

**KOMPARASI KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA
SEKOLAH BERDASARKAN AKTIVITAS BERMAIN VIDEO GAME DI SD
KANISIUS WIROBRAJAN YOGYAKARTA**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Sarjana pada
Program Pendidikan Ners-Program Studi Ilmu Keperawatan
di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan 'Aisyiyah
Yogyakarta



**DISUSUN OLEH:
YENY FARIDAH
060201133**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN 'AISYIAH
YOGYAKARTA
2010**

HALAMAN PENGESAHAN

**THE COMPARATION OF AGGRESSIVE BEHAVIOUR TENDENCY OF
SCHOOL-AGE CHILDREN BASED ON ACTIVITIES OF PLAYING VIDEO
GAMEIN SD KANISIUS WIROBRAJAN YOGYAKARTA**

**KOMPARASI KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF
PADA ANAK USIA SEKOLAH BERDASARKAN
AKTIVITAS BERMAIN VIDEO GAME
DI SD KANISIUS WIROBRAJAN
YOGYAKARTA**

NASKAH PUBLIKASI

Oleh:

YENY FARIDAH

060201133



Telah Disetujui pada tanggal : 13 Agustus 2010

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ery Khusnal', written in a cursive style.

Ery Khusnal, MNS.

**THE COMPARATION OF AGGRESSIVE BEHAVIOUR TENDENCY OF
SCHOOL-AGE CHILDREN BASED ON ACTIVITIES OF PLAYING VIDEO
GAMEIN SD KANISIUS WIROBRAJAN YOGYAKARTA
YEAR OF 2010¹**

Yeny Faridah², Ery Khusnal³

ABSTRACT

Psychologically, the aggressive children have less self control and actually have lower social skills, these children have low perspective-taking ability, empathy toward others who did not develop, and miss-interpret signals or social signs, they believe that aggression is an appropriate way of solving problems and effectively.

The purpose of this study is to compare the tendency of aggressive behavior of school-age children as seen through the activity of playing video games at SD Kanisius Wirobrajan Yogyakarta.

This research used observational research by using *cross sectional study* time approach. The research subjects were elementary school students of grade V and VI in SD Kanisius Wirobrajan Yogyakarta. Sampling mode was using saturated sampling technique. The numbers of research subjects were 80 children. Data collection was taken by questionnaire for the tendency of aggressive behavior and activity of playing video games.

Based on the statistical test results Mann-Whitney U-test showed there were significant differences in aggressive behavior of children who play video games and children who do not play video games. Suggestions for parents to knows the signs of the trend of aggressive behavior in children and for other researchers to develop htis study with other methods.

Keywords : aggressive behavior tendencies, activities playing video games.
Bibliography : 14 books, 6 Internet, a thesis
Number of Pages : xiii, 59 pages

¹Thesis Title

²Student of Nursing STIKES 'Aisyiyah Yogyakarta

³Lecturer of STIKES 'Aisyiyah

PENGANTAR

Kelompok anak-anak adalah mereka yang berada pada rentang usia bayi sampai dengan usia dua belas tahun. Setelah fase ini anak-anak akan memasuki tahapan remaja awal atau lebih dikenal sebagai pra-remaja. Kelompok anak-anak begitu penting mendapat perhatian karena pada fase inilah mentalitas mereka dibentuk sehingga menjadi apa kelak seorang anak setelah dewasa, sangat ditentukan oleh periode yang singkat ini. Itulah sebabnya, masa ini disebut juga periode emas (*golden periode*) karena waktunya singkat, sedangkan dampaknya terhadap masa depan seseorang sangat menentukan. Sekecil apapun kesalahan pola pengasuhan atau pola pembelajaran yang diterapkan terhadap anak-anak pada periode ini pasti akan berakibat fatal dan akan sulit sekali diperbaiki di kemudian hari (Surbakti, 2008).

Masa kanak-kanak juga dapat dipandang sebagai periode kritis karena pada masa inilah kepribadian anak terbentuk. Jikalau masa kanak-kanak diibaratkan sebagai lembaran kertas putih yang polos maka pada periode inilah lembaran kertas putih tersebut ditulisi dengan beraneka macam tulisan. Menjadi apa kelak lembaran kertas putih tersebut akan sangat tergantung kepada siapa yang menuliskannya dan apa yang dituliskannya, penulisan yang baik akan memberikan manfaat yang baik, sebaliknya penulisan yang buruk akan berdampak buruk pula.

Pada umumnya setiap pengalaman baru bagi anak termasuk dalam hal alat permainannya akan memberikan efek pada anak tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung. Hofland dan Defleur (2008) secara terpisah menyebutkan bahwa efek pada umumnya dapat dibedakan dalam *efek kognitif* (berhubungan dengan pengetahuan dan opini), *efek afeksi* (berhubungan dengan perilaku).

Menurut Masykouri (2005) sekitar 5-10% anak usia sekolah menunjukkan

perilaku agresif. Secara umum, anak laki-laki lebih banyak menampilkan perilaku agresif, dibandingkan anak perempuan. Perbandingannya 5 berbanding 1, artinya jumlah anak laki-laki yang melakukan perilaku agresif kira-kira 5 kali lebih banyak dibandingkan anak perempuan.

Efek permainan video game terhadap anak-anak akan membawa pengaruh kepada anak-anak secara kognitif berupa bertambahnya pengetahuan baru yang dipelajari dari permainan video game. Kemudian pengetahuan baru tersebut mempengaruhi perasaannya (efek afektif) dan akhirnya akan diterapkan dalam kehidupan sosialnya (efek behavior).

Perilaku agresif dapat berkembang menjadi perilaku merusak pada anak. Perilaku merusak disebut juga vandalisme. Seto Mulyadi mengatakan vandalisme nampak pada agresif remaja, seperti tawuran yang sering terjadi. Perilaku vandalisme nampak dari perilaku agresif usia kanak-kanak awal, khususnya usia TK. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Viemero (1996) dijelaskan bahwa perilaku vandalisme pada remaja disebabkan oleh perilaku agresif pada masa kanak-kanak (Thalib, 2000).

Secara psikologis, anak yang agresif kurang memiliki kontrol diri dan sebenarnya memiliki ketrampilan sosial yang rendah, anak-anak ini memiliki kemampuan perspective taking yang rendah, empati terhadap orang lain yang tidak berkembang, dan salah mengartikan sinyal atau tanda-tanda sosial, mereka yakin bahwa agresi merupakan cara pemecahan masalah yang tepat dan efektif. Jika kita runtut dari lingkungan keluarga, anak-anak yang mengembangkan perilaku agresif tumbuh dalam pengasuhan yang tidak kondusif; anak mengalami kelekatan (*attachment*) yang tidak aman dengan pengasuh terdekatnya, orang tua menerapkan disiplin yang terlalu keras ataupun terlalu longgar, dan biasanya ditemukan masalah psikologis pada orang tua, konflik suami-istri, depresi, bersikap

antisosial, dan melakukan tindak kekerasan pada anggota keluarganya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis di SD Kanisius Wirobrajan pada Maret 2010, didapatkan bahwa dari 80 siswa hampir 50% suka bermain video game dan tertarik dengan adegan yang terdapat dalam permainan video game tersebut. Kebanyakan siswa lebih tertarik bermain video game aksi dari pada game petualangan dan puzzel.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan survey analitik komparatif, pendekatan waktu cross sectional. Pengumpulan data menggunakan kuisioner dengan populasi 80 orang dan sampel penelitian 80 orang. Penelitian ini dilakukan dari bulan Juni 2010. Analisis data yang digunakan adalah Mann-Whitney U Test untuk uji beda dengan taraf kesalahan 5%.

Hasil Penelitian

1. Gambaran dan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kanisius Wirobrajan Yogyakarta yang terletak di Jln. HOS. Cokroaminoto 8 Wirobrajan Yogyakarta. Merupakan salah satu sekolah dasar milik yayasan Kanisius di kota Yogyakarta. Jumlah siswa dan siswi pada tahun 2009/2010 sebanyak 401 yang terdiri dari kelas I sampai kelas VI sedangkan penelitian dilakukan pada anak-anak kelas V dan VI yang berjumlah 80 siswa. Lokasi penelitian terletak di jalan utama perempatan Wirobrajan yang berhadapan langsung dengan AMC (Asri Medikal Center), di sebelah utara SD terdapat SMA dan tak jauh dari SD sekitar 50 meter terdapat warnet dan video game online serta 2 rental video game.

2. Hasil Kecenderungan Perilaku Agresif

Kecenderungan perilaku agresif pada anak yang bermain video game adalah bermain video game dengan kecenderungan perilaku agresif tinggi

terdapat 1 responden (1.25%), kecenderungan perilaku agresif sedang terdapat 31 responden (38.75%), kecenderungan perilaku agresif rendah terdapat 20 responden (25.00%). Sedangkan kecenderungan perilaku agresif pada anak yang tidak bermain video game adalah kecenderungan perilaku agresif tinggi terdapat 0 responden (0%), kecenderungan perilaku agresif rendah terdapat 21 responden (26.25%)

Dari hasil uji statistic Mann-Whitney U Test didapatkan hasil Asymp.Sig (0,002) dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, maka terdapat perbedaan yang bermakna secara statistik antara kecenderungan perilaku agresif pada anak yang bermain video game dan anak yang tidak bermain video game karena Asymn, Sig <0.05.

Pembahasan

1. Kecenderungan perilaku agresif anak yang bermain video game

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa responden yang perilaku agresifnya tinggi terdapat 1 responden (1.25%), kecenderungan perilaku agresif sedang terdapat 38 responden (47.5%), kecenderungan perilaku agresif rendah terdapat 41 responden (51.25%). Menurut Masykouri (2005) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecenderungan perilaku agresif pada anak usia sekolah antara lain faktor biologis meliputi genetic, faktor keluarga meliputi pola asuh orang tua, faktor sekolah meliputi teman sebaya, lingkungan sekolah, guru, dan faktor budaya meliputi penayangan kekerasan yang ditampilkan di media, seperti pada permainan video game, televisi dan film.

2. Kecenderungan perilaku agresif anak yang tidak bermain video game

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa responden yang tidak bermain

video game dengan kecenderungan perilaku agresif tinggi terdapat 0 responden (0%), kecenderungan perilaku agresif sedang terdapat 7 responden (8.75%), kecenderungan perilaku agresif rendah terdapat 21 responden (26.25%).

3. Perbedaan Kecenderungan Perilaku Agresif Anak Berdasarkan Aktivitas Bermain Video Game

Dari hasil penelitian anak yang bermain video game kecenderungan perilaku agresifnya tinggi terdapat 1 responden (1.25%) sedangkan pada anak yang tidak bermain video game kecenderungan perilaku agresif tinggi terdapat 0 responden (0%), kecenderungan perilaku agresif sedang terdapat 31 responden (38.75%) sedangkan responden yang tidak bermain video game dengan kecenderungan perilaku agresif sedang terdapat 7 responden (8.75%), kecenderungan perilaku agresif rendah terdapat 20 responden (25.00%) sedangkan pada responden yang tidak bermain video game kecenderungan perilaku agresif rendah terdapat 21 responden (26.25%). Bentuk perilaku agresif pada anak usia sekolah tertinggi adalah verbal dan aktif sebanyak 38 responden (47.5%).

Secara psikologis, anak yang memiliki kecenderungan perilaku agresif kurang memiliki kontrol diri dan sebenarnya memiliki ketrampilan sosial yang rendah, anak-anak ini memiliki kemampuan perspective taking yang rendah, bersikap antisosial, empati terhadap orang lain yang tidak berkembang, dan salah mengartikan sinyal atau tanda-tanda sosial, mereka yakin bahwa agresi merupakan cara pemecahan masalah yang tepat dan efektif. Perilaku agresif dapat berkembang menjadi perilaku merusak pada anak atau yang sering disebut vandalisme (Seto Mulyadi, 2002).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada perbedaan yang signifikan dengan hasil $P < 0,05$ antara kecenderungan perilaku agresif anak yang bermain video game dengan yang tidak bermain video game. Pada anak yang bermain video game terdapat 1 responden (1.25%) yang kecenderungan perilaku agresifnya tinggi. sedangkan pada anak yang tidak bermain video game tidak ada dan terbanyak kecenderungan perilaku agresif rendah yaitu 21 responden (26.25%).
2. Ada pengaruh bermain video game terhadap kecenderungan perilaku agresif anak. Dari data Menunjukkan bahwa responden yang bermain video game dengan kecenderungan perilaku agresif tinggi terdapat 1 responden (1.25%), kecenderungan perilaku agresif sedang terdapat 31 responden (38.75%).
3. Anak-anak yang tidak bermain video game, kecenderungan perilaku agresifnya rendah, data menunjukkan bahwa responden yang tidak bermain video game dengan kecenderungan perilaku agresif tinggi terdapat 0 responden (0%), kecenderungan perilaku agresif rendah terdapat 21 responden (26.25%).
4. Bentuk perilaku agresif pada anak usia sekolah tertinggi adalah verbal dan aktif sebanyak 38 responden (47.5%).

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua
Dapat mengetahui tanda-tanda kecenderungan perilaku agresif pada anak sehingga mampu memilihkan permainan yang

- berdampak baik dan bermanfaat untuk anak.
2. Bagi peneliti lain
 - a. Dapat mengembangkan penelitian ini dengan metode lain.
 - b. Dapat mengembangkan penelitian ini dengan variabel bebas lainnya.
 - c. Dapat melakukan penelitian ini dilokasi yang berbeda, misalnya dengan melakukan penelitian di komunitas.
 - d. Memberikan penyuluhan terkait video game, dampak positif dan negatifnya.
 - e. Bagi sekolah
 - f. Dapat mengetahui tanda-tanda kecenderungan perilaku agresif pada siswanya.
 - g. Dapat menangani perilaku agresif pada siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R dan Hawadi., (2001). *Psikologi Perkembangan Anak Mengenai Sifat, Bakat Dan Kemampuan Anak*, Grasindo, Jakarta.
- Arikunto., 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arya. (2010). Ilmu Pskologi dalam <http://www.ilmupsikologi Arya.htm>. Diakses tanggal 19 Januari 2010
- Aziz, A., 2009. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Salemba Medika, Jakarta.
- Breakwell, M., 1998. *Pengembangan Pribadi Dan Profesi Coping With Aggressive Behaviour, Mengatasi Perilaku Agresif*, Kanisius, Jakarta.
- Davidoff, L. L., 1991. *Psikologi Suatu Pengantar*. Second Edition, Erlangga, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. (1998). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai pustaka, Jakarta.
- Gunarsa, S., (1997). *Dasar Dan Teori Perkembangan Anak*. Gunung Mulia, Jakarta.
- Hartiningsih. (2005). Anak Psikologi Dan Perilaku Agresif dalam <http://www.Child-Psychology-And-Aggressive-Behaviour.html>, diakses tanggal 26 Februari 2010
- Marimbi, H., 2009. *Sosiologi Dan Antropologi Kesehatan*, Nuha offset, Jakarta.
- Lin. (2009). Kekerasan di Sekolah, Yogya Paling Tinggi dalam <http://www.kompas.com>, diakses tanggal 2 November 2009
- Marimbi, N., 2009. *Sosiologi dan Antropologi Kesehatan*. Penerbit Nuha Offset, Jakarta.
- Notoatmojo, S., 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Notoatmojo, S., 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Sarwono, S.W., 2009. *Psikologi Sosial*. Penerbit Salemba Humanika: Jakarta.
- Sugiyono., 2007. *Statistik Untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung.
- Tim Pustaka familia. (2005). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*, Kanisius, Jakarta.
- Wardani, A., 2008. Hubungan Antara Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan Di Televisi Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah Di SD Soroyudan Magelang. Skripsi. Program Studi S-1 Keperawatan. UMY

_____ (2009). Dampak Negatif Rental PS Bagi Anak-anak dalam <http://www.infogue.com>, diakses tanggal 18 November 2009

_____ (2010). Defisini Game dalam <http://en.wikipedia.org/wiki/computer-game>, diakses tanggal 18 Februari 2010

_____ (2008). Jenis-jenis permainan video game dalam <http://www.gamexeon.com/forum/console-gaming/57020-jenis-jenis-game-sekitar-kita.html> diakses tanggal 25 maret 2010.



STIKES
Aisyiyah
YOGYAKARTA