

**PENEINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK DEBAT TOPIK SISWA
KELAS X SMAN 3 TAKALAR**

Oleh : Adri

**STUDI PENGALOKASIAN DAN PEMANFAATAN DANA
BANTUAN OPERASIONAL SEKOLAH PADA JENJANG
PENDIDIKAN DASAR**

Oleh : Yendri Wirda

**KAJIAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN FISIKA MELALUI
PENDIDIKAN TEKNOLOGI DASAR (PTD) DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA (SMP)**

Oleh : Didi Teguh Chandra & Nuryani Y. Rustaman

**IMPLEMENTASI PROGRAM DOKTORAL BERBASIS RISET DI
INDONESIA DALAM RANGKA AKSELERASI KUANTITAS DAN
KUALITAS PENELITIAN**

Oleh : Irtwan Nugroho

**EVALUASI PROGRAM WARUNG KEJUJURAN DI SMP NEGERI 5
BOGOR JAWA BARAT**

Oleh : Mimin Haryati

**PENGARUH FAKTOR PROTEKTIF SEKOLAH, TERUTAMA
'HARAPAN YANG TINGGI', PADA KEBIASAAN BERMAIN
GAME ONLINE SISWA**

Oleh : Kartika Oktorina, Edo Sebastian Jaya, Jap Tjing Beng, Sri Tiatri

**KAJIAN HUBUNGAN DUNIA PENDIDIKAN DENGAN
DUNIA KERJA**

Oleh : Mahdiansyah



Diterbitkan Oleh:

Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan
Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Nasional

Penelitian dan Evaluasi Pendidikan

Berdasarkan Surat Keputusan Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan (Puslitjaknov), Balitbang Kemdiknas, Nomor : 0714.1

/G2/LL/2010 Tanggal : 15 Februari

2010, Dewan Redaksi dan/Tim Penyusun

Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan di lingkungan Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan:

Pelindung :

Kepala Balitbang

(Prof. Dr. Mansyur Ramly)

Penanggung Jawab :

Kepala Puslitjaknov

(Dr. Burhanuddin Tola, MA)

Penyunting Ahli :

Prof. Dr. Sugiono

(Universitas Negeri Yogyakarta)

Prof. Dr. Djaali

(Dir Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta)

Prof. Dr. Azmawi Zainul

(Universitas Pendidikan Indonesia)

Dr. Sakura Ridwan

(Universitas Negeri Jakarta)

Dr. Awaluddin Tjalla

(Universitas Negeri Jakarta)

Ketua Penyunting :

Dr. Mahdiansyah, M.A.

Penyunting Pelaksana :

Dr. Idris H.M. Noor, M.Ed.

Ir. Nur Berlian Venus Ali, M.S.E.

Dra. JM. Tedjawiati K.

Nur Listiawati S.S., M.Ed.

Meni Handayani, S.S., M.Si.

Darmawan Sumantri, S.Si.

Teguh Supriyadi, S.Sos, M.Si.

Sekretariat/Tata Usaha :

Kepala Subbagian Tata Usaha Puslitjaknov

Maya Indrya

Iwan Mustari

SAMBUTAN

KEPALA PUSAT PENELITIAN KEBIJAKAN DAN INOVASI PENDIDIKAN (KAPUSLITJAK)

Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (JPEP) nomor berisi tujuh artikel dengan topik yang sangat bervariasi. Tulisan di para peneliti, perekayasa, dosen, guru dan para praktisi pendidikan pendidikan atau pengamat pendidikan.

Keberadaan Jurnal ini diharapkan akan menambah wahana (diseminasi) hasil-hasil penelitian dan pemikiran pendidikan. Tulisan pada jurnal ini diharapkan mampu menjadi inspirasi dan sumber informasi untuk peneliti, perekayasa, dosen, guru dan para praktisi pendidikan bagi seluruh *stakeholders* termasuk para peneliti dan pengkaji di lingkungan Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (BPP) kegiatan penelitian pendidikan perekayasa pendidikan dalam wadah ada di provinsi /kabupaten/kota di seluruh Indonesia.

Besar harapan kami, jurnal ini dapat menarik minat para peneliti untuk lebih bersemangat melakukan penelitian dan perekayasa berkualitas, serta turut berkontribusi mengisi jurnal ini. Juga rekomendasi yang ada pada berbagai tulisan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi para pengambil kebijakan pendidikan yang meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan dapat diwujudkan yang diambil mengacu kepada hasil penelitian dan perekayasaan penelitian dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Kami menyadari sebagai jurnal yang baru, masih banyak disempurnakan. Untuk itu, masukan dan saran untuk perbaikan lebih ini sangat kami harapkan. Kami mengucapkan terima kasih kepada tidak lupa kepada dewan editor/mitra bestari yang telah bekerja keras tulisan sehingga jurnal JEPP ini dapat terbit.

Selamat membaca!

Jakarta, Desember

Kepala Pusat Penelitian dan Inovasi Pendidikan

Jendra

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA DENGAN MENERAPKAN TEKNIK DEBAT TOPIK SISWA KELAS X SMAN 3 TAKALAR
Oleh : Adri Hal. 329

STUDI PENGALOKASIAN DAN PEMANFAATAN DANA BANTUAN OPERASIONAL SEKOLAH PADA JENJANG PENDIDIKAN DASAR
Oleh : Yendri Wirda Hal. 358

KAJIAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN FISIKA MELALUI PENDIDIKAN TEKNOLOGI DASAR (PTD) DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)
Oleh : Didi Teguh Chandra & Nuryani Y. Rustaman Hal. 375

IMPLEMENTASI PROGRAM DOKTORAL BERBASIS RISET DI INDONESIA DALAM RANGKA AKSELERASI KUANTITAS DAN KUALITAS PENELITIAN
Oleh : Irtwan Nugroho Hal. 394

EVALUASI PROGRAM WARUNG KEJUJURAN DI SMP NEGERI 5 BOGOR JAWA BARAT
Oleh : Mimin Haryati Hal. 415

PENGARUH FAKTOR PROTEKTIF SEKOLAH, TERUTAMA 'HARAPAN YANG TINGGI', P ADA KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE SISWA
Oleh : Kartika Oktarina, Edo Sebastian Jaya, Iap Tjing Beng, Sri Tiatri Hal. 431

KAJIAN HUBUNGAN DUNIA PENDIDIKAN DENGAN DUNIA KERJA
Oleh : Mahdiansyah Hal. 445

PENGARUH FAKTOR PROTEKTIF SEKOLAH, TERUTAMA 'HARAPAN YANG TINGGI', PADA KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE SISWA

Oleh :

**Kartika Oktorina, Edo Sebastian Jaya, Jap Tji Beng, Sri Tiatri
(Universitas Tarumanagara)**

Abstract

O nline Games (OLG) is a potential obstacle in the growth of Indonesian children's academic achievement. OLG have negative effects to its users (for example; aggressivity). The purpose of this research is to investigate the schools' protective factor that can affect its students' habit of playing OLG. Benard (1991) points out that schools play a large role in forming the life of its students, usually through three protective factors, which is caring and support, high expectations, and youth involvement. These three factors will be investigated using qualitative methods at two middle-high school in Salatiga. Furthermore, the third year students' habit of playing OLG will be measured using OLG addiction scales and a few survey questions. The measurement result showed significance difference in the students' habit of playing OLG at all of the indicators used, School B students (N=57) play OLG more often than School A students (N=75). In addition, the result of investigating the protective factors of the schools only release a difference of the 'high expectation' factor. Hence, School B students play OLG more often because their teachers do not have high expectation for them. Contradictory to student at School A who are always given loads of assignments and is viewed as generally top students in the city, a high achiever. This research suggest the government to make school give loads of assignments and make sure that their teachers have high expectations of their students, so that their OLG habit can be reduced. In addition, several more strategies that can be applied to improve the 'high expectations' factor is discussed.

Keywords: School protective factors, resiliency, Online Game

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan anak, selalu ada tantangan tersendiri yang selalu berbeda setiap waktu. Pada waktu tahun 1990an, komik Jepang merajalela membanjiri dunia bacaan anak Indonesia hingga memicu perlawanan dari Direktorat Jenderal Kebudayaan maupun Inpres (Taryadi, 1999). Taryadi (1999) juga mengulas bagaimana ketidakberdayaan

pemerintah untuk melawan arus komik Jepang dalam memonopoli bahan bacaan anak Indonesia. Pada jaman sekarang, *Game Online* (GOL) berpotensi untuk menjadi wabah ulangan seperti komik Jepang di tahun 1990an.

Penemuan survey dengan teknik random yang dilakukan pada 1.178 anak Amerika (berumur 8-18 tahun) menemukan bahwa 8% dari anak Amerika memiliki adiksi bermain GOL (Gentile, 2009), juga demikian dengan survey pada remaja Belanda yang 9% memiliki adiksi GOL (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). Gentile (2009) menerangkan bahwa pemain dengan adiksi GOL secara signifikan memiliki prestasi sekolah yang lebih rendah, masalah perhatian (*attention problems*, seperti *attention deficit*), dan dua kali lebih lama bermain GOL dibandingkan pemain yang tidak memiliki adiksi GOL. Selain itu, tinjauan puluhan penelitian mengenai *games* sepakat bahwa *games* meningkatkan agresivitas, menurunkan prestasi sekolah, dan menurunkan kesehatan fisik dan mental anak (Gentile, 2005). Terdapat kepercayaan awam (*common sense*) bahwa pola di negara barat seringkali akan ditemukan di Indonesia dalam jangka waktu beberapa tahun kemudian. Walaupun ini hanya kepercayaan awam, Kluger dan Tikochinsky (2001) menyatakan bagaimana seringnya kepercayaan awam terbukti secara ilmiah di ilmu psikologi dan kemudian, menyarankan untuk tidak terlalu skeptis dengan kepercayaan awam. Penelitian ini akan mencoba untuk mencari faktor yang dapat 'melawan' GOL.

Menimbang masalah tersebut, **penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi apakah terdapat peran faktor protektif dari sekolah yang dapat melindungi anak-anak dari GOL.** Penelitian ini akan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif akan digunakan untuk mengukur kebiasaan bermain GOL (survey kebiasaan dan alat ukur adiksi GOL) yang merupakan variabel terikat penelitian ini. Metode kualitatif digunakan dalam pencarian faktor protektif (Benard, 1991) yang berperan di sekolah. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMP kelas 3 di dua sekolah, SMP A dan SMP B, yang terletak di Salatiga. Kedua sekolah ini terletak berdekatan, memiliki kualitas guru yang setara, dan mengikuti kurikulum nasional. Sehingga, bila terdapat perbedaan kebiasaan bermain GOL, kemungkinan besar disebabkan oleh perbedaan faktor protektif yang terdapat di sekolah tersebut. Faktor lainnya seperti kelas sosial ekonomi dan pola asuh orang tua dapat dianggap tersebar merata di kedua kelompok sampel. Guru BK di masing-masing sekolah menganggap bahwa sebagian besar siswa mereka berasal dari kelas sosial ekonomi menengah. Sedangkan pola asuh orang tua dapat diasumsikan tersebar merata karena kami mengambil satu kelas penuh dan guru BK tersebut juga memiliki keluhan yang sama tentang pola asuh orang tua murid (seperti: 'keduanya bekerja, sehingga waktunya sangat kurang untuk memantau anaknya'). Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang sedang dalam proses penyelesaian.

KAJIAN PUS

Games Online

Games On
Lee, Kim, Lee,
pemain lain di
interpersonal di
yang mereprese
diri' di dunia G
uang nyata deng
virtual. Hal-hal
dibandingkan v
berbagai hal neg
kesehatan fisik c

Secara umu
mengkaji hal ini
reaksi otak bag
kekerasan. Keke
kepastakaan, G
jurnal peneliti
meningkatkan af
agresif.

Prestasi se
(2003) meneliti
yang adiksi seca
itu, Gentile dan
menunjukkan ad
sekolah. Walau
penelitian yang r

Kesehatan
waktu anak untu
berolah raga). G
lama dapat men
cedera karena st
penyakit-penyaki
"Nintendinitis" y
pada kesehatan m
(saling membantu
& Walsh, 2001; C

KAJIAN PUSTAKA

Games Online (GOL)

Games Online (GOL) berbeda dengan *video game* pada umumnya. Kim, Kim, Lee, Kim, Lee, dan Yang (2007) menyebutkan beberapa perbedaan, seperti menemui pemain lain di dalam GOL dan melakukan interaksi sosial, membuat hubungan interpersonal dengan pemain lain di dunia GOL, memiliki avatar (karakter pemain) yang merepresentasikan identitas pemain dan mampu untuk 'tumbuh' serta 'aktualisasi diri' di dunia GOL, dan memiliki karakteristik judi karena pemain dapat mendapatkan uang nyata dengan melakukan perdagangan barang-barang (uang, barang, karakter, dll) virtual. Hal-hal seperti inilah yang membuat GOL jauh lebih rawan terhadap adiksi dibandingkan *video game* pada umumnya. Selain itu, GOL sering dikaitkan dengan berbagai hal negatif, seperti agresivitas, menurunkan prestasi sekolah, dan menurunkan kesehatan fisik dan mental anak (Gentile, 2005).

Secara umum, GOL dapat meningkatkan agresivitas penggunaannya. Gentile (2009) mengkaji hal ini dengan sudut pandang *neuroscience*. Pemain GOL memiliki penurunan reaksi otak bagian *rostral anterior cingulate cortex*, terjadi desensitisasi terhadap kekerasan. Kekerasan bagi pemain GOL dapat dianggap 'biasa'. Dalam suatu kajian kepustakaan, Gentile dan Stone (2005) menyimpulkan secara umum, dari puluhan jurnal penelitian, hasil penelitian selama ini cenderung menunjukkan bahwa GOL meningkatkan afek agresif, rangsangan fisiologis, kognisi (pikiran) agresif, dan perilaku agresif.

Prestasi sekolah cenderung menurun pada pemain GOL. Hauge dan Gentile (2003) meneliti siswa SMP kelas 2 di Amerika dan menemukan bahwa pemain GOL yang adiksi secara signifikan memiliki prestasi akademis yang lebih rendah. Selain itu, Gentile dan Stone (2005) menemukan beberapa hasil penelitian korelasional yang menunjukkan adanya hubungan negatif antara kebiasaan bermain GOL dengan prestasi sekolah. Walaupun mereka akui, hubungan ini belum terlalu kuat karena belum banyak penelitian yang menunjukkan hasil yang sama.

Kesehatan fisik dan mental dapat diperburuk oleh GOL dengan meningkatkan waktu anak untuk duduk dan mengurangi waktu anak untuk beraktivitas di luar (seperti berolah raga). Gentile dan Walsh (2001) mengkaji bahwa bermain GOL yang terlalu lama dapat mengakibatkan berbagai masalah fisik, seperti obesitas, kejang-kejang, cedera karena stres, mata kecapekan, dan sindrom carpal tunnel. Bahkan, terdapat penyakit-penyakit tertentu yang hanya dapat disebabkan oleh bermain *game*, seperti "Nintendinitis" yaitu *tendonitis* pada jempol (Gentile, 2005). Sedangkan dampaknya pada kesehatan mental adalah meningkatkan agresivitas, mengurangi perilaku prososial (saling membantu atau tolong-menolong), dan mengurangi kematangan emosi (Gentile & Walsh, 2001; Gentile, & Stone, 2005).

Adiksi Games Online (GOL)

Frase adiksi GOL sering dipakai untuk mendeskripsikan pemain GOL yang berlebihan, obsesif, kompulsif, dan bermasalah secara umum (seperti: Lemmens, dkk., 2009; Hauge & Gentile, 2003). Permasalahan adiksi *video game* secara umum (tidak khusus pada GOL) sudah mendapat perhatian dunia, hingga American Psychiatric Association (APA) sudah menunjukkan tanda-tanda untuk mengeluarkan kriteria diagnosisnya pada tahun 2012 di Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (DSM) V (Block, 2008).

Lemmens, dkk. (2009) mengemukakan model pengukuran adiksi GOL dengan menggunakan kriteria judi patologis dari DSM IV-TR. Dari kriteria tersebut, Lemmens, dkk. (2009) mengembangkan alat ukurnya untuk mengukur dan mendiagnosis prevalensi adiksi GOL pada sampel.

Terdapat tujuh kriteria yang perlu dipenuhi agar dapat menentukan adiksi atau tidaknya seseorang pada GOL. Pertama, prioritas utama (*salience*) adalah dimana bermain GOL menjadi kegiatan yang paling penting dalam hidupnya dan mendominasi pikirannya (pre-okupasi), perasaan ('nagih'), dan perilaku (penggunaan berlebihan). Kedua, toleransi adalah dimana seseorang bermain GOL semakin sering, sehingga perlahan-lahan meningkatkan jumlah waktu yang dipakai untuk GOL. Ketiga, modifikasi suasana hati (*mood modification*) adalah pengalaman subjektif yang dianggap sebagai hasil dari bermain GOL. Hal ini dapat mencakup perasaan relaks, tenang, ataupun 'high'. Keempat, withdrawal adalah emosi tidak menyenangkan dan/atau efek fisik yang terjadi saat mengurangi atau berhenti bermain GOL secara tiba-tiba (biasanya mencakup 'mudah emosi' ataupun gemetaran). Kelima, balik kembali (*relapse*) adalah kecenderungan untuk kembali ke pola bermain GOL, terutama setelah suatu periode berhenti. Keenam, konflik adalah seluruh konflik interpersonal yang diakibatkan oleh bermain GOL yang berlebihan (termasuk perdebatan, pengacuan, dan penipuan). Ketujuh, masalah adalah masalah yang diakibatkan oleh bermain GOL yang berlebihan. Dimensi terakhir ini cenderung meliputi hal-hal seperti, masalah yang dihadapi di sekolah, pekerjaan, dan kehidupan sosial karena bermain GOL yang berlebihan.

Faktor protektif

Bonnie Benard (1991) mengemukakan bahwa sekolah dapat berperan besar dalam pertumbuhan seorang anak melalui faktor-faktor protektif, seperti memberikan dukungan, harapan yang tinggi, dan keterlibatan remaja. Benard (1991) menunjukkan bahwa anak-anak dengan sekolah yang memiliki ketiga faktor tersebut dapat bertahan melalui berbagai masalah yang umumnya mendorong anak ke perilaku negatif. Garnezy (1991) menunjukkan hal tersebut pada anak dengan orang tua pecandu alkohol dan/atau gangguan jiwa, lingkungan yang miskin.

Faktor pr
(1991) menun
berperan bagi
memberikan du
menjadi model
metode kualitat
dukungan dan k
dalam kehidupa

Faktor pro
bahwa sudah
menerapkan har
memiliki etos ke
dengan harapan
kenakalan rema
penelitian, sekol
pada akademis,
tinggi, dan berag

Faktor prot
tanggung jawab
(1991). Benard
dan keterlibatar
berpartisipasi.

METODE PEN

Pada bagia
dengan pembah
hipotesis penelit

Partisipan penc

Partisipan p
Letak SMP A da

Desain dan pro

Penelitian
bermain GOL p
metode kuantita
(Benard, 1991) y
melihat prevalen

Faktor protektif pertama adalah sekolah yang memberikan dukungan. Benard (1991) menunjukkan bahwa dapat menjadi panutan dan menjadi seseorang yang sangat berperan bagi hidup seorang anak. Benard (1991) menekankan pentingnya guru untuk memberikan dukungan, peduli, dan memberikan kehangatan bagi murid-muridnya agar menjadi model dan karakter pegangan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian dengan metode kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan oleh Cox (2004) menunjukkan bahwa dukungan dan kehangatan yang disediakan oleh sekolah dapat secara signifikan berperan dalam kehidupan murid.

Faktor protektif kedua adalah harapan yang tinggi. Benard (1991) mengemukakan bahwa sudah terdapat banyak hasil penelitian yang sepakat bahwa sekolah yang menerapkan harapan yang tinggi akan memiliki murid yang sukses secara akademis dan memiliki etos kerja yang baik. Benard (1991) melanjutkan bahwa perbedaan antara sekolah dengan harapan yang tinggi dengan yang tidak dapat diindikasikan dari perbedaan tingkat kenakalan remaja, prestasi akademis, absensi, dan perilaku mengganggu. Dalam berbagai penelitian, sekolah yang dianggap berhasil memiliki karakteristik yang serupa: penekanan pada akademis, regulasi dan harapan yang jelas dari guru, tingkat partisipasi murid yang tinggi, dan beragam sumber daya (seperti perpustakaan dan kegiatan ekstrakurikuler).

Faktor protektif ketiga adalah keterlibatan remaja. Sekolah perlu untuk memberikan tanggung jawab dan melibatkan murid pada berbagai kegiatan sekolah (Benard, 1991). Benard (1991) beranggapan bahwa bila seseorang tidak memiliki kepentingan dan keterlibatan dalam sesuatu, tentunya ia tidak akan peduli dan tidak ingin ikut berpartisipasi.

METODE PENELITIAN

Pada bagian ini akan membahas bagaimana penelitian ini dilakukan. Dimulai dengan pembahasan akan partisipan penelitian, desain dan prosedur penelitian, dan hipotesis penelitian.

Partisipan penelitian

Partisipan penelitian ini adalah 57 siswa SMP A dan 75 siswa SMP B di Salatiga. Letak SMP A dan SMP B cukup dekat, sehingga memiliki lingkungan yang serupa.

Desain dan prosedur penelitian

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang melihat perbedaan prevalensi bermain GOL pada siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan metode kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk menentukan faktor protektif (Benard, 1991) yang diberikan sekolah. Sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk melihat prevalensi bermain GOL.

Metode kualitatif yang digunakan adalah metode wawancara semi-struktur pada seluruh guru BK di SMP A (tiga orang) dan SMP B (satu orang). Wawancara menggali informasi mengenai faktor protektif (Benard, 1991) yang diberikan sekolah. Kemudian, akan dilakukan perbandingan antara faktor protektif di SMP A dan SMP B.

Metode kuantitatif yang digunakan adalah pengukuran psikologis dan survey perilaku bermain GOL. Kebiasaan bermain GOL dilihat melalui empat hal, yaitu alat ukur *Game Online Addiction*, waktu terpanjang bermain GOL, hari yang dihabiskan untuk bermain GOL dalam seminggu, dan jam yang dihabiskan untuk bermain GOL dalam seminggu. Alat ukur *Game Online Addiction* diadopsi dari Lemmens, dkk. (2009). Waktu terpanjang bermain GOL adalah pertanyaan mengenai waktu terpanjang (dalam hitungan jam) yang responden pernah habiskan untuk bermain GOL secara terus-menerus. Kemudian, hari dan jam yang dihabiskan untuk bermain GOL dilihat melalui pertanyaan pilihan ganda. Pilihan untuk hari yang dihabiskan untuk bermain GOL adalah '1 hari dalam seminggu', '2-3 hari dalam seminggu', dan seterusnya. Pilihan untuk jam yang dihabiskan untuk bermain GOL per minggu adalah '<4 jam', '4-6 jam', dan seterusnya. Pilihan yang mengindikasikan tidak pernah bermain GOL selalu ada di pertanyaan survey maupun alat ukur *Game Online Addiction*.

Hipotesis penelitian

Terdapat perbedaan prevalensi bermain Game Online (GOL) pada empat pengukuran perilaku bermain GOL siswa SMP A dan SMP B, bila terdapat perbedaan faktor protektif antara SMP A dan SMP B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan memaparkan hasil penelitian dan membahasnya. Bab ini disusun oleh tiga bagian, yaitu hasil mengenai kebiasaan bermain GOL siswa (kuantitatif), faktor protektif sekolah (kualitatif), dan pembahasan mengenai kedua hasil tersebut.

Kebiasaan bermain GOL siswa

Bagian ini akan membahas mengenai gambaran kebiasaan bermain GOL pada siswa SMP A dan B. Kebiasaan bermain GOL akan dijelaskan melalui pengukuran adiksi GOL, waktu terpanjang bermain GOL, dan hari per minggu serta jam per hari yang dihabiskan untuk bermain GOL.

Reliabilitas pengukuran alat ukur "*Game Online Addiction*"

Pengukuran adiksi GOL menggunakan alat ukur "*Game Online Addiction*" memiliki reliabilitas yang cukup baik ($r=0,95$).

Perbandingan *Addiction* dan V

SMP A (M pada alat ukur G (M=5.67 jam) ju

Perbandingan a untuk bermain

Sekolah	SMP A
	SMP B
Total	

Tabel 1 me kecenderungan j tidak pernah ber proporsi siswa S dengan expected sering bermain perbedaan kecen

Sekolah	SMP A
	SMP B

Perbandingan antara SMP A dengan SMP B pada pengukuran *Game Online Addiction* dan Waktu terpanjang bermain GOL

SMP A ($M=16.54$) dan SMP B ($M=31.60$) memiliki perbedaan yang signifikan pada alat ukur GOL-A ($t=-8.91$, $p<0.05$). Selain itu, SMP A ($M=2.09$ jam) dan SMP B ($M=5.67$ jam) juga berbeda dengan signifikan ($t=-5.63$, $p<0.05$).

Perbandingan antara SMP A dengan SMP B pada hasil survey 'hari yang dihabiskan untuk bermain GOL' dan 'jam per minggu untuk bermain GOL'.

Tabel 1. Hari yang dihabiskan untuk bermain GOL

			Hari yang dihabiskan untuk bermain GOL					Total
			1 hari dalam seminggu	2-3 hari dalam seminggu	4-5 hari dalam seminggu	6-7 hari dalam seminggu	Tidak pernah	
Sekolah	SMP A	Count	7	2	0	1	47	57
		Expected Count	8.6	10.4	6.0	4.8	27.2	57.0
	SMP B	Count	13	22	14	10	16	75
		Expected Count	11.4	13.6	8.0	6.3	35.8	75.0
Total	Count		20	24	14	11	63	132
	Expected Count		20.0	24.0	14.0	11.0	63.0	132.0

Tabel 1 menunjukkan perbandingan antara sekolah (SMP A dan SMP B) pada kecenderungan jumlah hari bermain GOL dalam seminggu. Proporsi siswa SMP A yang tidak pernah bermain GOL terlalu tinggi, tidak sesuai dengan expected count. Sebaliknya, proporsi siswa SMP B yang tidak pernah bermain GOL terlalu rendah, juga tidak sesuai dengan expected count. Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa siswa SMP B cenderung lebih sering bermain GOL dibandingkan siswa SMP A. Chi-square menunjukkan bahwa perbedaan kecenderungan ini signifikan ($p<0.01$).

Tabel 2. Jam per minggu untuk bermain GOL

			Jam per minggu untuk bermain GOL					Total
			<4 jam	4-6 jam	7-9 jam	>9 jam	Tidak pernah	
Sekolah	SMP A	Count	8	1	0	0	47	56
		Expected Count	12.0	6.8	3.4	6.4	27.4	56.0
	SMP B	Count	20	15	8	15	17	75

Total	Expected Count	16.0	9.2	4.6	8.6	36.6	75.0
	Count	28	16	8	15	64	131
	Expected Count	28.0	16.0	8.0	15.0	64.0	131.0

Tabel 2 menunjukkan perbandingan antara sekolah (SMP A dan SMP B) pada kecenderungan jumlah jam untuk bermain GOL dalam seminggu. Terdapat pola yang serupa dengan tabel 1. Siswa SMP B lebih sering bermain GOL dibandingkan siswa SMP A. Kecenderungan bermain GOL siswa SMP A dan siswa SMP B berbeda dengan signifikan ($p < 0,01$).

Faktor protektif sekolah

Hasil wawancara guru dan observasi sekolah dikategorikan dalam faktor kategori protektif yang dimiliki sekolah menurut Benard (1991) dijelaskan melalui Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan kualitatif antara SMP A dan SMP B pada faktor protektif

Nama faktor	SMP A	SMP B
Memberikan dukungan	Guru berasal dari pendidikan keguruan, sehingga mengetahui bagaimana cara menangani siswa.	Guru berasal dari pendidikan keguruan, sehingga mengetahui bagaimana cara menangani siswa.
	Siswa menyapa guru dan guru juga menyapa balik.	Siswa menyapa guru dan guru juga menyapa balik.
	Ada siswa yang 'curhat' ke guru BK mengenai masalah seperti masalah keluarga, kesulitan ekonomi, pacaran, ataupun masalah pertemanan. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan dukungan dan kehangatan bagi para siswa, sehingga mereka mau membuka dirinya.	Ada siswa yang 'curhat' ke guru BK mengenai masalah seperti pacaran, bagaimana caranya lepas dari bermain <i>game</i> , bagaimana belajar yang baik, ataupun masalah pertemanan. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan dukungan dan kehangatan bagi para siswa, sehingga mereka mau membuka dirinya.
Harapan yang tinggi	Guru-guru di SMP ini memberlakukan siswanya	Guru di SMP ini memotivasi siswanya agar lulus dari batas minimal ketuntasan belajar.

75.0
131
131.0

SMP B) pada
lapat pola yang
ndingkan siswa
berbeda dengan

n faktor kategori
alui Tabel 3.

ktor protektif

[P B

ri pendidikan
gga mengetahui
a menangani

a guru dan guru
balik.

ig 'curhat'
engenai
ti pacaran,
ranya lepas dari
e, bagaimana
baik, ataupun
emanan. Hal
kan bahwa
rikan dukungan
tan bagi para
gga mereka mau
rinya.

P ini memotivasi
gar lulus dari batas
tuntasan belajar.

	selayaknya yang terbaik di Salatiga. Sehingga, memberikan tugas sehingga siswa "harus potong tidur" tetap dilaksanakan. Terlihat bahwa mereka ingin menjadi yang terbaik.	
	Siswa SMP ini berharap bisa melanjutkan ke SMA terbaik. Tetapi, masih belum yakin karena harus memperebutkan (kompetisi).	Sebagian besar siswa SMP ini akan masuk ke SMA di kelompoknya. Menemui teman-teman yang sama lagi.
	Memiliki bermacam-macam ekstrakurikuler, dari olah raga hingga kesenian. Keterlibatan mereka pada ekstrakurikuler adalah wajib, tetapi tidak masuk ke nilai rapot. Contoh kegiatan ekstrakurikuler: Voli, Futsal, musik.	Memiliki bermacam-macam ekstrakurikuler, dari olah raga hingga kesenian. Keterlibatan mereka pada ekstrakurikuler adalah wajib, tetapi tidak masuk ke nilai rapot. Contoh kegiatan ekstrakurikuler: Basket, Futsal, musik.
Keterlibatan remaja	Peraturan dibuat oleh sekolah, tanpa keterlibatan siswa.	Peraturan dibuat oleh sekolah, tanpa keterlibatan siswa.

Setelah diperhatikan, tampak bahwa kedua sekolah memiliki faktor protektif yang serupa kecuali pada faktor harapan yang tinggi. Siswa di SMP A dianggap sebagai siswa pilihan dan yang terbaik, sehingga diperlakukan demikian juga (diberikan tugas-tugas yang berat). Bahkan saat ditanyakan ke beberapa siswanya, mereka menjawab bahwa mereka tidak punya waktu untuk bermain GOL karena tugas yang banyak. Sedangkan siswa SMP B tidak demikian, harapan guru adalah mereka semua lulus batas minimal kelulusan. Observasi sekilas pada pengambilan data, dapat dilihat bahwa siswa SMP B lebih sulit diatur dan menunjukkan kenakalan-kenakalan tertentu dimana siswa SMP A sangat antusias dan aktif ikut serta.

Pembahasan mengenai kebiasaan bermain GOL dan faktor protektif sekolah

Secara keseluruhan, terlihat bahwa siswa SMP B lebih sering bermain GOL daripada siswa SMP A. Siswa SMP B unggul secara signifikan dalam seluruh indikator kebiasaan bermain GOL dibandingkan siswa SMP A. Siswa SMP B rata-rata lebih adiksi terhadap GOL, memiliki 'rekor' waktu terpanjang bermain GOL lebih lama (5,67 jam dibandingkan dengan 2,09 jam oleh siswa SMP A), dan hari serta jam yang dihabiskan

untuk bermain GOL lebih besar dibandingkan siswa SMP A. Hal menarik lainnya adalah hampir tidak ada siswa SMP A yang bermain sering dalam hitungan jam (di atas 7 jam) maupun hari (di atas 4 hari), dimana hal ini tidak terjadi pada siswa SMP B.

Perbedaan yang jelas sekali antara kebiasaan bermain GOL siswa SMP A dan SMP B memicu kecurigaan peneliti, faktor apakah yang dapat memiliki pengaruh yang begitu kuat? Sehingga menyebabkan perbedaan kebiasaan bermain GOL pada siswa dengan latar belakang sosial ekonomi yang setara, lokasi sekolah yang setara, kualitas guru yang setara, fasilitas sekolah yang setara (bahkan SMP B memiliki fasilitas yang agak lebih baik dan baru dibandingkan SMP A), dan lingkungan pergaulan yang tidak jauh juga (lokasi). Penelaahan faktor protektif sekolah juga menimbulkan semakin banyak persamaan, yaitu kesetaraan antara faktor memberikan dukungan dan keterlibatan remaja. Kedua SMP memiliki guru yang baik dan dekat pada siswa dan juga, tidak melibatkan siswa dalam pengaturan sekolah.

Satu-satunya perbedaan mencolok yang terlihat antara SMP A dan SMP B adalah faktor protektif harapan yang tinggi. Guru-guru pada SMP A memiliki harapan yang sangat tinggi pada siswanya. Dalam wawancara, guru BK SMP A dengan bangganya berkali-kali mengulangi frase semacam ini, 'Yah, kita kan memang yang terbaik' atau 'siswa-siswa kita kan yang terpintar di Salatiga'. Dibandingkan guru BK SMP B yang tidak menunjukkan kebanggaan dan harapan pada siswanya. Beban tugas-tugas sekolah yang diberikan juga berbeda, di mana siswa SMP A terkadang harus mengurangi waktu tidur demi tugas sekolah, siswa SMP B terkadang pulang tanpa tugas (karena sudah dikerjakan di sekolah).

Penemuan ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Benard (1991) bahwa harapan yang tinggi dapat membentuk anak yang resilien (tahan) untuk tetap fokus pada prestasi. Selain itu, konsep *self-fulfilling prophecy* atau *pygmalion effect* (Rosenthal, 1987) juga dapat dipakai untuk menjelaskan fenomena ini. *Pygmalion effect* adalah kejadian dimana guru dan murid yang percaya bahwa mereka akan berhasil atau pintar cenderung untuk menjadi berhasil ataupun pintar, dan juga sebaliknya bagi mereka yang percaya akan kegagalan dan bodoh (Rosenthal & Jacobson, 1968). Rosenthal (1987) mengulas mengenai bagaimana ekspektasi guru dimanipulasi dalam sebuah eksperimen dan berdampak secara signifikan pada skor IQ. Guru yang berharap muridnya pintar mengakibatkan murid tersebut memiliki skor IQ yang tinggi dan pintar, dan sebaliknya untuk guru yang menganggap muridnya tidak pintar. Dalam konteks penelitian ini, *pygmalion effect* bersama faktor protektif harapan yang tinggi menjadikan seluruh siswa SMP A berkarakter seperti siswa unggulan.

Faktor protektif harapan yang tinggi dikemukakan Benard (1991) sebagai salah satu syarat yang sangat penting dalam membentuk siswa dengan etos kerja yang baik dan terhindar dari pengaruh buruk (kenakalan remaja, narkoba, alkoholisme, dan lainnya). Hal ini ditunjukkan oleh SMP A yang sukses mengaplikasikan harapan yang tinggi

arik lainnya adalah jam (di atas 7 jam) SMP B.

wa SMP A dan SMP engaruh yang begitu pada siswa dengan setara, kualitas guru i fasilitas yang agak alan yang tidak jauh kan semakin banyak an dan keterlibatan iswa dan juga, tidak

A dan SMP B adalah memiliki harapan yang A dengan bangganya ng yang terbaik' atau guru BK SMP B yang n tugas-tugas sekolah us mengurangi waktu i tugas (karena sudah

Benard (1991) bahwa untuk tetap fokus pada ion effect (Rosenthal, gmalion effect adalah an berhasil atau pintar nya bagi mereka yang 68). Rosenthal (1987) am sebuah eksperimen harap muridnya pintar i pintar, dan sebaliknya konteks penelitian ini, enjadikan seluruh siswa

d (1991) sebagai salah etos kerja yang baik dan oholisme, dan lainnya). an harapan yang tinggi

dengan wujud tugas sekolah yang berat dan kepercayaan guru bahwa siswanya adalah siswa yang terbaik. Dimana wujud kedua ini juga diperkuat dengan efek *pygmalion* yang cenderung mengakibatkan bias positif pada siswa (siswa menjadi terbaik, walaupun sebelumnya siswa tersebut tidak sebaik yang dibayangkan guru).

SIMPULAN DAN SARAN

Di bawah ini akan membahas mengenai simpulan dan saran yang dapat diberikan setelah menimbang hasil penelitian.

Simpulan

Terdapat perbedaan kebiasaan bermain *Game Online* pada siswa SMP A dan SMP B yang cukup drastis. Hal ini disebabkan oleh perbedaan faktor protektif yang dimiliki oleh SMP A dan SMP B, yaitu SMP A memiliki harapan yang tinggi akan siswanya. Dimana SMP B tidak terlalu memperhatikan faktor protektif ini. Walaupun kita tidak dapat mengetahui bagaimana kekuatan dampak faktor protektif yang lain (memberikan dukungan dan keterlibatan remaja), kita dapat melihat betapa kuatnya dampak 'harapan yang tinggi' pada siswa. Guru dengan harapan yang tinggi pada siswanya mengakibatkan siswa untuk ikut, secara tidak sadar, menyesuaikan dirinya pada harapan tersebut. Hal ini diwujudkan oleh SMP A dengan memberikan tugas sekolah yang berat dan kepercayaan guru bahwa siswanya adalah yang terbaik (sehingga memperlakukan mereka seperti 'yang terbaik'). Dengan faktor protektif ini, SMP A berhasil melindungi siswanya dari pengaruh GOL.

Saran

Hasil penelitian menunjukkan pentingnya untuk memperhatikan faktor protektif 'harapan yang tinggi'. SMP A merealisasikan hal ini melalui tugas yang berat dan kepercayaan guru bahwa siswanya adalah yang terbaik. SMP B tidak menerapkan faktor protektif ini dan siswanya banyak sekali yang bermain GOL. Maka, untuk menghindari terjadinya epidemi GOL pada anak generasi kita saat ini, kita dapat menerapkan langkah-langkah yang meningkatkan faktor protektif 'harapan yang tinggi' pada seluruh sekolah di Indonesia.

Untuk meningkatkan faktor tersebut, kita dapat menggunakan metode SMP A, yaitu memberikan beban tugas sekolah yang berat. Tugas sekolah yang berat akan menyita waktu anak dan menghindarkannya dari pengaruh negatif di lingkungan luar. Pemberian tugas ini dimaksudkan sebagai upaya preventif dalam melawan pengaruh-pengaruh negatif yang disuguhkan dengan giat oleh media, internet, dan usaha-usaha lainnya (seperti warnet) dalam mempromosikan GOL. Selain itu, pemberian tugas yang berat akan secara langsung meningkatkan kompetensi akademis siswa. Jadi, metode seperti ini akan menghindari siswa dari pengaruh negatif GOL dan secara

bersamaan, meningkatkan kompetensi akademis siswa. 'Sekali dayung, dua-tiga pulau terlampaui'.

Selain itu, Cotton (2001) dan Howard dan Johnson (1998) mengemukakan berbagai metode yang dapat ditempuh dalam mencapai faktor protektif harapan yang tinggi. Pertama, menetapkan batas minimal yang realistis dan tidak terlalu rendah. Hal ini dapat diterapkan pada sekolah-sekolah untuk menetapkan nilai batas kelulusan yang tinggi.

Kedua, memberikan bimbingan dan dukungan pada siswa yang mengalami hambatan belajar. Untuk menjalankan saran ini, guru-guru perlu diberikan pelatihan mengenai metode-metode yang dapat ditempuh untuk mengatasi siswa dengan hambatan belajar (learning difficulties). Kemudian, guru-guru tersebut perlu memberikan bimbingan dan dukungan pada siswa-siswa tertentu tersebut.

Ketiga, menyusun kebijakan yang menekankan akan pentingnya prestasi akademis pada siswa. Kemendiknas dapat menunjuk suatu badan untuk mengadakan kompetisi-kompetisi yang dilakukan dengan skala nasional. Misalnya, mengadakan kompetisi matematika yang sifatnya semacam ujian nasional matematika. Hal ini sudah sering dilaksanakan di propinsi New South Wales, Australia oleh University of New South Wales. Peserta yang ingin ikut ujian akan membayar biaya pendaftaran dan peserta dengan skor tertinggi akan mendapatkan medali (serta seringkali ditawarkan beasiswa). Penjelasan lebih lanjut dapat di akses di <http://www.eaa.unsw.edu.au/etc/ea>.

Keempat, memberikan penekanan pada pentingnya membaca. Kemendiknas dapat menyusun kurikulum yang memberikan penekanan pada membaca. Misalnya, dalam penyusunan kurikulum pelajaran Bahasa Indonesia, pembahasan mengenai karya tulis dapat dibesarkan proporsinya (mewajibkan seluruh sekolah dan siswa untuk selesai membaca karya tulis penulis tersohor Indonesia, seperti Kahlil Gibran, Pramoedya Ananta Toer, dan lainnya). Hal yang sama juga dapat diterapkan pada kurikulum pelajaran Bahasa Inggris, dengan menekankan aspek pembahasan karya tulis klasik (seperti yang dikarang oleh George Elliot, Oscar Wilde, Sir Arthur Conan Doyle) pada kurikulum.

Kelima, menggunakan guru yang memiliki harapan yang tinggi pada dirinya sendiri dan bertanggung jawab akan prestasi muridnya. Hal ini dapat dilakukan melalui pelatihan psikologis para guru agar mereka memiliki harapan yang tinggi. Selain itu, kemendiknas juga dapat menciptakan suatu sistem renumerasi pada guru-guru yang siswanya berhasil untuk mencapai prestasi tertentu. Misalnya, rata-rata nilai ujian nasional sekolah adalah tertinggi di propinsi/negara akan mendatangkan renumerasi bagi guru-guru sekolah tersebut.

Keenam, menyediakan iklim belajar yang positif melalui lingkungan secara fisik dan rasa disiplin dan keteraturan di sekolah. Saran ini diterapkan dalam lingkup

sekolah, sekolah perlu lebih menerapkan peraturan dan kebijakan yang mengedepankan kedisiplinan.

Ketujuh, melindungi jam mengajar melalui kebijakan mengenai absensi, telat, dan gangguan. Saran ini juga sangat terkait dengan sekolah. Sekolah perlu memberikan sanksi pada siswa yang absen, telat, dan mengganggu jam pelajaran.

Kedelapan, memberikan instruksi yang konkrit akan teknik dan metode belajar. Saran terakhir ini cukup penting karena akan sangat membantu siswa untuk mencapai prestasi akademik yang baik. Metode ini telah dilakukan di Universitas Indonesia melalui proyek Orientasi Belajar Mahasiswa (OBM) yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa baru. Dalam kegiatan ini diajarkan bagaimana cara belajar yang efektif. Dampak positifnya pada kegiatan akademis dirasakan oleh mahasiswa yang mengikuti acara tersebut. Kemendiknas dapat mengadakan pelatihan bagi seluruh guru BK sekolah di Indonesia agar mampu mengajarkan teknik dan metode belajar pada siswa mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Benard, B. (1991). *Fostering resiliency in kids: protective factors in the family, school, and community*. Portland: Northwest Regional Educational Laboratory.
- Block, J. J. (2008). Issues for DSM-V: Internet Addiction. *American Journal of Psychiatry*, 165(3), 306-307.
- Cotton, K. (2001). *Expectations and Student Outcomes*. Northwest Regional Educational Laboratory.
- Cox, D. A. (2004). *Leaders fostering resiliency in schools*. Unpublished Dissertation, University of Pittsburgh, Pittsburgh.
- Garnezy, N. (1991). Resiliency and vulnerability to adverse developmental outcomes associated with poverty. *American Behavioral Scientist*, 34(4), 416-430.
- Gentile, D. A. (2005). *Examining the effects of video games from a psychological perspective: Focus on violent games and a new synthesis*. Minneapolis, MN: National Institute on Media and the Family.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602.
- Gentile, D. A. (2009). *Video games affect the brain - for better and worse* [Electronic Version]. Retrieved 24 Maret 2010, from <http://www.dana.org/WorkArea/linkit.aspx?LinkIdentifier=id&ItemID=22800>

- Gentile, D. A., & Stone, W. (2005). Violent video game effects on children and adolescents. *Minerva Pediatric*, 57, 337-358.
- Gentile, D. A., & Walsh, D. A. (2001). The Impact of *Video Games* on Children and Youth. *Informed Educator*.
- Hauge, M. R., & Gentile, D. A. (2003). *Video Game Addiction Among Adolescents: Associations with Academic Performance and Aggression*. Paper presented at the Society for Research in Child Development Conference.
- Howard, S. & Johnson, B. (1998). Tracking Student Resilience. Paper presented to the 1998 Annual Conference of the Australian Association for Research in Education.
- Kim, J., Kim, M., Lee, Y., Kim, E., Lee, E., & Yang, Y. (2007). *The Effects of Autonomy, Competence, Relatedness, and Life Satisfaction on the Three Factors of Online Game Addictive Behaviors: A Model Based on the Self-Determination Theory*. Paper presented at the the annual meeting of the International Communication Association. from http://www.allacademic.com/meta/p170693_index.html
- Kluger, A. N., & Tikochinsky, J. (2001). The error of accepting the "Theoretical" null hypothesis: The rise, fall, and resurrection of commonsense hypotheses in psychology. *Psychological Bulletin*, 127(3), 408-423.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a *game addiction scale* for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.
- Taryadi, A. (Ed.). (1999). *Buku dalam Indonesia baru* (1 ed.). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.