang lebih cenderung mencoba aktivitas baru karena sifat periode yang tidak stabil. Karena itu, remaja yang kecanduan game online memiliki tingkat prestasi sekolah yang lebih rendah, koneksi sosial yang tegang, dan kesehatan yang lebih buruk secara umum. Mereka juga kurang terlibat dalam kegiatan lain dan lebih gelisah ketika tidak bisa bermain.⁸

Mengingat hal di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja sangat rentan terhadap kecanduan game online karena rasa ingin tahu bawaan mereka sangat tinggi selama ini. Akibat kecanduan mereka terhadap game internet, remaja akan mengalami gangguan kesehatan mental. Akibat kecanduan Anda, Anda akan

⁸Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, Jurnal Buletin Psikologi (Prodi S2 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang), Vol. 27, No. 2 (2019), Hlm 148-149

kurang termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas lain jika Anda tidak dapat memainkan game online favorit Anda. Perilaku orang dewasa terhadap orang lain dan komunitas tempat mereka tinggal mungkin dipengaruhi oleh interaksi sehari-hari mereka dengan mereka.

Kesehatan mental remaja diprediksi akan menurun berbanding lurus dengan tingkat kecanduan game online mereka, menurut temuan penelitian ini. Sesuai dengan hasil penelitian bahwa kecanduan game online dan kesehatan mental pada remaja keduanya memiliki tingkat keparahan yang sedang.

Dalam hal kecanduan *game online*, remaja merupakan persentase tinggi 10 remaja (13,5%), menurut data yang dikumpulkan. Berdasarkan metode kategorisasi, 55 remaja (74,3% di antaranya) termasuk dalam kategori sedang, sedangkan 9 remaja (12,2% di antaranya) tergolong rendah. Sebaliknya, terdapat 8 remaja (10,8%) yang tergolong dalam kelompok variabel klasifikasi tinggi untuk kesehatan mental remaja. Berdasarkan klasifikasi tersebut, 55 remaja (74,3%) tergolong sedang, sedangkan 11 remaja (14,9 persen) tergolong rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja yang memiliki presentase tinggi dalam kecanduan *game online* yaitu, *pertama* gaya pengasuhan orang tua yang tidak menerapkan batasan dalam bermain *game online* dan kurangnya kontrol orang tua dalam memperhatikan kegiatan anaknya, *kedua* adanya permasalahan yang sedang dihadapi dan tidak bisa bercerita kepada orang tua sehingga melampiaskan emosi di *game online*, *ketiga* teman-temannya sebagian besar pengguna *game online* sehingga sering diajak bermain *game online* untuk menghabiskan waktu, dan *keempat* terdapat tantangan yang senantiasa bertambah di setiap level permainan sehingga tertantang untuk bermain terus menerus sampai lupa waktu.

Hasil wawancara dengan remaja yang memiliki presentase sedang dalam kecanduan *game online* yaitu, *pertama* gaya pengasuhan orang tua yang bersifat menghargai keputusan anak tetapi tetap memberikan batasan dan masih mengontrol kegiatan anak, *kedua* orang tua memberikan batasan waktu dalam bermain *game online*, *ketiga* membatasi waktu dalam bermain dan selalu mengingat ada kewajiban sebagai pelajar untuk belajar, *keempat* orang tua selalu mengontrol waktu tidur agar tidak kesiangn untuk pergi sekolah.

Hasil wawancara dengan remaja yang memiliki presentase rendah dalam kecanduan *game online* yaitu, gaya pengasuhan orang tua yang memiliki kedisiplinan yang cukup ketat sehingga anaknya terkontrol dalam bermain *game online*, bahkan bermain *game online* jika sedang tidak ada kegiatan saja untuk menghilangkan jenuh dan tidak terlalu lama dalam bermain.

Pengamatan dan temuan di lapangan menunjukkan bahwa kesehatan mental remaja termasuk dalam kisaran sedang, karena ada yang mampu, berdasarkan sikap dan kepribadian, pertumbuhan dan perkembangan, keseimbangan mental, persepsi realisasi diri, hubungan sosial yang memadai dan karakteristik lainnya. termasuk dalam kategori kesehatan mental yang baik ini. Hubungan antara kecanduan game online dan kesehatan mental ditemukan signifikan ketika koefisien korelasi ditemukan 0,474 ($p=0,000$) daripada ambang batas bawah 0,05. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian ini, kesehatan mental remaja dan kecanduan game online berjalan seiring. Temuan penelitian ini, yang melihat hubungan antara kesehatan mental remaja dan kecanduan game online di Desa Sukajadi, Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim, membenarkan premis yang dikemukakan di awal penelitian.

Seperti semua penelitian baru, ada masalah yang harus diatasi. Hal ini

menyebabkan remaja menjadi kurang termotivasi untuk mengisi timbangan setelah selesai bermain game online karena mereka lelah menggunakan objek yang membuat banyak komentar sepanjang waktu mereka dihabiskan untuk bermain game. Mereka telah mencapai titik ketika mereka telah memenuhi skala kapasitas. Namun peneliti berusaha untuk membuat subjek menjawab kedua skala, termasuk menyediakan pena yang digunakan untuk mengisi skala serta kenang-kenangan dan minuman untuk membuatnya lebih bersemangat untuk berpartisipasi.