

---

## **GAME ONLINE DAN AGRESIVITAS ANAK USIA SMP DI SIDOARJO**

**Vetty Putri Tanjung**

(Prodi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Jl. Mojopahit 666B Sidoarjo  
email: Vetty\_Putri\_Tanjung@yahoo.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh game online terhadap agresivitas anak usia SMP di Kabupaten Sidoarjo. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif melalui pendekatan eksplanatif atau eksplanatori. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah random sampling yang terdiri dari 100 siswa-siswi di Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Penganalisisan data menggunakan Regresi Linear Berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan game online yang saat ini booming di Kabupaten Sidoarjo adalah Game Aksi Petualangan (78,2%) , Game aksi “lostaga” (77,2%), FPS (*first person shooter*) “Cross Fire” (73,4%). Agresivitas yang paling sering dilakukan oleh responden ialah tidak melayani pembicaraan (75,4%), tidak mencegah orang lain untuk menyakiti orang yang telah menyakitinya (71,2%), dan tidak menegur orang yang telah menyakitinya (69,2%). Berdasarkan penelitian di lapangan menunjukkan bahwa penelitian game online tidak mempengaruhi agresivitas anak.

Kata kunci: game online, agresivitas, anak SMP

### ***ONLINE GAME AND AGGRESSIVENESS OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN SIDOARJO REGENCY***

#### ***ABSTRACT***

*The purpose of this study was to analyze the effects of online games towards aggressiveness of junior high school students in Sidoarjo Regency. This research used a quantitative research through an explanatory approach. The sampling technique in this study was a random sampling of 100 students in the Krian District, Sidoarjo Regency. Analyzing data used linear regression. The results showed that the online games that is currently booming in Sidoarjo*

*Regency were Game Action Adventure (78.2%), Game action "lostaga" (77.2%), FPS (first person shooter) "Cross Fire" (73, 4%). Aggressiveness that was the most often done by the respondent did not serve the conversation (75.4%) did not prevent others to hurt those who have hurt him (71.2%), and did not talk the person who has hurt him (69.2%). Based on research showed that, the study of online games did not affect to the aggressiveness of the child.*

*Keywords: online games, aggressiveness, junior high school students*

## **PENDAHULUAN**

Pada dasarnya masa remaja disebut pula sebagai *masa penghubung* atau *masa peralihan* antara masa anak-anak dengan masa dewasa. Banyak perubahan yang dialami oleh anak berusia remaja. Perubahan tersebut dapat dipengaruhi dari berbagai aktivitas yang dilakukan di luar lingkungan keluarga yaitu bermain. Bermain adalah salah satu kegiatan yang paling penting dalam perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektualitas, kreativitas, maupun sosial. Di masa usia anak, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan. Dengan bermain anak-anak dapat belajar untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan dengan mudah mendapatkan apa yang diinginkan.

Di era konvergensi teknologi komunikasi informasi, game online memiliki daya tarik tersendiri bagi anak usia sekolah. Game online merupakan permainan digital yang terhubung dengan internet dengan puluhan orang sekaligus. Hingga saat ini game online merupakan permainan yang diidolakan oleh anak-anak. Chandra (2006) dalam penelitiannya menyatakan bahwa game online memberikan dampak secara positif & negatif bagi *gamers*. Dampak positif yakni game online dapat memotivasi kepada pemainnya supaya tidak mudah putus asa dalam mencapai tujuan utama permainan. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu banyak waktu (belajar dan beribadah) serta mengganggu keadaan sosial seseorang.

Selain itu, keajegan anak dalam bermain game online dapat menimbulkan adiksi (kecanduan) serta perubahan karakter tiap *gamers*, seperti berubahnya sikap anak menjadi lebih agresif. Agresi merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikis. Game online memiliki unsur-unsur yang dapat mempengaruhi agresivitas anak. Unsur – unsur tersebut diantaranya fitur-fitur yang tersedia serta bertajuk petualangan seperti game yang bergenre *First Person Shooter (FPS)* yang mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Selain *genre FPS*, terdapat pula game bergenre *Real-Time Strategy* yang lebih menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya dan pemain bisa memainkan lebih dari satu karakter.

Game online bergenre *First Person Shooter* dan *Real-Time Strategy* memiliki misi yang mengharuskan menyakiti musuh guna memenangkan permainan. Hal seperti inilah yang pada akhirnya dapat menjadi panutan anak – anak di kehidupan sehari-hari. Situasi yang setiap hari menampilkan kekerasan beraneka ragam, sedikit demi sedikit akan memberikan penguatan bahwa hal itu merupakan hal yang menyenangkan atau hal yang biasa dilakukan. Adegan kekerasan yang menjadi tontonan tersebut dapat dijadikan anak sebagai panutan sehingga terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku agresi. Hizmawati (2013) dalam penelitiannya menerangkan bahwa perilaku agresif anak juga dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari (emosi anak, kepribadian anak, dan kemampuan bersosialisasi) sedangkan faktor eksternal terdiri dari pola asuh orang tua, jenis kelamin, dan proses imitasi.

Dalam hal ini keseimbangan pengawasan yang dilakukan oleh orang tua dengan lingkungan sosial menjadi penting. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh orang tua guna memantau perkembangan anak ketika di luar rumah seperti halnya menggunakan cara 3M (*merefleksikan, menolak, memusatkan pikiran kembali*). Dengan melakukan 3M maka aktivitas anak baik didalam maupun di luar ruangan akan senantiasa terkontrol oleh orang tua. Sehingga, melalui cara ini pula tindakan agresivitas anak dapat diminimalisir. Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh game online terhadap agresivitas anak usia SMP di Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh game online terhadap agresivitas anak usia SMP di Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo.

## **LANDASAN TEORETIS**

Teori *uses* (penggunaan) dan *gratification* (pemuhan kepuasan) ialah salah satu teori yang menjelaskan tentang peran media dalam masyarakat. Dalam hal ini media tidak banyak berperan guna mempengaruhi seseorang, melainkan khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Selain itu, dapat diartikan bahwa seseorang secara aktif mencari sebuah media yang berisi informasi tertentu yang dibutuhkan untuk memenuhi kepuasan dari apa yang diinginkan. Salah satunya kebutuhan akan kesenangan yang berkaitan dengan game.

Game adalah penarik perhatian yang telah banyak mengambil alih perhatian seseorang untuk memainkannya. Selain itu, game merupakan aplikasi buatan yang ditujukan sebagai sarana hiburan. Hal ini juga dijelaskan oleh Greg Costikyan yang mengungkapkan bahwa game online ialah sebetuk karya seni

dimana peserta, yang disebut pemain membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan. Dalam bermain game online pemain akan merasakan banyak sensasi yang berbeda sehingga terkadang aksi-aksi yang dimainkan pada saat bermain terbawa kedalam kehidupan nyata yang memicu tindakan agresi. Agresi dapat diartikan sebagai tindakan-tindakan yang mempunyai maksud untuk merugikan dengan mencederai orang lain dan akan berakibat fatal. Agresi erat kaitannya dengan *juvenile delinquency* yakni perilaku jahat (dursila), atau kejahatan/kenakalan anak-anak muda.

Pada dasarnya anak –anak delikuen memiliki kebiasaan tersendiri yakni :

- Mempunyai kebiasaan memakai *uniform* atau pakaian yang khas aneh dan mencolok
- Memiliki gaya rambut khusus
- Memiliki lagak tingkah laku yang khas
- Suka mendengarkan lagu-lagu tertentu
- Senang mengunjungi tempat-tempat hiburan dan kesenangan

Karakteristik umum anak-anak delikuen :

a. Struktur intelektualnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbedaan dalam fungsi kognitif , contoh : anak delikuen mendapatkan nilai lebih tinggi untuk tugas – tugas prestasi daripada nilai untuk keterampilan verbal</li> </ul>
b. Konstitusi fisik dan psikis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk tubuh lebih “mesomorphs” yakni relatif berotot ,kekar,kuat dan cenderung agresif</li> <li>• Lebih kebal terhadap rasa sakit</li> </ul>
c. Ciri karakteristik individual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki kepribadian yang menyimpang</li> <li>• Cenderung hidup bersenang-senang tanpa menyiapkan masa depannya</li> <li>• Terganggu secara emosional</li> <li>• Kurang tersosialisasi dengan masyarakat</li> <li>• Sering mengikuti kegiatan berbau kejahatan</li> <li>• Hati nurani tidak/kurang lancer fungsinya</li> <li>• Kurang memiliki sifat disiplin dan kontrol diri.</li> </ul>

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian eksplanatif yang berlokasi di Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Pemilihan lokasi ini dikarenakan Kecamatan Krian termasuk daerah urban yang menjadi salah satu jalur strategis transportasi negara. Selain itu, tingkat kenakalan remaja di daerah Krian termasuk tinggi. Berdasarkan data yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa dalam satu tahun terakhir terdapat 10 tindakan pidana yang dilakukan oleh remaja di Krian, yaitu tujuh diantaranya kekerasan secara fisik dan tiga seksual (sumber: Polsek Krian). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP di Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo dengan Sampel sebanyak 100 siswa SMP. Penentuan teknik sampling menggunakan teknik random sampling. Pengumpulan data menggunakan Skala Likert melalui lima alternatif jawaban. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui teknik penganalisaan regresi linear berganda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### Game Online dan Agresivitas Anak

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan menunjukkan bahwa dari 22 jenis game online, terdapat 3 jenis game online yang menjadi favorit responden dengan urutan pertama yakni game aksi petualangan (GTA) dengan perolehan sebesar 78,2% , pada urutan kedua yakni game aksi (lostaga) dengan perolehan sebesar 77,2% dan ketiga yakni (FPS) *First Person Strategy (Cross Fire)* dengan perolehan sebesar 73,4%.

<b>agresivitas</b>	<b>nilai</b>	<b>presentase</b>
Saya sering merasa ingin memukul atau melukai orang lain secara fisik	223	44,6
Saya ingin merusak barang –barang milik orang yang telah menyakiti	236	47,2
Saya ingin meminta orang lain untuk menyakiti atau melukai secara fisik orang yang telah menyakiti saya	233	46,6
Saya senang membalas secara langsung dengan cara mempermalukan balik supaya dia juga merasa	291	58,2

dirugikan		
Saya membiarkan orang yang telah mempermalukan saya , supaya dia dirugikan oleh orang lain	307	61,4
Saya ingin mengeluarkan kata-kata yang dapat mempermalukan dan merugikan orang lain.	287	57,4
Saya ingin membalas teman saya dengan menyebarkan isu bahwa orang yang telah menyakiti saya memiliki sifat buruk atau jahat.	270	54
Saya tidak suka menegur teman yang telah menyakiti atau mempermalukan saya	331	66,2
Saya membiarkan saja apa yang dia lakukan dan tidak menggubris, meskipun dia mencoba menyakiti lagi	313	62,6
Ketika saya disakiti maka saya akan memberikan informasi yang buruk kepada teman saya yang lain, dengan harapan dia dijauhi kawan-kawannya	280	56
Saya tidak akan mau berbicara dan bertegur sapa dengan orang yang telah menyakiti saya.	346	69,2
Saya tidak akan melayani pembicaraan orang yang telah menyakiti saya	377	75,4
Saya tidak akan mencegah orang lain menyakiti orang yang telah menyakiti saya.	356	71,2

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa tindakan agresivitas yang paling banyak memperoleh nilai ialah pilihan untuk tidak melayani pembicaraan dengan perolehan 75,4%, sedangkan 71,2% responden memilih tidak mencegah

orang lain untuk menyakiti orang yang telah menyakitinya, sedangkan 69,2% responden memilih untuk tidak menegur orang yang telah menyakitinya.

Teknik penganalisisan data dalam penelitian ini menggunakan teknik regresi linear berganda yakni metode statistik yang berfungsi untuk mengetahui sejauh mana hubungan sebab akibat dari variable faktor penyebab yakni kebutuhan kognitif, afektif dan minat/kebutuhan (X1, X2 dan X3) terhadap variabel akibat yakni Agresivitas (Y). Analisis regresi berganda sering digunakan untuk menganalisis masalah yang melibatkan dua atau lebih variabel bebas.

**Uji Normalitas Data dengan Smirnov Test**

Sebelum menguji regresi dan linear berganda lebih dahulu dilakukan pengujian linearitas yaitu normalitas data dan bebas dari asumsi klasik yang meliputi multikolinieritas, autokorelasi dan heteroskedasitas.

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		kognitif	afektif	minat dan kebutuhan	agresivitas
N		100	100	100	100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	44.69	75.05	81.00	38.50
	Std. Deviation	6.815	15.531	14.982	8.390
Most Extreme Differences	Absolute	.146	.215	.127	.236
	Positive	.086	.124	.058	.099
	Negative	-.146	-.215	-.127	-.236
Kolmogorov-Smirnov Z		1.464	2.150	1.269	2.362
Asymp. Sig. (2-tailed)		.027	.000	.080	.000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

**Interpretasi Output**

Berdasarkan output diatas diketahui bahwa :

- Nilai Tolerance semua variabel independen lebih besar dari 0,10

- Nilai VIF semua variabel independen independen lebih kecil dari 10

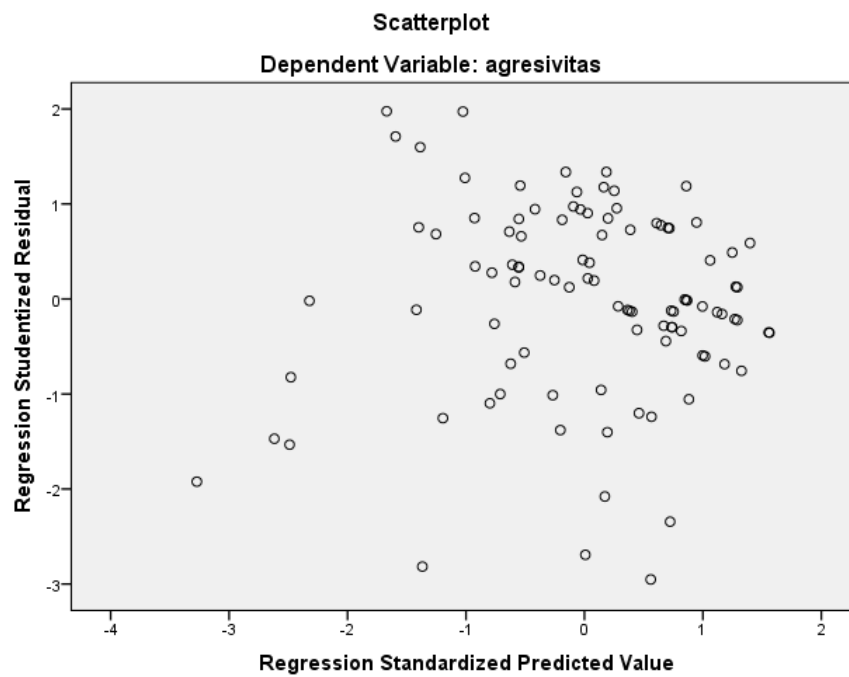
#### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1		
kognitif	.618	1.619
afektif	.663	1.508
minat dan kebutuhan	.877	1.140

a. Dependent Variable: agresivitas

Berdasarkan data yang diperoleh melalui pengolahan data spss dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas. Dengan ini data yang digunakan layak untuk uji linear berganda.

#### Uji Heteroskedastisitas





**Interpretasi Output**

Pada grafik scatterplot di atas terlihat bahwa penyebaran titik-titik data tidak berpola, penyebaran titik-titik tidak menyebar ke segala arah. Hal ini menyimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas model regresi. Maka data yang digunakan memenuhi syarat untuk melakukan regresi berganda.

**Uji Autokorelasi**

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.437 <sup>a</sup>	.191	.166	.5887	1.257

a. Predictors: (Constant), minat dan kebutuhan, afektif, kognitif

b. Dependent Variable: agresivitas

**n**

**Interpretasi Output**

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai Durbin – Watson pada model summary sebesar 1,257 jadi karena  $1,21 < DW < 1,65$  atau  $2,35 < DW < 2,79$  maka tidak dapat disimpulkan.

**Hasil Analisis Regresi Linier Berganda**

Berdasarkan hasil dari analisis dengan menggunakan SPSS 20.0 maka diperoleh hasil analisis regresi sebagai berikut.:

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
(Constant)	1.101	.444		2.479	.015	
1	Kognitif	.020	.134	.018	.150	.881
	Afektif	.183	.101	.207	1.818	.072
	minat dan kebutuhan	.323	.097	.327	3.328	.001

a. Dependent Variable: agresivitas

Sumber : data diolah SPSS 20

Berdasarkan data diatas dapat diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut :

$$Y=1,101 + 0,20X1 + 0,183X2 + 0,323X3$$

A = 1,101 merupakan nilai konstanta , jika nilai variabel X1,X2,dan X3 adalah nol, maka agresivitas (Y) sebesar 1,101

X1 = 0,02 menunjukkan bahwa variabel kebutuhan kognitif (X1) sedikit berpengaruh terhadap agresivitas anak , dengan kata lain jika kebutuhan kognitif ditingkatkan sebesar 1 satuan maka agresivitas akan bertambah besar 0,02.

X2 = 0,183 menunjukkan bahwa variabel kebutuhan afektif (X2) berpengaruh positif terhadap perilaku agresivitas . dengan kata lain jika kebutuhan afektif ditingkatkan sebesar 1 satuan maka agresivitas akan bertambah 0,183

X3 =0,323 menunjukkan bahwa variabel kebutuhan akan minat dan kesukaan(X3) berpengaruh positif terhadap perilaku agresivitas, dengan kata lain jika kebutuhan akan minat dan kesukaan ditingkatkan sebesar 1 satuan maka agresivitas akan bertambah 0,323.

### Analisis Korelasi

#### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.437 <sup>a</sup>	.191	.166	.5887

a. Predictors: (Constant), minat dan kebutuhan, afektif, kognitif

b. Dependent Variable: agresivitas

Sumber : data diolah SPSS 20

Hasil analisis Game Online dan Agresivitas Anak Usia Smp di Sidoarjo seperti yang dilihat pada table di atas menunjukkan bahwa koefisien korelasi (R) = 0,437. Hal ini berarti hubungan antar game online dan agresivitas anak usia smp di Sidoarjo bersifat kurang signifikan karena nilai R = 0,437 tidak mendekati 1.

**Koefesien determinasi(R<sup>2</sup>)****Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.437 <sup>a</sup>	.191	.166	.5887

a. Predictors: (Constant), minat dan kebutuhan, afektif, kognitif

b. Dependent Variable: agresivitas

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa adjusted R square memiliki nilai sebanyak 0,166, artinya 16,6 % variabel terikat agresivitas anak di jelaskan oleh variable bebas yang terdiri dari kebutuhan kognitif,kebutuhan afektif,kebutuhan akan minat dan kesukaan, dan sisanya 83,4 % dijelaskan oleh variable lain di luar variabel lain di luar variabel yang digunakan.

**Uji F-test****ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7.859	3	2.620	7.559	.000 <sup>b</sup>
	Residual	33.269	96	.347		
	Total	41.128	99			

a. Dependent Variable: agresivitas

b. Predictors: (Constant), minat dan kebutuhan, afektif, kognitif

Taraf signifikansi atau  $\alpha = 5\%$  atau 0,05

Berdasarkan data pada table dapat diketahui bahwa :

1. Nilai sig . pada table sebesar 0,000. Dengan ini berarti 0,000 lebih kecil dari 0,05 atau sig  $< \alpha$  maka Ho tidak memiliki pengaruh yang linear sedangkan H1berpengaruh secara linear antara kebutuhan kognitif,minat dan kesukaan terhadap agresivitas

2.  $F_{hitung} = 7,559$  lebih besar dari  $F_{tabel} = 2,46$  atau  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya ada hubungan yang linear antara kebutuhan kognitif, minat dan kesukaan terhadap agresivitas

### Uji *t*-test

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.101	.444		2.479	.015
1 kognitif	.020	.134	.018	.150	.881
afektif	.183	.101	.207	1.818	.072
minat dan kebutuhan	.323	.097	.327	3.328	.001

a. Dependent Variable: agresivitas

*Coefficient* digunakan untuk menggambarkan persamaan regresi berikut ini :

$$Y = 1,010 + 0,02X_1 + 0,183 X_2 + 0,323$$

Persamaan regresi di atas akan diuji apakah valid untuk memprediksi uji dependen . dengan kata lain apakah kebutuhan pemain game online yang melingkupi kebutuhan kognitif,afektif,minat dan kesukaan memengaruhi agresivitas.

#### ▪ Pengaruh Kebutuhan Kognitif (X1) Terhadap Agresivitas (Y) Interpretasi Output

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa :

1. Nilai Sig pada table sebesar 0,881 lebih besar dari 0,01 jika  $Sig > \alpha$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kebutuhan kognitif (X1) terhadap agresivitas (Y)
2.  $t_{hitung} = 1,50$  lebih kecil dari  $t_{tabel} = 1,985$  atau  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan signifikan antara kebutuhan kognitif (X1) terhadap agresivitas (Y).

- **Pengaruh Kebutuhan Afektif (X2) Terhadap Agresivitas (Y)**

**Interpretasi Output**

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa :

1. Nilai Sig pada table sebesar 0,072 lebih besar dari 0,01 jika  $Sig > \alpha$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kebutuhan afektif (X2) terhadap agresivitas (Y)
2. thitung= 1,818 lebih kecil dari ttabel= 1,985 atau thitung<ttabelmaka  $H_0$  diterima dan  $H_1$ ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan signifikan antara kebutuhan afektif (X2) terhadap agresivitas (Y).

- **Pengaruh Kebutuhan minat dan kesukaan (X3) Terhadap Agresivitas (Y)**

**Interpretasi Output**

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa :

1. Nilai Sig pada table sebesar 0,01 sama besar dari 0,01 jika  $Sig = \alpha$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kebutuhan minat dan kesukaan (X3) terhadap agresivitas (Y).
2. thitung= 3,328 lebih besar dari ttabel= 1,985 atau thitung>ttabelmaka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kebutuhan minat dan kesukaan (X3) terhadap agresivitas (Y).

**Menentukan variable independen yang mempunyai pengaruh dominan**

Variable independen yaitu variable yang meliputi kebutuhan kognitif,afektif, minat dan kesukaan yang memiliki pengaruh dominan terhadap variable dependen maka data tersebut akan dapat terlihat melalui table *standardized coefficients beta* di bawah ini

*Standardized CoefficientsBeta*

Variabel	<i>Standardized Coefficients Beta</i>
Kebutuhan Kognitif	0,018
Kebutuhan Afektif	0,207
Kebutuhan minat dan kesukaan	0,327

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa variable kebutuhan minat dan kesukaan memiliki pengaruh signifikan terhadap agresivitas .keputusan ini berdasarkan data dari *Standardized Coefficients* Betapada variable kebutuhan minat dan kesukaan memiliki nilai terbesar yakni 0,327 dibandingkan dengan variable lain.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa hipotesis tidak terbukti yaitu, kebutuhan kognitif memiliki pengaruh yang sangat kecil atau bahkan tidak sama sekali terhadap tindakan agresivitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game online kurang mempengaruhi tindakan agresivitas anak usia SMP di daerah Krian,hal ini dibuktikan dengan hasil perolehan dalam variabel kebutuhan kognitif yang meliputi kebutuhan akan informasi,pengetahuan,dan pemahaman mengenai lingkungan memiliki nilai sebesar 0,02, yang menunjukkan bahwa variabel kebutuhan kognitif (X1) sedikit berpengaruh terhadap agresivitas anak. Kebutuhan akan informasi adalah kebutuhan informasi tentang popularitas jenis game, sedangkan pengetahuan merupakan teknik bermain yang digunakan oleh tiap-tiap anak, dan pemahaman mengenai lingkungan adalah perbedaan genre game yang dimainkan di lingkungan social yang berbeda.

Sedangkan hasil perhitungan variable kebutuhan afektif (X2) yang meliputi aspek tingkah laku mencakup perasaan dan emosi, minat, motivasi, nilai, keyakinan, aspirasi, konsep diri menunjukkan angka 0,183. Artinya variabel kebutuhan afektif (X2) berpengaruh positif terhadap perilaku agresivitas namun sangat sedikit. Kebutuhan afektif dalam aspek tingkah laku terdiri dari perasaan dan emosi yang berarti kondisi seseorang dalam memainkan gendre game online dipengaruhi oleh kondisi perasaan pada saat tertentu, sedangkan minat diartikan sebagai gendre tertentu yang menjadi kesukaan pada saat bermain game, motivasi berarti rasa keingintahuan anak ketika berhasil memenangkan game tertentu,nilai dapat di artikan penilaian anak tersebut terhadap suatu game, game dapat diartikan memiliki nilai baik atau bahkan sebaiknya dalam mempengaruhi perkembangan di lingkungan sosialnya. Sedangkan keyakinan ialah adanya kepercayaan anak terhadap suatu permainan, aspirasi juga memiliki arti sebagai penyumbang ide-ide kreatif bagi anak dalam melakukan aktivitas kesehariannya, dan konsep diri dapat diartikan sebagai pengaruh game online dalam membentuk perilaku anak dalam kesehariannya.

Variable kebutuhan minat dan kesukaan (X3) yang mencangkup format atau konten tertentu. Berdasarkan data yang telah diketahui maka terdapat 3 genre game yang menjadi favorit responden diantaranya :

1. Game Aksi Petualangan GTA dengan perolehan nilai 78,2%

Game aksi petualangan ialah game petualangan yang memiliki kombinasi dengan game aksi. Dalam game ini aksi petualangan diselingi dengan tindakan heroik oleh pemain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan game online yang saat ini ialah jenis game yang mengutamakan kepiawaian pemain dalam membuat strategy dalam mempertahankan pertahanan atau menjebak musuh.

2. Game aksi “lostaga” dengan perolehan sebesar 77,2%. Game aksi ialah game yang mengandung unsur-unsur tindakan heroik.
3. FPS (*first person shooter*) “Cross Fire” dengan perolehan sebesar 73,4%. FPS ialah jenis game yang mengusung tema tembak-tembakan yang di dukung oleh teknologi 3 dimensi seolah pemain merasa berada dalam situasi yang sangat nyata di dalamnya. Pada game bergendre First Person Shooter (FPS) pemain akan dilengkapi dengan senjata-senjata militer yang bentuknya tidak jauh berbeda dari aslinya.

Pada variable ini memiliki nilai lebih tinggi yakni 0,323 perolehan menunjukkan bahwa variabel kebutuhan akan minat dan kesukaan(X3) kurang berpengaruh terhadap perilaku agresivitas anak. Dalam hal ini jenis agresivitas yang menjadi objek penelitian terbagi menjadi beberapa jenis yakni :

1. Fisik aktif langsung / tidak langsung yang meliputi tindakan kekerasan seperti menikam , memukul, menyakiti orang lain dengan menggunakan alat, menjebak orang lain, menyakiti orang secara terang-terangan
2. Fisik pasif langsung / tidak langsung yang meliputi tindakan mempengaruhi seseorang untuk melakukan tindakan criminal, penolakan terhadap suatu hal (aturan)
3. Verbal aktif langsung / tidak langsung yang meliputi penghinaan terhadap orang lain, penyebaran rumor tidak baik .
4. Verbal pasif langsung / tidak langsung yang meliputi pembatasan komunikasi dengan orang lain , memilih-milih dalam pergaulan.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa tindakan agresivitas yang paling banyak dilakukan oleh responden ialah :

1. Tidak melayani pembicaraan dengan perolehan 75,4%. Dalam hal ini tindakan agresivitas responden termasuk dalam kategori agresivitas verbal pasif secara langsung.

2. Tidak mencegah orang lain untuk menyakiti orang yang telah menyakitinya sebanyak 71,2%. Dalam hal ini tindakan agresivitas yang dilakukan termasuk dalam kategori fisik aktif secara tidak langsung.
3. Tidak menegur orang yang telah menyakitinya sebanyak 69,2%. Dalam hal ini maka tindakan agresivitas yang dilakukan termasuk dalam kategori verbal pasif secara tidak langsung.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa :

- a) Permainan game online yang saat ini booming di Sidoarjo adalah Game Aksi Petualangan GTA (78,2%), Game aksi “lostaga” ” (77,2%), FPS (*first person shooter*) “Cross Fire” (73,4%).
- b) Agresivitas yang paling sering dilakukan oleh responden ialah tidak melayani pembicaraan (75,4%), tidak mencegah orang lain untuk menyakiti orang yang telah menyakitinya (71,2%), tidak menegur orang yang telah menyakitinya (69,2%).
- c) Permainan game online tidak mempengaruhi agresivitas anak berdasarkan hasil pengujian SPSS yang menunjukkan hipotesa ditolak.

### **2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh ,terdapat hal yang perlu diperhatikan, maka dari itu terdapat beberapa saran yang dapat diberikan oleh penelitian untuk lebih lanjut yaitu :

- a) Bagi orang tua memberikan pengawasan lebih terhadap anak pecandu game online dirasa sangat diperlukan guna mengantisipasi tindakan agresivitas yang kemungkinan muncul di tengah masyarakat terlebih remaja.
- b) Bagi peneliti selanjutnya, untuk peneliti selanjutnya dapat menambahkan variable lain untuk mengembangkan penelitian ini. Selain itu juga dapat merubah objek dan menambah jumlah sampel.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arvin. (2011). *Gambaran Perilaku Dan Motivasi Pemain Online Games*. Diakses dari <http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hal.%20111%20Gambaran%20Perilaku%20Online%20Game.pdf>

Arifah. (2012). *Pengaruh Internet Terhadap Kenakalan Remaja*. Diakses dari



[http://repository.akprind.ac.id/sites/files/conference-proceedings/2012/mz\\_15451.pdf](http://repository.akprind.ac.id/sites/files/conference-proceedings/2012/mz_15451.pdf)

Hizmawati. (2013). *Faktor Penyebab Agresivitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Di TK Mekar Sari Jungkit*.

Kartono, Kartini. (1995). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Mandar Maju.

Saad, Hasballah. (2003). *Perkelahian Pelajar*. Yogyakarta: Galang Press.

Kartono, Kartini. (2005). *Patologi II: Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Partowisatr, Koestoer. (1983). *Dinamika Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.

Santrock, John W. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.

Santrock, JohnW. (2007). *Adolescence, Eleventh Edition*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.

Sarwono, Sarlito Sarwono. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

