

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ON-LINE* TERHADAP AGRESIVITAS SISWA

Conni La Febrina
e-mail: conni_lafe@yahoo.co.id
PG PAUD Universitas Negeri Jakarta

Abstrak: Penelitian *Ex Post Facto* yang dilakukan di SDN Gedong 06 pagi, kelurahan Kampung Gedong, Jakarta Timur, Agustus 2013, bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai pengaruh intensitas bermain *game on-line* terhadap agresivitas siswa kelas II SD. Penelitian ini menggunakan sampel yang diambil menggunakan teknik *cluster random sampling* dan *simple random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis dengan Analisis Varian (ANOVA) Satu Jalan dan Uji-t. Hasil pengujian hipotesis menggunakan ANOVA menunjukkan perbedaan agresivitas anak pada ketiga kelompok intensitas bermain *game on-line*. Dilanjutkan dengan Uji-t yang menunjukkan, semua H_0 ditolak, maka H_a diterima. Implikasi hasil penelitian ini adalah intensitas yang dimiliki anak ketika bermain *game on-line* dapat memberikan kontribusi yang dapat memicu agresivitas anak terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, peran dan upaya guru dan orang tua untuk memberikan permainan beredukasi dapat mengembangkan perilaku pro-sosial dan berkarakter positif.

Kata-kata kunci: intensitas, bermain *game on-line*, agresivitas siswa, permainan beredukasi

EFFECT OF THE INTENSITY OF PLAYING ON-LINE GAME TO THE STUDENTS' AGGRESSION

Abstract: This *ex post facto* research, conducted at SDN Gedong 06 Pagi, Gedong village, East Jakarta in August 2013, aimed to obtain empirical data of the influence of the intensity of playing on-line games towards the aggressiveness of grade II SD. Samples were taken using the technique of cluster random sampling and simple random sampling. The data were collected using question form and analyzed employing one way analysis of Variance (ANOVA) and t-test. The results of the testing of hypotheses using ANOVA indicate different aggression of the children in the three groups of intensity playing on-line game. T-test indicates all H_0 rejected but H_a accepted. The implication of this research result is the intensity performed by the children in playing on-line games could contribute to their aggression against the environment. The role and efforts of teachers and parents in providing the children with educational games, can develop pro-social behavior and positive character of the children.

Keywords: intensity, playing on-line games, student's aggression, educational game

PENDAHULUAN

Pada perkembangan teknologi dan komunikasi di era-globalisasi seperti sekarang ini yang semakin meningkat diharapkan anak dapat lebih banyak belajar mengenai karakter yang positif dengan ber-sumber pada teknologi media. Seiring berjalannya waktu, kreativitas manusia dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi informasi semakin berkembang pesat dan luar biasa. Mulai dari pengembangan teknologi yang berguna sebagai komunikasi sampai pada pengembangan teknologi yang berguna untuk menghibur seperti aplikasi *game*. Sehubungan dengan berkembang pesatnya *game*, maka banyak media-media *game* yang terlahir seperti *game online*. Permainan *online* ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu

pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja, dan kapan saja dengan menggunakan laptop ataupun komputer yang didukung dengan koneksi internet.

Anak-anak dapat dengan mudah tertarik dengan permainan *game online*. Permainan virtual, seperti *game online* ini dapat membuat anak merasa senang untuk bermain. Berbagai permainan *game online* yang variatif membuat pemainnya merasa nyaman dalam permainan. Hal ini sesuai dengan dampak negatif yang disebabkan *game online*, karena sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya.

Anak-anak yang mempunyai intensitas bermain *game online* tinggi biasanya tidak akan memperhatikan

lingkungan sekitarnya karena terlalu asyik dengan permainannya. Ketika mereka sudah mulai asyik dengan dunianya, mereka tidak akan mau terganggu oleh berbagai macam hal yang terjadi disekitarnya. Bahkan mereka bisa terbawa untuk berperilaku agresif ke dalam dunia sesungguhnya, meniru apa yang dilihat di permainan, misalnya untuk perilaku yang berkaitan dengan permainan peperangan. Dengan demikian permainan *game online* yang berintensitas tinggi merupakan salah satu dampak negatif anak bermain *game online* yaitu memicu perilaku agresif. Berdasarkan uraian di atas berikut kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini.

A. Agresivitas

Agresivitas berasal dari teori belajar sosial. Menurut Patterson dkk (Sarwono, 2002:312) menemukan bahwa pada anak-anak, agresivitas adalah hasil yang berupa peningkatan frekuensi perilaku agresif itu sendiri. Dengan demikian, agresivitas adalah suatu hal atau keadaan dimana seseorang cenderung melakukan perilaku agresif.

Perilaku agresif berkaitan dengan perilaku yang melanggar aturan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan "*aggressive is any act the violates the rules and laws of society- an act that is illegal, no matter what the age of the perpetrator*" (Connor, 2004:7). Dengan demikian perilaku agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang dilakukan seseorang dalam bentuk agresi yang dapat merugikan atau menyakiti seseorang.

Agresi yang merupakan bentuk dari perilaku agresif yang merupakan suatu perilaku yang berlawanan dengan perilaku prososial yaitu perilaku anti sosial. Dodge, (Kostelnik, 2009: 408) menyatakan bahwa *aggression is antisocial behavior that damages or destroys property or that results in physical or emotional injury to a person or animal. It can be verbal or physical*. Dengan demikian, agresi merupakan masalah utama dalam masyarakat manusia. tindakan dalam bentuk penyerangan yang dilakukan atas seseorang yang berperilaku agresif. Agresi merupakan perilaku yang anti sosial yang dapat merugikan orang lain. Agresi dapat dilakukan dengan perilaku fisik dan juga verbal.

Agresivitas yang merupakan suatu kecenderungan dimana seseorang melakukan tindakan atau perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat menyebabkan perilaku agresif. Perilaku agresif dinyatakan dengan agresi. Rangsangan atau pengaruh terhadap agresivitas itu dapat datang dari luar diri sendiri atau dari dalam diri sendiri, yaitu (1) kondisi lingkungan, (2) pengaruh kelompok, (3) pengaruh kepribadian dan kondisi fisik (Sarwono, 2002:314). Dengan demikian rangsangan yang datang dari luar

diri sendiri adalah kondisi lingkungan dan pengaruh kelompok, sedangkan rangsangan yang datang dari dalam diri sendiri adalah pengaruh kepribadian dan kondisi fisik.

Selain itu, dari ketiga faktor yang telah disampaikan ternyata terdapat beberapa faktor yang mendukung seseorang berperilaku agresif. Hal ini disampaikan oleh Coie dan Dodge (Kostelnik, 2009: 412) yang menyimpulkan penyebab perilaku agresif, yaitu (1) *biology* (biologi); (2) *the frustration – hypostasis aggressive* (frustrasi - hipotesis agresif); (3) *the distorted – perception hypothesis* (penyimpangan - persepsi hipotesis); (4) *direct instruction* (instruksi langsung); (5) *reinforcement* (penguatan); (6) *modeling* (model); (7) *lack of knowledge and skills* (kurangnya pengetahuan dan keterampilan). Dengan demikian hal yang berbeda disampaikan oleh Kostelnik bahwa terdapat tujuh penyebab seseorang dapat berperilaku agresif.

Keluarga merupakan tempat pertama dan sebagai pusat anak belajar mengenai setiap bentuk perilaku. Keluarga merupakan pusat pelatihan perilaku agresif Parke, 2009:535). Keluarga merupakan kelompok orang terdekat dengan anak. Keluarga dapat menjadi model yang paling sering ditemui oleh anak. Keluarga menjadi cermin bagaimana seorang anak berperilaku. Keluarga yang terbiasa berperilaku agresif secara tidak sadar dapat mempengaruhi perilaku agresif anak. Di dalam keluarga anak banyak belajar bagaimana bersikap, jika sikap yang dilakukan oleh anggota keluarga berupa perilaku agresif maka anak akan menjadikan perilaku agresif merupakan perilaku yang wajar yang dapat diterapkan dalam kehidupan sosialisasinya.

Sama halnya dengan televisi, video dan *game* komputer dapat berdampak pada perilaku agresif. Comstock & Scharres (Parke, 2009: 538) menyatakan bahwa, *video and computer games may influence aggressive behavior as well*. Dengan demikian video dan permainan komputer sama-sama dapat mempengaruhi perilaku agresif.

Terdapat berbagai faktor yang dapat membuat seseorang berperilaku agresif. Faktor-faktor yang dapat menyebabkan seseorang berperilaku agresif adalah kondisi lingkungan, pengaruh kelompok, kondisi fisik, biologis, frustrasi, kesalahpahaman, instruksi langsung, penguatan, modeling, kurangnya pengetahuan dan keterampilan, keluarga, media. Dengan demikian *game online* merupakan salah penyebab seseorang dapat berperilaku agresif yang termasuk dalam faktor modeling dan media.

Agresi mempunyai empat tipe agresi berdasarkan bentuk dan cara. Agresi pertama adalah agresi

hostil atau agresi bermusuhan merupakan suatu tipe perilaku agresif yang dilakukan berdasarkan ungkapan atas kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi. Agresi kedua adalah agresi instrumental merupakan tipe perilaku agresif yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkannya. Agresi yang ketiga adalah agresi yang tidak disengaja merupakan tipe perilaku agresif yang tidak sengaja dilakukan seseorang, sehingga tanpa berpikir seseorang melakukan perilaku agresif. Terakhir adalah agresif ekspresi. Agresi ekspresif merupakan suatu tipe perilaku agresif yang merupakan suatu pengalaman yang menarik bagi seseorang yang melakukannya.

Tipe agresi hostil dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu agresi dengan kekuatan fisik (*overt aggression*) dan perilaku agresi secara sosial (*aggression relational*). *Overt aggression* dilakukan kepada seseorang secara langsung dan menyakiti secara fisik dan juga psikis. Sedangkan *relational aggression* dilakukan dalam hubungan sosial sehingga korban tidak terluka secara fisik namun merasa dirugikan dalam kehidupan sosial mereka.

Tipe agresi berdasarkan fungsinya terbagi menjadi dua, yaitu agresi proaktif dan agresi reaktif. Agresi proaktif adalah agresi yang menggunakan tenaga untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara menyakiti orang lain. Kemudian agresi reaktif adalah tindakan agresi sebagai bentuk dalam merespon serangan, ancaman, atau frustrasi, biasanya terpicu oleh kemarahan.

Pada tahapan usia sekolah (*school age*) ditandai adanya kecenderungan *industry-inferiority*. Sebagai kelanjutan dari perkembangan tahap sebelumnya, pada masa ini anak sangat aktif mempelajari apa saja yang ada di lingkungannya dengan mengarahkan energinya. Dorongan untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan terhadap lingkungannya sangat besar, tetapi di pihak lain karena keterbatasan-keterbatasan kemampuan dan pengetahuannya kadang-kadang menghadapi kesukaran, hambatan bahkan kegagalan. Hambatan dan kegagalan ini dapat menyebabkan anak merasa rendah diri

Dengan demikian (*school age*) ditandai adanya kecenderungan *industry-inferiority*. Sebagai kelanjutan dari perkembangan tahap sebelumnya, pada masa ini anak sangat aktif mempelajari apa saja yang ada di lingkungannya dengan mengarahkan energinya. Dorongan untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan terhadap lingkungannya sangat besar, tetapi di pihak lain karena keterbatasan-keterbatasan kemampuan dan pengetahuannya kadang-kadang menghadapi kesukaran, hambatan bahkan kegagalan.

Hambatan dan kegagalan ini dapat menyebabkan anak merasa rendah diri.

Agresi pada siswa kelas II SD bertipe hostile aggression atau agresi bermusuhan. Pada anak laki-laki maupun anak perempuan bentuk perilaku agresi fisik secara bertahap menurun. Pada umumnya meningkat dalam bentuk dalam bentuk perilaku agresi verbal dan agresi relasional. Dengan demikian tipe perilaku agresi siswa kelas II SD adalah hostile aggression (agresi bermusuhan dalam bentuk agresi fisik yang secara bertahap menurun, dan meningkat pada bentuk agresi verbal dan relasional).

B. Intensitas Bermain *Game online*

Intensitas yang merupakan suatu bentuk dukungan berupa kekuatan yang dapat menguatkan suatu dukungan tersebut. salah satu teori mengenai intensitas yaitu *intensity is the strength of power of a message in a direction* (Neuman, 2006:275), Pengertian tersebut dapat pula dimaksud bahwa seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan intensitas bermain *game online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game onlinenya*. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game onlinenya*.

Bermain merupakan hal yang penting bagi anak. *“Play is important because of the different experiences it provides or as method for aesthetic expression and aesthetic communication”* (Lillemyr, 2009:8). Peneliti dapat mengartikan bahwa bermain penting karena memberikan pengalaman yang berbeda atau sebagai cara untuk berekspresi dan berkomunikasi. Dengan demikian bermain sangat penting bagi anak untuk mendapatkan suatu pengalaman yang akan mengajarkan mereka mengenai berekspresi dan berkomunikasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan dalam bentuk komunikasi yang dapat memberikan pengalaman dan mengembangkan perkembangan fisik, mental dan inteligensi anak yang didalamnya mengandung sebuah cerita. Selain itu, ketika anak bermain anak dapat belajar bagaimana berkomunikasi dan berekspresi.

Game online merupakan permainan yang dimainkan melalui komputer dengan jaringan internet. Menurut Muligan (Harmono, 2011:17) *game online*

atau sering disebut *game online* adalah sebuah permainan (*game*) yang dimainkan dalam suatu jaringan (LAN atau internet). Hal ini berarti *game online* hanya dapat dimainkan jika komputer terhubung langsung dengan jaringan internet.

Pengertian *game online* dapat disimpulkan dalam penelitian ini adalah *game* virtual dalam komputer yang terkoneksi dengan internet yang dapat melakukan komunikasi antar pemain walaupun di tempat yang berbeda. Komunikasi yang dilakukan dengan cara *chatting*. Selain itu, *game online* juga merupakan salah satu media hiburan yang dapat dimainkan secara *single-player* dan *multiplayer*.

Berdasarkan pernyataan di atas, jenis-jenis *game online* terbagi dalam tujuh jenis *game*. *Pertama*,

jenis *game online* *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter games* (MMOFPS) seperti permainan Point Blank. *Kedua*, *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy games* (MMORTS) seperti permainan Rise Of Nations. *Ketiga*, *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG) seperti Ragnarok Online. *Keempat*, Cross-platform online play seperti Conquer Online. *Kelima*, *Massively Multiplayer Online Browser game* seperti Shadowland Online. *Keenam*, *Simulation game* seperti The Sims. *Ketujuh*, *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG) seperti Milmo. Dengan demikian banyaknya jenis *game online* pemain dapat bebas dalam memilih permainan yang mereka inginkan. Pada setiap permainan juga mempunyai dampak yang berbeda terhadap pemainnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *expost facto*. Penelitian ini menggunakan metode *expost facto* karena variabel bebas dalam penelitian tidak diberi perlakuan tertentu dan tidak dikendalikan. Pada penelitian *expost facto* yang akan dilaksanakan efek perlakuan yang telah berlangsung secara alamiah dan bukan menciptakan sebab akibat. Variabel bebas dalam penelitian adalah intensitas bermain *game online* siswa kelas II SD yang telah terjadi tanpa dimanipulasi oleh peneliti. Sedangkan variabel terikat yang menjadi akibat dari variabel bebas dalam penelitian ini adalah agresivitas siswa kelas II SD tersebut.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri di Kelurahan Kampung Gedong Jakarta Timur pada bulan Agustus 2013. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri di Kelurahan Kampung Gedong, Jakarta Timur. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Gedong 06 Pagi, Jakarta Timur yang berjumlah 46 anak. Sampel diambil dengan menggunakan teknik pengambilan *sampel Cluster Random Sampling* dan *Simple Random Sampling*.

Cluster random sampling digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas (Sugiyono, 2007:121). Berdasarkan hal tersebut pengambilan sampel dengan *cluster sampling* dilakukan pada 13 Sekolah Dasar Negeri yang mempunyai karakteristik sama di Kelurahan Kampung Gedong kemudian dari 13 Sekolah Dasar Negeri dilakukan *cluster random sampling* yang kemudian terpilihlah SDN Gedong 06 pagi sebagai subjek penelitian.

Maka dari itu pengambilan sampel dengan

teknik *cluster sampling* dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap pertama menentukan sampel daerah dan tahap berikutnya menentukan orang-orang yang ada pada daerah itu secara *simple random sampling*. Dengan demikian pada penelitian ini sampel dibagi menjadi tiga kelompok dengan cara *simple random sampling* yang kemudian peneliti mendapatkan 46 anak sebagai sampel dari SDN Gedong 06 pagi yang akan dibagi dalam tiga kelompok.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur intensitas siswa kelas II SD dalam bermain *game online* (variabel bebas) yaitu angket. Adapun kisi-kisi instrumen yaitu sebagai berikut: 1. Waktu bermain (awal mula bermain dan lama bermain), 2. Media yang digunakan (Media yang digunakan dalam bermain *game online*), 3. Jenis permainan (jenis-jenis permainan *game online*), 4. Dorongan emosi (keinginan untuk bermain). Kisi-kisi instrumen intensitas bermain *game online* digunakan terdiri dari 11 butir pertanyaan, namun setelah dilakukan uji validasi terdapat 7 butir pertanyaan yang valid. Uji validitas untuk instrumen ini menggunakan uji *Judgement Expert* dan *Product Moment Pearson*, sedangkan untuk uji reabilitasnya menggunakan uji *Alpha*

Setelah intensitas bermain *game online* didapatkan dengan menggunakan angket, selanjutnya akan diurutkan dari skor siswa yang mendapatkan skor tertinggi sampai skor terendah dengan membuat tabel. Dari data tersebut, sampel akan dibagi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok coba (kelompok siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi), kelompok pembandingan 1 (kelompok siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* sedang) dan kelompok pembandingan 2 (kelompok siswa yang memiliki

intensitas bermain *game online* rendah). Diambilnya jumlah siswa dalam kelompok tersebut berdasarkan perhitungan dari 10 siswa skor tertinggi dengan mengambil nomor 1-10 termasuk dalam kelompok coba. Kelompok pembanding 1 merupakan kelompok yang terdiri dari siswa yang bermain *game online* berada pada skor sedang. Diambilnya jumlah siswa dalam kelompok tersebut berdasarkan perhitungan dari 10 siswa yang berada pada nomor 16-25. Kelompok pembanding 2 merupakan kelompok yang terdiri dari siswa yang bermain *game online* berada pada skor terendah. Diambilnya jumlah siswa dalam kelompok tersebut berdasarkan perhitungan dari 10 siswa yang berada pada nomor 37-46.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur agresivitas siswa kelas II SD (variabel bebas) yaitu menggunakan angket. Adapun kisi-kisi instrumen perilaku prososial siswa kelas II SD yaitu sebagai berikut; 1. Agresi secara fisik, 2. Agresi secara verbal dan 3. Agresi secara relasional. Kisi-kisi instrumen untuk mengukur variabel perilaku agresif siswa kelas II SD terdiri dari 23 butir pernyataan, namun setelah dilakukan uji validitas terdapat 18 butir pernyataan yang valid. Uji validitas untuk instrumen ini menggunakan uji Product Moment Pearson, sedangkan untuk uji reliabilitasnya menggunakan uji Alpha.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif dilakukan dengan mengelola data awal. Statistik deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan data dengan melihat aspek rata-rata (*mean*), varian data dan modus data dalam penelitian.

Statistik inferensial digunakan untuk menga-

nalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Adapun statistik inferensial dalam penelitian ini meliputi uji normalitas yang digunakan untuk menguji normal atau tidaknya sebaran data pada kelompok penelitian yaitu kelompok coba (intensitas bermain *game online* tinggi), kelompok pembanding 1 (intensitas bermain *game online* sedang) dan kelompok pembanding 2 (intensitas bermain *game online* rendah). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Liliefors. Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas, yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui homogen atau tidaknya seragam atau tidaknya variansi-variansi variabel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Fisher.

Setelah kedua uji tersebut dilakukan, selanjutnya adalah menguji hipotesis statistik penelitian yang menguji ada atau tidaknya perbedaan antara dua buah mean sampel. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Analisis Varian (ANOVA) Satu jalan dan dilanjutkan dengan uji-t yang dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dimana jika hipotesis nol (H_0) ditolak, maka terdapat perbedaan rata-rata agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas tinggi, agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas sedang dan agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas rendah. Namun, jika hipotesis nol (H_0) diterima maka tidak terdapat perbedaan rata-rata agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas tinggi, agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas sedang dan agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan deskriptif data dari perhitungan agresivitas pada kelompok coba, kelompok pembanding 1 dan kelompok pembanding 2 siswa kelas II di SDN Gedong 06 Pagi, dapat dilihat perbedaan yang signifikan antara tiga kelompok tersebut. Hal itu dapat dilihat dari perbedaan nilai maksimum dan minimum, mean, median, modus, variansi dan standar deviasi dari data tersebut dalam bentuk tabel. Adapun hasil perhitungan perilaku prososial di kelompok coba dan pembanding dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Perhitungan Perilaku Prososial Kelompok Coba dan Pembanding

Keterangan Hasil Data Perilaku Prososial	Hasil Perhitungan		
	Kelompok Coba	Kelompok Pembanding 1	Kelompok Pembanding 2
Jumlah Responden	10	10	10
Nilai Maksimum	48	35	23
Nilai Minimum	40	27	18
Mean	44.5	30.6	20.5
Median	44	30.5	20.5
Modus	44	33	22

Keterangan Hasil Data Perilaku Prososial	Hasil Perhitungan		
	Kelompok Coba	Kelompok Pembanding 1	Kelompok Pembanding 2
Varians	6.722	7.378	3.167
Standar Deviasi	2.592	2.716	1.6681

Tabel 1 menunjukkan data agresivitas pada kelompok coba, kelompok pembanding 1 dan kelompok pembanding 2. Masing-masing kelompok memiliki responden sebanyak 10 orang siswa. Pada kelompok coba diperoleh nilai maksimum sebesar 48, nilai minimum 40, nilai rata-rata 44.5, nilai tengah 44, nilai yang sering muncul 44, besar varians 6.722 dan standar deviasi 2.592. Berikutnya pada kelompok pembanding 1 diperoleh nilai maksimum 35, nilai minimum 27, nilai rata-rata 30.6 nilai tengah 30.5, nilai yang sering muncul 33, besar varians 7.378 dan standar deviasi 2.716. Kemudian yang terakhir kelompok pembanding 2 diperoleh nilai maksimum 23, nilai minimum 18, nilai rata-rata 20.5 nilai tengah 20.5, nilai yang sering muncul 22, besar varians 3.167 dan standar deviasi 1.6681.

Data di atas kemudian diolah untuk dianalisis melalui teknik analisis data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas yaitu dengan uji Liliefors, uji homogenitas yaitu dengan uji Fisher dan uji hipotesis yaitu dengan uji ANAVA satu jalan dan uji-t. Adapun rangkuman dari ketiga uji tersebut dapat dilihat dalam tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Pengujian Persyaratan Analisis Data

Pengujian Persyaratan Analisis Data				
Nama Uji	Uji Normalitas Kelompok Coba	Uji Normalitas Kelompok Pembanding 1	Uji Normalitas Kelompok Pembanding 2	Uji Homogenitas
Hasil Pengujian	$L_{hitung} = 0,1764$ $L_{tabel} = 0,258$ Maka, $L_{hitung} < L_{tabel}$	$L_{hitung} = 0,1874$ $L_{tabel} = 0,258$ Maka, $L_{hitung} < L_{tabel}$	$L_{hitung} = 0,1199$ $L_{tabel} = 0,25$ Maka $L_{hitung} < L_{tabel}$	$F_{hitung} = 2,329$ $F_{tabel} = 2,48$ Maka, $F_{hitung} < F_{tabel}$
Kesimpulan	Data pada kelompok Coba berdistribusi normal	Data pada kelompok P1 berdistribusi normal	Data pada kelompok P2 berdistribusi normal	Sampel kelompok penelitian homogen

Tabel 2 menunjukkan rangkuman uji persyaratan

analisis data pada penelitian ini. Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui pada uji normalitas data pada kelompok coba kelompok pembanding 1 dan kelompok pembanding 2 berdistribusi normal, yang artinya jumlah data agresivitas pada kelompok coba, kelompok pembanding 1 dan kelompok pembanding 2 yang bernilai ekstrim (terlalu rendah atau terlalu tinggi) tidak banyak. Selain itu data berdistribusi normal juga memiliki arti bahwa jumlah data tersebut seimbang disisi kiri dan kananya. Pada tabel juga menunjukkan hasil uji homogenitas. Hasil dari uji homogenitas menggunakan uji Fisher yaitu dua sampel kelompok penelitian homogen. Hal ini memiliki arti bahwa sampel pada kelompok penelitian berasal dari populasi yang homogen.

Tabel 3. Pengujian Hipotesis

Pengujian Hipotesis		
Nama Uji	Uji ANAVA Satu Jalan	Uji-t
Hasil Pengujian	$F_{hitung} = 252,28$ $F_{tabel} = 4,20$ Maka, $F_{hitung} > F_{tabel}$	Coba dengan P1 $t_{hitung} = 23,44$ P1 dengan P2 $t_{hitung} = 38,87$ Coba dengan P2 $t_{hitung} = 69,29$ $T_{tabel} = 1,73$ Maka, $t_{hitung} > t_{tabel}$
Kesimpulan	Terdapat perbedaan rata-rata agresivitas pada ketiga kelompok penelitian	H_a diterima H_0 ditolak

Tabel 3 menunjukkan hasil dari pengujian hipotesis. Pada uji ANAVA satu jalan didapatkan $F_{hitung} = 252,84$. Dengan demikian, $F_{hitung} 252,284 > F_{tabel} 4,20$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat pembilang db (A) yaitu 2 dan db penyebut (D) = 27 maka H_0 ditolak. Jadi terdapat perbedaan rata-rata agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas tinggi, agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas sedang dan agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas rendah. Kemudian pada uji-t diperoleh hasil t_{hitung} untuk data Coba & P1 = 23.44, P1 & P2 = 17.27, dan Coba & P2 = 42.57 (taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $t_{tabel} = 1.73$). Berdasarkan hasil tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan agresivitas pada setiap kelompok intensitas bermain *game online* siswa

kelas II SD. Dengan demikian, terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas siswa kelas II SD.

Analisis yang telah dinyatakan terlihat dari instrumen penelitian perilaku agresif siswa kelas II SD. Pada kelompok tinggi yaitu kelompok coba (kelompok anak yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online*) lebih menunjukkan perilaku agresif secara fisik, verbal dan relasional. Pada perilaku agresif fisik, indikator yang lebih menonjol adalah menyerang anak lain secara langsung yang meliputi menendang dan memukul, hal ini dikarenakan anak terlalu sering memainkan game yang mengandung perilaku agresif didalam permainan tersebut. Selanjutnya, perilaku agresif verbal, indikator yang lebih menonjol adalah mendesak beberapa orang untuk secara lisan menyakiti target, hal ini dikarenakan anak terbiasa untuk mengendalikan suatu karakter untuk menyerang musuhnya sehingga anak dapat akan menjadi terbiasa untuk memerintah seseorang menyakiti orang lain. Terakhir, perilaku agresif relasional indikator yang lebih menonjol adalah mengabaikan dan menyebarkan rahasia orang lain. Hal ini dikarenakan ketika bermain *game online* anak dapat berkomunikasi melalui online dengan cara grouping, dengan demikian anak terbiasa berinteraksi secara kelompok dan mengabaikan orang lain di lain kelompok atau mungkin membicarakan orang lain didalam kelompok.

Anak pada kelompok sedang ini cenderung

sedang dalam melakukan perilaku agresif secara fisik, verbal dan relasional. Hal tersebut menyatakan bahwa intensitas bermain *game online* sedang berpengaruh pada perilaku agresif fisik, verbal dan relasional. Pada perilaku agresif fisik, indikator yang lebih menonjol adalah menyerang anak lain secara langsung, menghancurkan barang-barang temannya, hal ini dikarenakan anak sudah mulai mendapatkan pengetahuan berperilaku agresif dari *game online* dan mencoba mengaplikasikannya pada temannya. Selanjutnya, perilaku agresif verbal, indikator yang lebih menonjol adalah menggoda dengan kalimat yang tidak menyenangkan kepada temannya, hal ini dikarenakan anak sudah mulai ikut bermain *game online* dan menjadi terbiasa dengan kalimat-kalimat yang tidak menyenangkan. Terakhir, perilaku agresif relasional indikator yang lebih menonjol adalah membuat kelompok tanpa sepengetahuan teman yang tidak disukainya. Hal ini dikarenakan anak sudah mempunyai kelompok baru di *game online*, sehingga ia dapat memilih teman mana yang disukainya dan mana yang tidak disukainya.

Anak pada kelompok rendah ini cenderung tidak melakukan perilaku agresif secara fisik, verbal dan relasional. Hal ini dikarenakan anak bermain *game online* menjadikan kegiatan bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan dan sebagai sarana hiburan saja, sehingga perilaku agresif tidak muncul pada intensitas bermain *game online* rendah.

PENUTUP

Penelitian ini mengkaji pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas siswa kelas II SD di SDN Gedong 06 pagi, Kelurahan Kampung Gedong, Jakarta Timur. Melalui pengkajian ini, dapat dilihat bahwa intensitas anak dalam bermain *game online* dapat mempengaruhi agresivitas. Hal ini terlihat dari semakin tinggi intensitas dalam bermain *game online* anak maka semakin tinggi agresivitas anak. Anak yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi secara tidak sadar belajar berperilaku agresif dan akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas tinggi, agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas sedang dan agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas rendah. Agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online* lebih tinggi dibandingkan agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas sedang dalam bermain

game online. Agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas sedang dalam bermain *game online* lebih tinggi dibandingkan agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas rendah dalam bermain *game online*. Kemudian, agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online* lebih tinggi dibandingkan agresivitas siswa kelas II SD yang memiliki intensitas rendah dalam bermain *game online*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas anak dengan melihat pada perbedaan pada kelompok penelitian.

Hasil penelitian ini secara teoritis memberikan gambaran mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas siswa kelas II SD. Selanjutnya, agar intensitas bermain *game online* tidak berdampak besar terhadap agresivitas anak, maka perlu diperhatikan hal-hal yang mendukungnya. Hal – hal pendukung tersebut meliputi pemahaman orang tua mengenai perkembangan teknologi serta

manfaat teknologi bagi perkembangan perilaku sosial dan pembelajaran apa yang akan dipelajari oleh anak dari permainan yang dimainkan, pengetahuan orang tua tentang pentingnya pengawasan dan pengontrolan lebih yang harus diberikan pada saat anak bermain, pemahaman orang tua tentang jenis-jenis permainan yang dimainkan oleh anak, serta upaya guru dan orang tua untuk memberikan permainan yang beredukasi

yang dapat mengembangkan perilaku pro-sosial dan berkarakter positif. Selain itu, upaya yang terpenting dari orang tua dan keluarga adalah penanaman pengetahuan mengenai perilaku yang mana yang baik dan yang mana tidak baik kepada anak. Dengan demikian, pengetahuan, pengawasan dan penanaman nilai-nilai moral dari orang tua sangat penting untuk mengontrol anak dalam bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Connor, Daniel F. 2004. *Aggresssion and antisocial behavior In children an adolescents: research and treatment*. New York: The Guilford Press.
- Kostelnik ,Marjorie J., et al. 2009. *Guiding children's social development & learning. 6th Edition*. USA: Delmal Cengange Learning
- Lillenmyer, Ole Fredrik. 2009. *Taking play seriously children and play in early childhood education-an excting challenge*. USA: ANSI.
- Parke, Ross D. and Alison Clarke-Stewart. 2011. *Social development*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Parke, Ross D. and Mary Gauvain. 2009. *Child psychology: A contemporary viewpoint, 7th Edition*. New York: The McGraw Hill Comp
- Sarwonno, S.W. 2002. *Psikologi sosial individu dan teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: balai pustaka.
- Sudjana. 2002. *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.