

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA ONLINE: GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU KEKERASAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR (SD)
DI SD.S TRISULA PERWARI KOTA BUKITTINGGI
TAHUN 2015**

Penelitian Keperawatan Komunitas



Oleh

RONNY MARDTA
NIM: 11103084105048

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN PERINTIS SUMATERA BARAT
TAHUN 2015**

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA ONLINE: GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU KEKERASAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR (SD)
DI SD.S TRISULA PERWARI KOTA BUKITTINGGI
TAHUN 2015**

**Penelitian Keperawatan Komunitas
Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan
Pendidikan Program Studi Ilmu Keperawatan
STIKes Perintis Sumatera Barat**



Oleh

RONNY MARDTA
NIM: 11103084105048

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN PERINTIS SUMATERA BARAT
TAHUN 2015**

HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama Lengkap : RONNY MARDTA
Nomor Induk Mahasiswa : 11103084105048
Nama Pembimbing I : Ns. Yaslina, M. Kep, Sp. Kom
Nama Pembimbing II : Asrul Fahmi, SKM
Nama Penguji I : Ns. Lisa Mustika Sari. M. Kep
Nama Penguji II : Ns. Yaslina, M.Kep, Sp.Kom

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dan merupakan hasil karya sendiri serta sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk saya nyatakan dengan benar.

Apabila suatu saat terbukti saya melakukan kegiatan plagiat, maka saya bersedia untuk dicabut gelar akademik yang telah diperoleh.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Bukittinggi, 1 Agustus 2015

RONNY MARDTA

NIM : 11103084105048

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015.

Nama : RONNY MARDTA

NIM : 11103084105048

Skripsi ini telah diperiksa, disetujui dan telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Pendidikan Keperawatan Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Perintis Sumatera Barat pada tanggal 28 Juli 2015.

Bukittinggi, Juli 2015

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

Yaslina. M.Kep. Ns. Sp. Kep. Kom
NIK: 1420106037395017

Asrul Fahmi. SKM
NIK: 1440124086994014

Mengetahui,

Ketua PSIK STIKes Perintis Sumbar

Yaslina. M.Kep. Ns. Sp. Kep. Kom
NIK : 1420106037395017

PERNYATAAN PENGUJI

Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015.

Nama : RONNY MARDTA

NIM : 11103084105048

Skripsi ini telah diperiksa, disetujui dan telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Pendidikan Keperawatan Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Perintis Sumatera Barat pada tanggal 28 Juli 2015.

Bukittinggi, Juli 2015

Penguji 1,

Ns. Lisa Mustika Sari. M. Kep
NIK :1420114098511072

Penguji II,

Yaslina. M.Kep. Ns. Sp. Kep. Kom
NIK : 1420106037395017

Pendidikan Sarjana Keperawatan Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Perintis Sumatera Barat

SKRIPSI, AGUSTUS 2015

RONNY MARDTA

11103084105048

Hubungan Penggunaan *Media Online: Game online* Dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015

IX + VI BAB + 72 Halaman + 6 Tabel + 8 Lampiran

ABSTRAK

Perilaku kekerasan adalah sikap atau perilaku kasar atau kata-kata yang menggambarkan perilaku amuk, permusuhan, dan potensi untuk merusak secara fisik atau dengan kata-kata. Perilaku kekerasan merupakan respon terhadap *stressor* yang ditunjukkan dengan perilaku nyata melakukan kekerasan baik pada diri sendiri maupun orang lain. Salah satu faktor yang diduga mempengaruhi perilaku kekerasan adalah kebiasaan memainkan *game online* yang mengandung kekerasan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *media online: game online* dengan perilaku kekerasan pada anak sekolah dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 Juli tahun 2015. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *studi kolerasi* dengan pendekatan *crosssectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah para siswa kelas IV dan V sekolah dasar yang menyukai *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan yang melakukan perilaku kekerasan kepada orang lain, dengan teknik pengambilan sampel *Systematic random sampling*, dengan jumlah sebanyak 52 orang. Data dikumpulkan melalui wawancara kepada responden menggunakan kuesioner yang kemudian di analisis dengan uji statistik *chi-square* dengan derajat kepercayaan 95% (0,05). Hasil uji statistik di dapatkan P-value < α (0,000 < 0,05) dengan OR= 29,25, maka H_a diterima yaitu ada hubungan antara penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015. Dan penelitian ini disimpulkan ada hubungan antara penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015. Disarankan kepada institusi pelayanan kesehatan seperti petugas Puskesmas diharapkan agar dapat melakukan edukasi kepada pihak sekolah seperti guru, wali kelas, guru BK, staf sekolah lainnya dan orang tua untuk mendeteksi sejak dini penggunaan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan gangguan perilaku terhadap anak-anak sekolah dasar, sehingga orang tua dan guru benar-benar melaksanakan peran sertanya dengan baik.

Kata Kunci : anak sekolah dasar, game online, perilaku kekerasan

Daftar Bacaan : 28 (1992-2015)

Bachelor of Nursing Science Study Perintis School of Health Science West Sumatera

Under Graduate Thesis, August 2015

RONNY MARDTA

The Relation of the Use of Online Media: Online Game with The Violence on School Children Elementary SD.S in a Trisula Perwari Kota Bukittinggi 2015

IX + VI Chapter + 72 Pages + 8 Attachments

ABSTRACT

Violent behavior is rude attitude or behavior or words describing the behavior angry, hostility, and the potential to impair physically or with words .Stressor in response to violent behavior is demonstrated by the behavior of real violence in both yourself and others .One factor that alleged influence behavior of violence is the habit play online games that contain a violent .The purpose of this research is to know the relationship the use of Online Media: Online Games with violent behavior in primary school children in the city of Bukittinggi SD.S Trisula Perwari year 2015 .Study was conducted on the date of July 9th 2015 .A design used in this study was correlation study with crossscetional approach. The population in this research is the grade IV and V primary school who love online games containing elements of violence and violent behavior that do to other people, with Systematic sampling technique of random sampling, with as many as 52 people. Data collected through interviews to the respondent using the questionnaire later in the analysis with a statistical test of chi-square with the degree of confidence 95% (0.05). The results of statistical tests in the get $P\text{-value} < \alpha$ ($0.000 < 0.05$) with the $OR = 29.25$, And H_a accepted there is the relationship between the use of Online Media: Online Games with violent behavior in primary school children in the city of Bukittinggi SD.S Trisula Perwari 2015. And this study concluded there is a relationship between the use of Online Media: Online Games with violent behavior on child school elementary in SD.S city Trisula Perwari Bukittinggi 2015. Was recommended to the institution of health services as officers puskesmas expected to be able to do education to the school as teachers , the class , counseling teacher , other school staff and parents to detect early use of online games that contains elements of violence and disorder behavior against children primary school , so that parents and teachers really carry out the role of well .

Keywords: child primary school , online game , violent behavior

Reference: 28 (1992-2015)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : RONNY MARDTA

Umur : 23 Tahun

Tempat, Tanggal lahir: Bukittinggi, 31 Desember 1991

Agama : Islam

Negeri Asal : Bukittinggi

Alamat : Jln. H Miskin Campago Ipuh. Mandiangin Koto

Selayan

Kebangsaan/ Suku : Sikumbang

Jumlah Saudara : 3 orang

Anak Ke : 2

B. Identitas Orang Tua

Ayah : MARDAS

Ibu : DESWITA

Alamat : Mandiangin Koto Selayan – Bukittinggi

C. Riwayat Pendidikan

No	Pendidikan	Tempat
1	SDN 05 Gobah V Surau Timur	Tilatang Kamang
2	SMPN 03 Kapau	Kapau
3	SMAN 04 Bukittinggi	Bukittinggi
4	Program Studi S1 Ilmu Keperawatan	Bukittinggi – Sumatra barat

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur *Alhamdulillah Robbil 'Alamin*, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang senantiasa telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "**Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) Di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015.**" Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu pada kesempatan ini perkenankan peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Yendrizal Jafri, S.Kp M.Biomed selaku ketua STIKes Perintis Sumatera Barat.
2. Ibu Ns. Yaslina. M.Kep. Sp.Kom selaku penanggung jawab Program Studi S1 Keperawatan STIKes Perintis Sumatera Barat.
3. Kepala Sekolah SD.S Perwari Kota Bukittinggi, ibu Evawani Syofia yang telah memberi izin untuk pengambilan data dan penelitian.
4. Ibu Ns. Yaslina. M.Kep. Sp.Kom selaku pembimbing satu yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan oleh peneliti.
5. Bapak Asrul Fahmi. SKM selaku pembimbing dua yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan oleh penulis
6. Bapak dan Ibu staf pengajar Program Studi Ilmu Keperawatan STIKes Perintis Sumatera Barat, yang telah banyak pula memberikan ilmu serta bimbingan yang bermanfaat bagi peneliti.
7. Ibu Ns. Tanti Anggraini Boti S.kep, yang telah banyak memberikan ilmu serta bimbingan bermanfaat bagi peneliti.
8. Bapak Ns. Juli Ardinsyah S.Kep, yang telah banyak memberikan ilmu serta bimbingan bermanfaat bagi peneliti.

9. Ibu Susi Wery. S.Kep, yang telah banyak memberi masukan dan meminjamkan buku yang bermanfaat bagi peneliti.
10. Teristimewa kepada Ayah dan ibu, kakak serta keluarga yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materi dan dorongan semangat, do'a serta kasih sayang yang tulus dalam menggapai cita-cita.
11. Rekan-rekan mahasiswa STIKes Perintis Sumatera Barat yang telah banyak memberikan masukan yang sangat berguna dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Sahabat-sahabat tercinta Febby Dwi Putri, Randy Aulia Isan, Ridho Frananda Isan, Nicky Armanda, Ifzueli Putra, Khairul Amri, Ahmad Fauzi, Erlina Rahmi, Resty Gusnita, Niche Ardila, Nordila. Terima kasih atas do'a, motivasi, nasehat, dan segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis sampai saat ini.

Terima kasih untuk semua yang telah memberikan dukungan, semangat, nasehat dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua dengan yang lebih baik. Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekeliruan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan selanjutnya dan semoga karya ini dapat bermanfaat.

Akhir kata, pada-Nya jugalah kita berserah diri. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua khususnya pada profesi keperawatan. Amin.

Bukittinggi, Juli 2015

Penyusun,

RONNY MARDTA
NIM: 11103084105048

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 9

1.3 Tujuan Penelitian 10

1.3.1. Tujuan Umum 10

1.3.2. Tujuan Khusus 10

1.4 Manfaat Penelitian 10

1.4.1. Bagi Peneliti 10

1.4.2. Bagi Institusi Pendidikan 10

1.4.3. Bagi Lahan 10

1.5 Ruang Lingkup Penelitian 11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Konsep Anak Usia Sekolah 12

2.1.1. Pengertian Anak Usia Sekolah 12

2.1.2.	Perkembangan Anak Sekolah Dasar	13
2.1.3.	Landasan Teoritis Perkembangan Jiwa Anak	17
2.1.4.	Pengaruh Media Massa Pada Perkembangan anak	20
3.2.	Konsep Perilaku Kekerasan	21
2.2.1.	Pengertian Perilaku Kekerasan	21
2.2.2.	Rentang Respon Marah	22
2.2.3.	Pengkajian Rentang Respon Marah	23
2.2.4.	Faktor yang Mempengaruhi Timbulnya Perilaku kekerasan	23
2.2.5.	Penyebab Terjadinya Perilaku Kekerasan	26
2.2.6.	Tanda dan Gejala Marah atau Perilaku Kekerasan	27
2.2.7.	Akibat Perilaku Kekerasan	28
2.2.8.	Penatalaksanaan Perilaku Kekerasan	28
3.3.	Konsep Game Online	31
2.3.1.	Pengertian Game Online	31
2.3.2.	Perkembangan Game	32
2.3.3.	Kategori Game	33
2.3.4.	Jenis-jenis Game	35
2.3.5.	Faktor-faktor yang Menyebabkan menarik Perhatian Anak-anak ..	38
2.3.6.	Pengaruh Bermain Game Bagi Anak	39
3.4.	Kerangka Teori	44

BAB III KERANGKA KONSEP

3.1.	Kerangka Konsep	45
3.2.	Definisi Operasional	46
3.3.	Hipotesis	47

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1. Desain Penelitian	48
4.2. Tempat dan Waktu Penelitian	48
4.3. Populasi, Sampel dan Sampling	49
4.3.1. Populasi	49
4.3.2. Sampel	49
4.3.3. Sampling	50
4.4. Pengumpulan Data	51
4.4.1. Alat Pengumpulan Data	51
4.4.2. Cara Pengumpulan Data	52
4.5. Cara Pengolahan dan Analisa Data	53
4.5.1. Cara Pengolahan Data	53
4.5.2. Teknik Analisa Data	55
4.6. Etika Penelitian	57
4.6.1. Respect for humandignity	57
4.6.2. Respect for privacy	57
4.6.3. Inclusiveness (Keterbukaan)	57
4.6.4. Informed Concent (Lembar Persetujuan)	58
4.6.5. Anonimity (Tanpa Nama)	58
4.6.6. Confidentiality (Kerahasian)	58
4.6.7. Beficence	58
4.6.8. Justice (Prinsip Keadilan)	58

BAB V HASIL PENELITIAN

5.1. Hasil Penelitian	59
5.1.1. Analisis Univariat	59
5.1.2. Analisi Bivariat	60

5.2. Pembahasan	61
5.2.1. Penggunaan Media Online: Game Online Pada Anak Sekolah Dasar (SD)	61
5.2.2. Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD)	63
5.2.3. Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD)	64

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan	71
6.2. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	halaman
Tabel 1.1 Data KPAI.....	5
Tabel 2.2 Rentang respon marah.....	23
Tabel 3.2 Definisi Operasional.....	46
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Penggunaan Media Online: Game Online Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015.....	59
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015.....	60
Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Hubungan Media Online: Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Rentang Respon Marah	22
Gambar 2.3 Kategori Game	34
Gambar 2.4 Kerangka Teori	44
Gambar 3.3 Kerangka Konsep	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Menjadi Responden

Lampiran 2. Persetujuan Menjadi Responden

Lampiran 3. Kisi-kisi Kuesioner

Lampiran 4. Lembar Kuesioner

Lampiran 5. Master Tabel

Lampiran 6. Pengolahan Data Univariat dan Data Bivariat

Lampiran 7. Surat Izin Pengambilan Data dan Penelitian

Lampiran 8. Lembaran Konsul

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Masa kanak-kanak tengah dan akhir (*middle and late childhood*) merupakan periode perkembangan yang dimulai dari sekitar usia 6 hingga usia 11 tahun: kadang periode ini disebut sebagai tahun-tahun sekolah dasar. Anak menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, aritmatik, dan mereka secara formal dihadapkan pada dunia yang lebih besar dan budayanya (Santrock, 2007). Anak akan membangun, memperluas, memperhalus dan melakukan *sinkronisasi* keterampilan fisik, *psikologis, kognitif, dan moral* sehingga ia akan diterima sebagai anggota masyarakat yang produktif. Lingkungan juga menjadi lebih luas dan beragam, seperti sekolah, komunitas, dan rumah ibadah. Anak akan menghadapi kesulitan baru karena adanya harapan untuk perkembangan, peningkatan keterampilan dan pengetahuan, serta perluasan lingkungan. Anak usia sekolah menjalani kehidupan yang penuh tuntutan dan tantangan. Perubahan antara usia 6 sampai 18 tahun sangat luas dan mencakup seluruh area pertumbuhan dan perkembangan (Potter & Perry, 2009).

Anak usia sekolah menurut definisi WHO (*World Health Organization*) yaitu golongan anak yang berusia antara 7–15 tahun, sedangkan di Indonesia lazimnya anak yang berusia 6 – 12 tahun. Menurut Wong (2009), usia sekolah adalah anak pada usia 6 – 12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Menurut Depkes RI jumlah anak usia sekolah atau anak sekolah dasar (7-12 tahun) pada tahun

2014 yang berada di Indonesia sebanyak 29.496.390 jiwa dengan 15.186.763 jiwa anak laki-laki dan 14.309.627 jiwa anak perempuan.

Periode ketika anak – anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar – dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Wong, 2009). Sekolah akan memperluas dunia anak dimana ia mengalami perubahan kehidupan dari permainan bebas menjadi kehidupan dengan permainan, pelajaran dan pekerjaan yang terstruktur. Sekolah dan rumah mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk kepada kepribadian dan temperamen anak (Potter & Perry, 2009).

Kepribadian dan temperamen terkadang saling berkaitan, dan penelitian menunjukkan bahwa individu tetap mempertahankan beberapa sifat sejak masa kanak-kanak (Hockenberry dan Wilson, 2008). Temperamen adalah tingkah laku yang mempengaruhi emosi individu dalam berinteraksi dengan orang lain (Santrock, 2007). Oleh karena itu, masalah-masalah perilaku terkait dengan kepribadian dan temperamen pada anak.

Ada beberapa masalah yang terjadi pada anak disekolah, yaitu : Perilaku tidak jujur (suka berbohong dan berperilaku curang), anak mengalami stress dan rasa takut, perilaku merokok pada anak, anak yang obesitas, gangguan *hiperaktif*, kurang perhatian (ADHD), ketidak mampuan belajar, fobia sekolah, depresi masa kanak-kanak, skizofrenia masa kanak-kanak, penyalahgunaan zat, bunuh diri dan banyak lainnya (Wong, 2002). Menurut Hadiwidjojo (2008) bahwa ada beberapa masalah anak pada usia sekolah, yaitu: anak yang berperilaku agresif dan meniru perilaku

agresif, anak suka membangkang, anak tidak mau sekolah dan malas sekolah, anak sulit belajar dan malas belajar, anak cuek dan tidak konsisten, anak dengan perilaku bullying, anak yang sulit patuh, anak yang suka membangkang dan emosional. Menurut Hamid (2009) Untuk perkembangan emosional dan sosial, anak usia sekolah perlu diberikan kesempatan untuk belajar menerapkan peraturan dalam berinteraksi dengan orang lain diluar keluarga.

Anak dengan gangguan emosi dan perilaku memiliki karakteristik yang kompleks dan seringkali ciri-ciri pelakunya juga dilakukan oleh anak-anak sebaya lainnya, seperti banyak bergerak, mengganggu teman sepermainan, perilaku melawan, dan adakalanya perilaku menyendiri. Anak dengan gangguan emosi dan perilaku dapat ditemukan diberbagai komunitas anak-anak, seperti *play group*, sekolah, dan lingkungan bermain. Hasil *survei* terhadap 696 siswa SD dari empat provinsi di Indonesia yang rata-rata nilai rapornya kurang dari 6,0 (enam koma nol), dinyatakan 33% mengalami gangguan emosi dan perilaku (Balitbang, 1969, dalam <http://www.ditplb.or.id>, 2006). Faktor-faktor emosional, khususnya frustrasi dan kemarahan, sering tampak nyata dalam perilaku agresif dan kekerasan. Lebih lanjut, agresi dan emosional sering memiliki banyak alasan lain selain frustrasi. Misalnya, agresi dan emosional dapat menjadi respon dari suatu provokasi langsung atau balas dendam terhadap suatu tindakan yang dianggap salah. Agresi sebagai respon frustrasi lebih mungkin muncul bila hal tersebut memunculkan rasa marah, dan bila orang frustrasi tersebut menyalahkan orang lain sebagai penanggung jawab situasi.

Kemarahan sering merupakan pemicu kekerasan dan perilaku agresif. Dihalaman sekolah, provokasi kecil meningkat melampaui proporsi, menyebabkan respon kemarahan yang dengan cepat meningkat menjadi konfrontasi fisik. Masalah-

masalah dengan pengendalian kemarahan tampil nyata dalam gangguan-gangguan kepribadian, terutama gangguan kepribadian ambang dan gangguan kepribadian antisosial. Orang dengan gangguan kepribadian ambang sering menampilkan kurangnya pengendalian terhadap kemarahan mereka, sering meledak atau menampilkan perilaku agresif yang diarahkan pada diri sendiri dan orang lain. Orang dengan gangguan kepribadian antisosial dapat menyalurkan perasaan tidak suka dan marah pada keluarga atau masyarakat secara umum dalam perilaku agresif atau tindak kekerasan (Nevid, Rathus, dan Greene, 2005). Oleh karena itu anak usia sekolah, sering melakukan perilaku kekerasan, dimana anak pada usia ini masih belum bisa mengontrol emosi mereka.

Menurut Depkes RI (2000) Perilaku kekerasan adalah suatu bentuk perilaku yang bertujuan melukai seseorang secara fisik maupun *psikologis*. Perilaku kekerasan adalah suatu keadaan dimana seseorang melakukan tindakan yang dapat membahayakan secara fisik baik terhadap diri sendiri, orang lain, maupun lingkungan dimana hal tersebut untuk mengungkapkan perasaan marah yang tidak konstruktif (Stuart dan Sundeen, 2005).

Menurut Stuart dan Laraia (1998), perilaku kekerasan dapat dimanifestasikan secara fisik (mencederai diri sendiri, peningkatan mobilitas tubuh), psikologis (emosional, marah, mudah tersinggung, dan menentang), spiritual (merasa dirinya sangat berkuasa, tidak bermoral). Perilaku kekerasan biasa disebut juga dengan perilaku yang bersifat agresif yang menimbulkan suatu perilaku kasar atau kata-kata yang menggambarkan perilaku permusuhan, mengamuk dan potensi untuk merusak secara fisik yang dapat menimbulkan kerusakan dan membahayakan baik bagi diri sendiri, orang lain maupun lingkungan (Purba dkk, 2008).

Masalah yang ditimbulkan dari perilaku kekerasan ini selain merusak dirinya sendiri, juga merusak orang lain dan lingkungan, contoh dari merusak orang lain, misalnya memukuli orang lain, menciderai orang lain dan memandang tajam orang tersebut seperti memandang orang tersebut sebagai musuh terbesarnya, kemudian contoh dari lingkungan, misalnya merusak dan mengotori lingkungan tersebut juga termasuk dalam perilaku kekerasan (Purba dkk, 2008). Menurut Sekretaris Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), Erlinda, Mei 2014, selama Januari hingga April sudah tercatat 8 laporan kekerasan serupa, yaitu 2 kasus di Sekolah Dasar (SD), 2 kasus di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sisanya di Sekolah Menengah Atas (SMA). Dapat dilihat pada tabel kasus kekerasan yang di terima oleh Komisi Nasional Perlindungan Anak :

Tabel : 1.1 Data KPAI

	2010	2011	2012	2013	2014*
Laporan Kekerasan	2.413	2.508	2.637	2.792	3.339

Sumber: Data Komisi Nasional Perlindungan Anak (KPAI) dari Tahun 2010-2014.

Laporan kekerasan terhadap anak yang diterima oleh KPAI tersebut terjadi di sekolah, keluarga, dan lingkungan sosial. Dari hasil penelitian KPAI ternyata sebanyak 10% kekerasan terhadap anak terjadi di sekolah. Bahkan pada 2013, tercatat 181 kasus yang berujung pada tewasnya korban, 141 kasus korban menderita luka berat, dan 97 kasus korban luka ringan. Tindakan kekerasan di sekolah bisa dilakukan oleh guru, kepala sekolah, bahkan sesama peserta didik. Namun, *bullying* sesama peserta didik memiliki karakteristik berbeda dari kekerasan yang dilakukan oleh orang dewasa. Kekerasan yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap anak

biasanya dilakukan oleh pelaku tunggal sedangkan *bullying* oleh sesama murid biasanya berlangsung secara berkelompok. Bahkan menurut penelitian lintas negara yang dilakukan Craig dkk, anak yang menjadi korban bullying cenderung terlibat dalam penggencetan anak lain. Ini berarti sebuah lingkaran tanpa akhir ketika korban berubah menjadi pelaku (Elga Andina, 2014).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya kekerasan, Menurut Worell & Nelson (Blackhurst & Berdine, 1981) identifikasi anak dengan gangguan emosi dan perilaku dilakukan untuk menemukan perilaku yang menjadi problem dari anak dan lingkungannya, faktor lingkungan yang mempengaruhi munculnya gangguan emosi dan perilaku, dan faktor-faktor lain yang akan mempengaruhi perubahan perilaku. Berdasarkan beberapa bukti penelitian, terdapat berbagai faktor penyebab terjadinya perilaku kekerasan pada anak usia sekolah, Menurut Yosep (2008) Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah *biologis, psikologis, dan sosiokultural*. Seperti faktor penyebab kekerasan SosioKultural yang mempengaruhi perilaku anak-anak yaitu *Learning Theory* yang menjelaskan perilaku kekerasan merupakan hasil belajar individu dari lingkungannya. Faktor lingkungan sosial juga penyebab terjadinya perilaku kekerasan seperti keadaan yang ribut, padatnya penduduk, banyak waktu luang, teman sebaya, paparan media massa dan media lainnya seperti *Game Online* (Keliat, 2001).

Game online merupakan permainan modern yang membutuhkan akses langsung ke dalam *Internet*. Sebagian besar *game online* mengandung unsur kekerasan seperti adegan berperangan, senjata, darah serta luka. Semakin sering anak menyaksikan adegan kekerasan maka perilaku kekerasan yang timbul pada anak semakin mudah terbentuk (Andriani,dkk,2011). Permasalahan terbaru berhasil

mengungkap bahwa *game online* berkonten kekerasan memicu timbulnya perilaku kekerasan yang terjadi secara *global* : Andriani, dkk (2009) dalam penelitiannya yang melihat gambaran umum pemilihan *game online* pada anak sekolah menemukan bahwa 82,9% anak memilih *game online* yang bertema kekerasan serta 76,5% anak menghabiskan waktu 1 sampai 2 jam untuk bermain *game* dalam sehari.

Adegan yang ditampilkan karakter dalam game dapat menimbulkan keinginan anak-anak dan remaja untuk meniru adegan tersebut dalam kehidupan nyata. Hal yang menggemparkan pada tanggal 27 juni 2008, 6 anak-anak dan remaja di Amerika Serikat melakukan perampokan dengan kekerasan dan kemudian tertangkap setelah upaya pencurian mobil (Crowley, 2008). Menurut pihak penyidik kejahatan, anak-anak dan remaja tersebut meniru tindakan Niko Belic, tokoh *video game* terbaru "*Grand Theft Auto IV*". Peristiwa ini merupakan contoh ekstrim bagaimana kekerasan di media dapat mempengaruhi kekerasan dalam kehidupan nyata. Sebagian besar *game online* mengandung konten kekerasan yang dapat menimbulkan perilaku kekerasan dan perasaan agresif. Survey *Kaiser Family Foundation* di Amerika (2010) menemukan 97% remaja bermain *game online* setiap hari. Lebih dari 50% *game* mengandung unsur kekerasan dan mempengaruhi perilaku agresif pada anak- anak dan remaja termasuk tindakan kekerasan (Strasburger 'et al', 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Janssen 'et al' (2010) mengenai hubungan paparan televisi, komputer dan *Game Online* dengan kekerasan fisik pada 9.672 anak usia 10-16 tahun di Kanada menemukan bahwa ada hubungan yang signifikan antara perilaku bermain *video game* dengan tindakan kekerasan pada anak perempuan. Di Indonesia, perilaku kekerasan pada anak akibat *game online* juga marak terjadi. Di kutip dari Jakarta, GresNews.com-Komisi Nasional anak mencatat peningkatan

kasus kriminalitas yang dilakukan oleh anak. Jika pada tahun 2013 terdapat 730 kasus yang melibatkan anak sebagai pelaku kriminal anak. Angka tersebut meningkat pada tahun 2014 menjadi 1.851 kasus. Pada tahun 2013 sebanyak 16% pelaku kriminalitas berusia dibawah 14 tahun. Sedangkan pada tahun 2014 meningkat sebanyak 26%. Satgas Perlindungan Anak (PA) juga melihat dari sudut pandang yang sama, perilaku agresif dan kekerasan pada anak berawal dari pengaruh *game*. Baru-baru ini beberapa anak merampok karena butuh uang untuk bermain *game* online, beberapa kasus kekerasan, *bullying*, pemerkosaan, pencabulan dan sebagainya dipicu oleh *game* online,” ujar M. Ihsan Ketua Satgas PA yang disampaikan pada Rabu (05/09/2012). “Banyak penelitian membuktikan bahwa materi *game* yang diminati anak-anak sekolah adalah kekerasan bercampur dengan *pornografi*. Materi *game* yang positif tidak menarik buat anak-anak,” lanjut Ihsan (Jakarta, VOA-Islam.com, 30/03/2015, 22:28 WIB).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD.S Perwari Kota Bukittinggi pada bulan April 2015 didapatkan jumlah siswa yang akan peneliti teliti sebanyak 108 siswa, yang terdiri dari: 27 siswa kelas IV A, 14 siswa kelas IV B, 34 siswa kelas V A, dan 33 siswa kelas V B, adapun peneliti memilih siswa kelas IV dan kelas V dikarenakan dengan faktor-faktor pertimbangan waktu dan ke-efesienan penelitian. Hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 2 April 2015 dengan para guru dan siswa didapatkan: dari 41 siswa kelas IV dan 67 siswa kelas V, 22 siswa kelas IV dan 26 siswa kelas V menyukai *game ber-gendre* kekerasan seperti *Point Blank* (PB), *Counter Strike* (CS), *Grand Theft Auto* (GTA), 12 siswa kelas IV dan 16 siswa kelas V diantaranya pernah melakukan perilaku kekerasan pada teman sekelas mereka seperti: bertengkar, memeras bahkan sampai

memukul teman sekelas mereka. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa dari 48 siswa kelas IV dan V yang menyukai *game ber-gendre* kekerasan, 28 diantaranya pernah melakukan perilaku kekerasan kepada teman sekelas mereka.

Di kutip dari *News.Okezone.com*, pada Oktober 2014 perilaku kekerasan yang serupa pernah terjadi di SD tersebut. Dimana tindakan kekerasan yakni perilaku sejumlah murid laki-laki memukuli teman perempuannya yang beredar di *jejaring sosial*. Dalam *video* tersebut, seorang siswi di pojok ruangan dihujani pukulan dan tendangan oleh sekitar dua siswa dan satu siswi. Hasil pemeriksaan yang dilakukan Tim Pemeriksaan Psikologi, sejak 12 sampai 17 Oktober 2014, akhirnya terungkap: Menurut ketua Tim Psikologi, *Yosi Molina* kasus ini terjadi karena faktor lemahnya fungsi pengawasan keluarga dan lingkungan. Sementara masalah lingkungan, menurut *Yosi Molina*, anak-anak sudah terpengaruh oleh *game online* dan *tanyangan televisi* yang bersifat kekerasan. “*Ini memberikan dampak negatif, anak-anak merasa takut, khawatir, ingin tahu, ingin mencoba dan meningkatkan perilaku agresif sampai dengan kepada perilaku kekerasan,*” ucapnya.

Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015*”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian yaitu, “*Apakah ada hubungan Penggunaan Media Online: Game Online dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015 ?*”.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1.3.1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan Penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi Penggunaan *Media Online: Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015.
2. Mengidentifikasi Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015.
3. Menganalisa Hubungan Penggunaan *Media Online: Game Online* pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Bagi Peneliti

Mengembangkan ilmu pengetahuan, meningkatkan pemahaman dalam bidang riset keperawatan dan menambah wawasan peneliti dalam menyusun proposal penelitian.

1.4.2. Bagi Institusi Pendidikan

Sumber masukan dalam bidang ilmu terkait dan dapat memberikan sumbangan pikiran untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan melihat dari aspek yang berbeda dan sebagai informasi awal bagi peneliti selanjutnya.

1.4.3. Bagi Lahan

Memberikan gambaran tentang Hubungan Penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi.

1.5. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Hubungan Antara Penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015. Adapun alasan penulis melakukan penelitian ini karena banyak ditemukan fenomena Anak Sekolah Dasar melakukan tindak kekerasan kepada teman sebayanya akibat pengaruh bermain *Game Online*. Populasi dalam penelitian ini adalah pada siswa kelas IV (empat) dan kelas V (lima) Sekolah Dasar (SD) yang menyukai *game online* dan yang melakukan perilaku kekerasan kepada orang lain dengan sampel 52 orang. Untuk mengukur variabel *independent dan dependent* pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan alat ukur kuesioner.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. KONSEP ANAK USIA SEKOLAH

2.1.1. Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah menurut definisi WHO (*World Health Organization*) yaitu golongan anak yang berusia antara 7–15 tahun, sedangkan di Indonesia lazimnya anak yang berusia 6 – 12 tahun. Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 6 – 12 tahun, memiliki fisik lebih kuat mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua (Gunarsa, 2006).

Menurut papila et al (2004) pada usia 6-12 tahun, anak mempunyai rasa malu dan kebanggaan yang tergantung pada kesadaran terhadap akibat tindakan mereka, akan memengaruhi pendapat mereka tentang diri mereka sendiri. Pada periode kanak-kanak lanjut, anak akan lebih empatis dan perilaku menolong semakin berkembang. Anak juga mulai belajar mengontrol emosi negatif.

Menurut Wong (2009), usia sekolah adalah anak pada usia 6 – 12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak – anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu.

Anak usia sekolah menjalani kehidupan yang penuh tuntutan dan tantangan. Perubahan antara usia 6 sampai 18 tahun sangat luas dan mencakup seluruh area pertumbuhan dan perkembangan. Anak akan membangun, memperluas, memperhalus dan melakukan sinkronisasi keterampilan fisik, psikologis, kognitif, dan moral sehingga ia akan diterima sebagai anggota masyarakat yang produktif. Lingkungan juga menjadi lebih luas dan beragam, seperti sekolah, komunitas, dan rumah ibadah. Anak akan menghadapi kesulitan baru karena adanya harapan untuk perkembangan, peningkatan keterampilan dan pengetahuan, serta perluasan lingkungan (Porter & Perry, 2009).

Anak usia sekolah adalah anak usia sekolah dengan usia 6-10 tahun untuk anak perempuan dan 6-12 tahun untuk anak laki-laki. Berbagai keterampilan yang dipelajari selama tahap ini sangat penting untuk bekerja dikemudian hari dan kemauan untuk mencoba berbagai tugas baru. Secara umum, periode usia 6-12 tahun adalah salah satu perubahan yang sangat cepat dan dramatis (Barbara, 2011).

2.1.2. Perkembangan Anak Sekolah Dasar

1. Perkembangan Personal-sosial anak usia sekolah(6 – 12 tahun): Menurut Donna L. Wong (2003), pertumbuhan dan perkembangan anak selama usia sekolah dilihat dari *Personal-sosial*, yaitu:

- a. Usia 6 tahun :
 - Dapat berbagi dan bekerja sama dengan baik.
 - Mempunyai kebutuhan yang lebih besar untuk anak-anak usianya.
 - Akan curang untuk menang.
 - Sering masuk dalam permainan kasar.
 - Sering cemburu terhadap adik.

- Melakukan apa yang orang dewasa lakukan.
 - Bermulut besar.
 - Lebih mandiri, kemungkinan pengaruh sekolah.
 - Mempunyai cara sendiri untuk melakukan sesuatu.
 - Meningkatkan sosialisasi.
- b. Usia 7 tahun :
- Menjadi anggota sejati dari kelompok keluarga.
 - Mengambil bagian dalam kelompok bermain.
 - Anak laki-laki lebih suka dengan anak laki-laki, dan perempuan bermain dengan anak perempuan.
 - Banyak menghabiskan waktu sendiri: tidak memerlukan banyak teman.
- c. Usia 8-9 tahun :
- Lebih senang berada di rumah.
 - Menyukai sistem penghargaan.
 - Mendramatisasi
 - Lebih dapat bersosialisasi
 - Lebih sopan
 - Tertarik pada hubungan laki-perempuan tetapi tidak terikat
 - Pergi kerumah dan masyarakat dengan bebas, sendiri, atau dengan teman
 - Menyukai kompetisi dan permainan
 - Menunjukkan kesukaan dalam berteman dan berkelompok
 - Bermain paling banyak dalam kelompok dengan jenis kelamin yang sama tetapi mulai bercampur.
 - Mengembangkan kerendahan hati
 - Membandingkan diri sendiri dengan orang lain

d. Usia 10-12 tahun

- Menyukai teman-teman
- Memilih teman dengan lebih selektif; dapat mempunyai “sahabat”
- Menyukai percakapan
- Mengembangkan minat awal terhadap lawan jenis
- Lebih diplomatis
- Menyukai keluarga; keluarga benar-benar punya makna
- Menyukai ibu dan lebih menyenangkannya dengan berbagai cara
- Menunjukkan kasih sayang
- Menghormati orangtua
- Mencintai teman; bicara tentang mereka secara terus-menerus.

2. Perkembangan psikososial anak usia sekolah(6 – 12 tahun):

Menurut Erik Erikson (1994) dalam Potter& Perry (2009), dengan istilah delapan tahapan perkembangan Erikson, menurut erikson anak usia sekolah berada pada tahap *Industri versus Inferioritas* (6-11 tahun). Anak – anak usia sekolah ingin mempelajari keterampilan dan alat – alat yang produktif. Mereka belajar dan bermain dengan kelompok seusianya. Anak-anak usia sekolah akan membangun suatu rasa yang tidak adekuat dan rendah. Anak-anak pada usia ini perlu mengalami pencapaian yang nyata untuk membangun kompetensi.

Freud menggambarkan periode usia 6-12 tahun sebagai *fase laten*. Selama tahap ini, fokus perkembangan adalah pada aktifitas fisik dan *intelektual*, sementara kecenderungan seksual seolah ditekan. Disekolah, anak merasakan kekangan sistem sekolah terhadap perilaku mereka, dan mereka belajar untuk mengembangkan kontrol diri (Barbara, 2011).

3. Perkembangan kognitif anak usia sekolah (6 – 12 tahun):

Jika teori psikososial berfokus pada pikiran bawah sadar dan emosi individu, teori kognitif lebih menekankan pada bagaimana individu belajar berfikir dan memahami dunianya. Seperti perkembangan kepribadian, teoritikus kognitif telah melakukan eksplorasi pada masa anak-anak dan masa dewasa. Menurut Jean Piaget (1980) dalam Potter & Perry (2009), yaitu Periode III: *Operasi Konkret* (7-11 tahun). Anak-anak mulai mempunyai kemampuan untuk melakukan operasi mental. Anak-anak mulai dapat menggambarkan suatu proses tanpa harus menjalaninya. Pada saat itu mereka dapat mengoordinasikan dua pandangan sosial sama baiknya seperti pemikiran ilmu pengetahuan. Selain itu, mereka juga dapat menghargai perbedaan antara pandangan mereka dengan temannya (Berk, 2003; Singer dan Revenson, 1996).

Anak usia sekolah mulai mendeskripsikan diri mereka berdasarkan karakteristik internal. Mereka mulai mendefinikan konsep diri dan membangun kepercayaan diri yang merupakan suatu evaluasi diri. Interaksi dengan kelompok akan menyebabkan mereka mendefinisikan pencapaian diri berdasarkan perbandingan dengan pencapaian orang lain. Hal ini dilakukan saat mereka berusaha membangun citra diri yang positif (Santrock, 2007).

4. Perkembangan Moral anak usia sekolah (6-12 tahun):

Beberapa anak usia sekolah berada pada tahap I tingkat *Prankonvensional Kohlberg (hukuman dan kepatuhan)*: yakni, mereka berupaya untuk menghindari hukuman. Akan tetapi, beberapa anak usia sekolah berada pada tahap 2 (*instrumental-relativist orientation*). Anak-anak tersebut melakukan berbagai hal untuk menguntungkan diri mereka.

Keadilan, yakni kondisi ketika setiap orang mendapatkan bagian atau peluang yang sama, menjadi sesuatu yang penting. Pada masa kanak-kanak akhir, sebagian besar anak berkembang menuju tingkat konvensional. Tingkat tersebut memiliki dua tahap: Tahap 3 adalah tahap “anak baik” dan Tahap 4 merupakan orientasi hukum dan tata tertib. Anak-anak biasanya mencapai tingkat konvensional antara usia 10 dan 13 tahun. Anak beralih dari minat individu yang konkret menjadi minat kelompok. Motivasi tindakan moral pada tahap ini adalah hidup sesuai pemikiran orang terdekat mengenai anak tersebut (Barbara, 2011)

2.1.3. Landasan Teoritis Perkembangan Jiwa Anak menurut Achir Yani S. Hamid (2009)

Berikut ini akan diuraikan secara singkat landasan teoritis menurut Clunn (1991).

1. Teori Perkembangan Fisio-Biologis

Tiga konsep utama yang melandasi teori fisiobiologis perkembangan individu adalah kepribadian, sifat (*traits*), dan temperamen. Kepribadian didefinisikan sebagai elemen-elemen yang membentuk reaksi menyeluruh individu terhadap lingkungan. Temperamen adalah gaya perilaku sebagai reaksinya terhadap lingkungan dan berkaitan dengan *trait*, yaitu atribut kepribadian. Walaupun tidak bersifat genetik, sifat bawaan (*inborn traits*) menghasilkan gaya respon sosial yang berbeda yang memengaruhi pola ketertarikan (*attachment patterns*) dan perkembangan *psikopatologi*.

2. Teori Perkembangan Psikologis

Teori psikoanalitis yang dikembangkan oleh Freud, begitu pula teori *interpersonal psikiatri* yang dikenalkan oleh Sullivan mendasari teori

psikologis perkembangan yang akan dijelaskan berikut ini. Ia menekankan pada tahapan perkembangan dan pengaruh pengalaman masa kecil terhadap perilaku pada saat dewasa. Freud menyatakan bahwa masa lima tahun pertama kehidupan anak sangat penting dan pada usia lima tahun karakter dasar yang dimiliki anak telah terbentuk dan tidak dapat diubah lagi. Freud juga mengenalkan, antara lain, konsep transferens, ego, mekanisme koping (*coping mechanism*). Sullivan memfokuskan teori perkembangan anak pada hubungan antara manusia. Tema sentral teori Sullivan berkisar pada ansietas dan menekankan bahwa masyarakat sebagai pembentuk kepribadian. Anak belajar perilaku tertentu karena hubungan interpersonal.

3. Teori Perkembangan Kognitif

Teori Piaget menekankan bahwa cara anak berpikir berbeda dari orang dewasa, bahkan anak belajar secara spontan tanpa mendapatkan masukan dari orang dewasa. Menurut Piaget, anak belajar melalui proses meniru dan bermain, menunjukkan proses kegiatan asimilasi dan akomodasi, yang menjabarkan tiap tahap dan usia dari kematangan kognitif anak. Perkembangan kognitif mengintegrasikan struktur pola perilaku sebelumnya ke arah pola perilaku baru yang lebih kompleks. Kecepatan tiap tahap perkembangan dipengaruhi oleh perbedaan tiap individu dan pengaruh sosial.

4. Teori Perkembangan Moral

Perkembangan moral diartikan sebagai konversi sikap dan konsep primitif kedalam standar moral yang komprehensif. Proses transformasi ini merupakan bagian dari/dan bergantung pada kumpulan pertumbuhan kognitif anak, yang timbul sejalan dengan hubungan anak dengan dunia luar. Teori

perkembangan moral, antara lain, dikemukakan oleh Freud, Piaget, dan Kohlberg (Hamid, 2009).

5. Teori Psikologi Ego

Teori psikologi ego yang menjembatani psikoanalisis dengan psikologi perkembangan ini menggunakan pendekatan struktur untuk memahami individu dengan berfokus pada ego atau diri sebagai unsur mandiri. Ilmuan yang mendukung teori ini berkeyakinan bahwa ego dan unsur rasional yang menentukan pencapaian intelektual dan sosial terdiri dari sumber energi, motif, dan rasa tertarik.

Sembilan keterampilan kompetensi ego yang diperlukan oleh semua anak untuk menjadi seorang dewasa yang kompeten menurut Strayhorn (1989) adalah:

- a) *Menjalin hubungan dekat yang penuh rasa percaya.*
- b) *Mengatasi perpisahan dan membuat keputusan yang mandiri.*
- c) *Membuat keputusan dan mengatasi konflik interpersonal secara bersama.*
- d) *Mengatasi frustrasi dan kejadian yang tidak menyenangkan.*
- e) *Menyatakan perasaan senang dan merasa senang.*
- f) *Mengatasi penundaan kepuasan.*
- g) *Bersantai dan bermain.*
- h) *Proses kognitif melalui kata-kata, simbol, dan citra(image).*
- i) *Membina perasaan adaptif terhadap arah dan tujuan (Hamid, 2009).*

2.1.4. Pengaruh media massa pada perkembangan anak menurut Wong(2009):

Pengaruh media pada perkembangan anak terdiri dari : materi bacaan, Film, televisi dan komputer/*internet*.

1. Media Bacaan

Buku, koran majalah adalah bentuk media massa paling tua. Materi ini berkonsentrasi pada kompetensi anak dalam hampir setiap arah dan juga memberi kesenangan. Salah satu jenis bacaan yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu buku komik. Buku komik tampak relatif tidak berbahaya pada mayoritas anak dan mungkin menguntungkan.

2. Film

Film yang tidak terikat erat pada kenyataan dan sering menggambarkan berbagai perilaku yang disetujui secara sosial mungkin memberi kontribusi pada sistem nilai anak dan memberi kesempatan untuk pembelajaran sosial yang diinginkan.

3. Televisi

Media dengan dampak paling besar pada anak Amerika Utara saat ini adalah televisi, yang telah menjadi salah satu agens penting pensosialisasi paling penting dalam kehidupan anak kecil.

4. Komputer/*Internet*

Penggunaan komputer baik diruang kelas dan di rumah telah memengaruhi pembelajaran dan perkembangan di masa kanak-kanak. Komputer menawarkan keuntungan pembelajaran interaktif dan koordinasi mata dan tangan. Meskipun teknologi komputer telah meningkatkan banyak bentuk pembelajaran dan rekreasi, terdapat potensi bahaya untuk anak.

2.2. KONSEP PERILAKU KEKERASAN

2.2.1. Pengertian Perilaku Kekerasan.

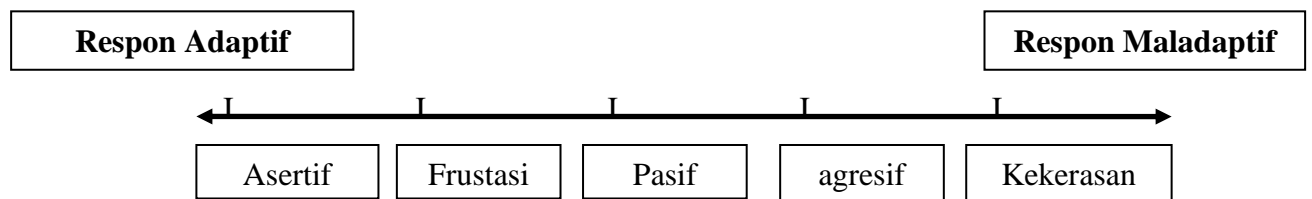
Perilaku kekerasan didefinisikan oleh (Varcarolis, 2006 dalam Yosep 2009) sebagai sikap atau perilaku kasar atau kata-kata yang menggambarkan perilaku amuk, permusuhan, dan potensi untuk merusak secara fisik atau dengan kata-kata. Perilaku kekerasan merupakan respon terhadap stressor yang ditunjukkan dengan perilaku nyata melakukan kekerasan baik pada diri sendiri maupun orang lain (Berkowitz, 2000 dalam Yosep 2009). Perilaku kekerasan adalah suatu tindakan dimana seseorang dapat melukai secara fisik dirinya sendiri maupun orang lain (Towsend, 1998 dalam Yosep 2009). Menurut Budi Ana Keliat Perilaku kekerasan adalah perilaku destruktif dan tidak terkontrol (Budi Ana Keliat, dkk 2001).

Perilaku kekerasan dianggap sebagai suatu akibat yang ekstrim dari marah atau ketakutan (*panic*). Perilaku agresif dan perilaku kekerasan itu sendiri sering dipandang sebagai suatu rentang, dimana agresif verbal disuatu sisi dan perilaku kekerasan (*violence*) disisi yang lain (Yosep, 2008). Perilaku kekerasan merupakan respon stressor yang dihadapi oleh seseorang, yang ditunjukkan dengan perilaku aktual melakukan kekerasan, baik pada diri sendiri, orang lain maupun lingkungan, secara verbal maupun nonverbal, bertujuan untuk melukai orang lain secara fisik maupun psikologis (Berkowitz, 2000, dikutip oleh Yosep, 2008). Menurut Patricia D, Barry (1998, dikutip oleh Yosep 2008) . Perilaku kekerasan adalah suatu keadaan emosi yang merupakan campuran perasaan frustrasi dan benci atau marah. Hal ini didasari keadaan emosi secara mandalam dari setiap prang sebagai bagian penting dari keadaan emosional kita yang dapat diproyeksikan kelingkungan, kedalam diri atau secara destruktif.

Berdasarkan pengertian diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa perilaku kekerasan merupakan respon individu terhadap stressor yang dialaminya ditunjukkan melalui perilaku kasar dan dapat melukai diri sendiri maupun orang lain.

2.2.2. Rentang Respon Marah

Perilaku kekerasan merupakan rentang suatu proses marah yang diungkapkan dalam bentuk tindakan kekerasan. Adapun rentang tersebut dimulai dari respon normal / adaptif sampai ada respon abnormal / maladaptif (Yosep, 2008).



Gambar: 2.2

- a. Asertif yaitu mengungkapkan rasa marah atau tidak setuju tanpa menyalahkan atau menyakiti orang lain, hal ini dapat menimbulkan kelegaan pada individu.
- b. Frustrasi adalah individu gagal menemukan kepuasan. Saat marah tidak mampu menemukan alternatif.
- c. Pasif adalah individu merasa tidak dapat mengungkapkan perasaanya, tidak berdaya dan menyerah.
- d. Agresif adalah individu mengekspresikan secara fisik, tapi masih terkontrol, mendorong orang lain dengan ancaman.
- e. Kekerasan merupakan Perasaan marah dan bermusuhan kuat. Kehilangan kontrol disertai amuk, merusak lingkungan.

2.2.3. Pengkajian Rentang Respon Marah.

Dalam memahami dan membedakan perilaku yang ditampilkan klien dapat dilakukan analisa dari perbandingan berikut:

Aspek	Pasif	Asertif	Agresif
Isi Pembicaraan	Negatif: merendahkan diri, pesimis	Positif: menawarkan diri misal: saya bisa, saya mampu	Menyombongkan diri, merendahkan orang lain
Tekanan Suara	Lambat, mengeluh	Sedang	Keras, ngotot
Posisi Badan	Menundukkan kepala	Tegap dan santai	Kaku, condong kedepan
Jarak	Menjaga jarak dengan sikap mengabaikan	Mempertahankan jarak yang aman	Mengancam, posisi menyerang
Penampilan	Loyo, tidak dapat tenang	Sikap tenang	Mengancam, posisi seperti menyerang
Kontak Mata	Sedikit/ sama sekali tidak ada	Mempertahankan kontak mata sesuai dengan hubungan	Mata melotot dan dipertahankan

Tabel: 2.2 Rentang respon marah

2.2.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Timbulnya Perilaku Kekerasan Menurut Yosep (2008):

a. Faktor Predisposisi

Faktor predisposisi adalah faktor yang mempengaruhi dan yang melatarbelakangi seseorang untuk mengalami gangguan jiwa (Stuart & Laraia, 2005).

Ada beberapa faktor yang berkaitan dengan timbulnya perilaku kekerasan :

1. Faktor Biologis

Adapun faktor yang mendorong terjadinya perilaku kekerasan dibagi kedalam empat teori yakni teori biologik, teori biologik menekankan kepada proses alami yang terjadi pada tubuh manusia adapun bentuk proses alami tersebut adalah *Neurologic Factor* yakni respon dari berbagai komponen syaraf yang berperan dalam memfasilitasi atau menghambat rangsangan dan pesan-pesan yang akan memengaruhi perilaku agresif seseorang. Sistem limbik sangat berpengaruh dalam menstimulasi timbulnya perilaku bermusuhan dan reaksi agresif.

Selain *neurologic factor*, faktor gen, *cardiac rythm* yang mengemukakan bahwa pada jam-jam tertentu terutama pada jam manusia mengalami peningkatan kortisol atau pada jam-jam sibuk mulainya kesibukan sampai berakhirnya kesibukan (pukul 9-13) orang-orang akan lebih mudah terangsang sifat agresifnya. Proses alami lainnya seperti faktor biokimia tubuh dan adanya *brain area disorder*, terutama kerusakan pada sistem limbik dan lobus temporal, trauma otak, tumor otak, atau penyakit enselopatis diketahui berpengaruh terhadap perilaku agresif dan tindak kekerasan.

2. Faktor Psikologis

Psychoanalytical Theory: perilaku kekerasan dipengaruhi oleh pola tumbuh kembang individu. Teori ini menjelaskan adanya ketidakpuasan pada *fase oral* (usia 0-2 tahun) dimana anak cenderung kekurangan kasih sayang dan pemenuhan kebutuhan yang menimbulkan efek kompensasi perilaku kekerasan akibat kurangnya kepercayaan terhadap lingkungannya. Perilaku kekerasan merupakan pengungkapan

secara terbuka akan ketidakberdayaan dan rendahnya harga diri pelaku tindak kekerasan.

Frustration-agression theory: Teori yang dikembangkan oleh pengikut Freud ini berawal dari asumsi, bahwa bila usaha seseorang untuk mencapai suatu tujuan mengalami hambatan maka akan timbul dorongan agresif yang pada gilirannya akan memotivasi perilaku yang dirancang untuk melukai orang atau objek yang menyebabkan frustrasi. Jadi hampir semua orang melakukan tindakan agresif mempunyai riwayat perilaku agresif.

Pandangan psikologi lainnya mengenai perilaku agresif, mendukung pentingnya peran dari perkembangan predisposisi atau pengalaman hidup. Ini menggunakan pendekatan bahwa manusia mampu memilih mekanisme koping yang sifatnya tidak merusak. Beberapa contoh dari pengalaman tersebut: Kerusakan otak organik, retardasi mental, sehingga tidak mampu untuk menyelesaikan secara efektif. *Severe emotional deprivation* atau rejeksi yang berlebihan pada masa kanak-kanak, atau *seduction parental*, yang mungkin telah merusak hubungan saling percaya dan harga diri. Terpapar kekerasan selama masa perkembangan, termasuk *child abuse* atau mengobservasi kekerasan dalam keluarga, sehingga membentuk pola pertahanan atau koping.

3. Faktor SosioKultural

Teori imitasi (*meniru*), dan teori proses penerimaan informasi yang menjelaskan bahwa perilaku kekerasan berasal dari lingkungan yang dapat mentolerir adanya perilaku kekerasan. Adanya contoh sikap atau perilaku yang dapat ditiru dari media atau lingkungan sekitar membuat individu melakukan atau meniru perilaku tersebut.

Learning Theory yang menjelaskan perilaku kekerasan merupakan hasil belajar individu dari lingkungannya. Lingkungan terdekat individu mengajarkan bahwa dengan mengekspresikan kekecewaan melalui perilaku kasar membuat lingkungan sekitar lebih peduli dan menganggap dirinya eksis (Yosep, 2008)

b. Faktor presipitasi

Adapun faktor presipitasi yang mencetuskan perilaku kekerasan adalah ekspresi diri yang ingin menunjukkan eksistensi diri atau simbol solidaritas seperti dalam konser, dan suporter sepak bola. Ekspresi dari tidak terpenuhinya kebutuhan dasar dan kondisi sosial ekonomi yang tidak mendukung serta kesulitan komunikasi kepada keluarga yang menyebabkan terjadinya kekerasan dalam menyelesaikan suatu masalah.

2.2.5. Penyebab terjadinya perilaku kekerasan menurut Yosep (2008: 145), ada

beberapa hal yang berkaitan dengan timbulnya perilaku kekerasan, yaitu:

1) Frustrasi

Seorang yang mengalami hambatan dalam mencapai tujuan/ keinginan yang diharapkannya menyebabkan ia menjadi frustrasi. Ia merasa terancam dan cemas. Jika ia tidak mampu menghadapi rasa frustrasi itu dengan cara lain tanpa mengendalikan orang lain dan keadaan sekitarnya, misalnya dengan kekerasan.

2) Hilangnya harga diri

Pada dasarnya manusia itu mempunyai kebutuhan yang sama untuk dihargai. Jika kebutuhan ini tidak terpenuhi akibatnya individu tersebut mungkin akan merasa rendah diri, tidak berani bertindak, cepat tersinggung, cepat marah dan sebagainya.

- 3) Kebutuhan akan *status dan prestise*: Manusia pada umumnya mempunyai keinginan untuk mengaktualisasikan dirinya, ingin dihargai dan di akui statusnya.

2.2.6. Tanda dan Gejala Marah atau Perilaku Kekerasan menurut Keliat (2001):

1) Emosi :

- Tidak aman
- Rasa terganggu
- Marah (dendam)
- jengkel

2) Fisik :

- Muka merah
- Pandangan tajam
- Napas Pendek
- Keringat
- Tekanan darah melonjak

3) Intelektual :

- Mendominasi
- Bawel
- Berdebat
- Meremehkan

4) Sosial :

- Menarik diri
- Kekerasan
- Ejekan

2.2.7. Akibat Perilaku Kekerasan Menurut Yosep (2008):

1) Resiko mencederai diri sendiri

Menurut Stuart dan Laraia (2005), hal-hal yang membuat klien mencederai dirinya sendiri yakni: perilaku emosional, marah, mudah tersinggung, dan menentang, merasa dirinya sangat berkuasa, tidak bermoral.

2) Resiko mencedari orang lain

Resiko mencederai orang lain merupakan hal yang paling sering dilakukan oleh klien yang mengalami perilaku kekerasan biasanya klien melakukan hal seperti memperlihatkan permusuhan, mengamuk, mengancam, kata-kata kasar, menyerang orang lain, mengancam orang lain dengan menggunakan benda-benda tajam, berteriak dengan suara yang keras, pandangan tajam dan tangan dikepalkan ekspresi wajah tegang jika diajak berkomunikasi dengan orang lain.

3) Merusak lingkungan

Pasien dengan perilaku kekerasan juga sering membahayakan atau merusak lingkungan, baik lingkungan diluar rumah maupun lingkungan didalam rumah,

2.2.8. Penatalaksanaan Perilaku Kekerasan Menurut Videbeck (2001):

Penatalaksanaan pada klien dengan perilaku kekerasan meliputi penatalaksanaan keperawatan dan penatalaksanaan medis.

1) Penatalaksanaan Keperawatan

Penatalaksanaan keperawatan dapat dilakukan melalui proses pendekatan keperawatan, terapi modalitas, terapi lingkungan, terapi kelompok, terapi keluarga, dan terapi individual.

a. Pendekatan proses keperawatan

Penatalaksanaan keperawatan yang dilakukan berdasarkan proses keperawatan, yaitu meliputi pengkajian keperawatan, diagnosa keperawatan, rencana tindakan keperawatan serta evaluasi.

b. Terapi Modalitas

Terapi terapi kesehatan jiwa telah dipengaruhi oleh perubahan terkini dalam perawatan dan *reimbursement*, seperti pada semua area kedokteran, keperawatan, dan disiplin ilmu kesehatan terkait. Terapi terkini mencerminkan keyakinan bahwa mempertahankan klien berada di masyarakat dan mendapat terapi rawat jalan kapan pun memungkinkan, lebih bermanfaat dan lebih hemat (Videbeck, 2008).

c. Terapi lingkungan

Begitu pentingnya bagi perawat untuk mempertimbangkan lingkungan bagi semua klien ketika mencoba mengurangi atau menghilangkan agresif. Aktivitas atau kelompok yang direncanakan seperti permainan kartu, menonton dan mendiskusikan sebuah film, atau diskusi informal memberikan klien kesempatan untuk membicarakan peristiwa atau isu ketika klien tenang. Aktifitas juga melibatkan klien dalam proses terapeutik dan meminimalkan kebosanan. Penjadwalkan interaksi satu-satu dengan klien menunjukkan perhatian perawat yang tulus terhadap klien dan kesiapan untuk mendengarkan masalah, pikiran,

serta perasaan klien. Mengetahui apa yang diharapkan dapat meningkatkan rasa aman klien (Videbeck, 2001, hlm. 259).

d. Terapi Kelompok

Pada terapi kelompok, klien berpartisipasi dalam sesi bersama kelompok individu. Para anggota kelompok bertujuan sama dan diharapkan memberi kontribusi kepada kelompok untuk membantu yang lain dan juga mendapat bantuan dari yang lain. Peraturan kelompok ditetapkan dan harus dipatuhi oleh semua anggota kelompok. Dengan menjadi anggota kelompok klien dapat, mempelajari cara baru memandang masalah, cara coping atau menyelesaikan masalah dan juga membantunya mempelajari keterampilan interpersonal yang penting (Videbeck, 2001, hlm. 70).

e. Terapi Keluarga

Terapi keluarga adalah bentuk terapi kelompok yang mengikutsertakan klien dan anggota keluarganya. Tujuannya ialah memahami bagaimana dinamika keluarga memengaruhi psikopatologi klien, memobilisasi kekuatan dan sumber fungsional keluarga, merestrukturisasi gaya perilaku keluarga yang maladaptif, dan menguatkan perilaku penyelesaian masalah keluarga (Steinglass, 1995 dalam Videbeck, 2001, hlm. 71).

f. Terapi individual

Psikoterapi individu adalah metode yang menimbulkan perubahan pada individu dengan cara mengkaji perasaan, sikap, cara pikir, dan perilakunya. Terapi ini memiliki hubungan personal antara ahli terapi dan klien. Tujuan dari terapi individu yaitu, memahami diri dan perilaku

mereka sendiri, membuat hubungan personal, memperbaiki hubungan interpersonal, atau berusaha lepas dari sakit hati atau ketidakbahagiaan. Hubungan antara klien dan ahli terapi terbina melalui tahap yang sama dengan tahap hubungan perawat-klien: introduksi, kerja, dan terminasi. Upaya pengendalian biaya yang ditetapkan oleh organisasi pemeliharaan kesehatan dan lembaga asuransi lain mendorong upaya mempercepat klien ke fase kerja sehingga memperoleh manfaat maksimal yang mungkin dari terapi (Videbeck, 2001, hlm. 69).

2) Penatalaksanaan Medis

Penatalaksanaan medis dapat dibagi menjadi dua metode, yaitu metode psikofarmakologi dan metode psikososial.

a. Metode biologik

Berikut adalah beberapa metode biologik untuk penatalaksanaan medis klien dengan perilaku kekerasan yaitu: Psikofarmakologi: *antianxiety, Sedative Hipnotics, antidepressant, dan antipsychotic*.

b. Pemeriksaan diagnostik

Serangkaian tes diagnostik yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut: *Computed Tomograph (CT) Scan, Magnetic Resonance Imaging (MRI), positron Emission Tomography (PET), Regional Cerebral Blood Flow (RCBF), dan Electroencephalogram (EEG)*.

2.3. KONSEP GAME ONLINE

2.3.1. Pengertian Game Online.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *Game Online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai *genre* permainan; sebuah

mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adam, 2006 : 700)

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya di gunakan adalah jaringan *internet* dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti *modem* dan koneksi kabel (id.wikipedia.org, 05 April 2015, :11.07).

Game Online adalah *Game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media *visual elektronik*. *Game online* adalah *game* yang menyediakan server – server tertentu agar bisa dimainkan (Ayu Rini, 2011).

2.3.2. Perkembangan Game

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat 2 dasawarsa belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran *Hollywood* sekalipun. Kalau di awal 1990-an game masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, game sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual. Modal atau perputaran uang dalam industri game sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat.

Tidak hanya di negara barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game*, baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan penggunaan game di tahun 2008 dan diramalkan akan tetap memegang posisi tersebut di tahun 2010. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa *game* sudah menjadi salah satu budaya dan keseharian kita. Kini sudah banyak anak umur 3 tahun yang mengenal berbagai jenis perangkat *game*

dari model sederhana seperti *gamewatch* sampai *game* canggih seperti konsol *Playstation* atau jenis *komputer*.

Pada 1980-an *game* masih berukuran kecil (dimulai dari 1 disket), tapi di era 2000-an sudah mencapai kapasitas *Gigabyte* dan harus menggunakan DVD. Itu satu bentuk bukti bahwa *game* terus mengikuti perkembangan teknologi komputer, bahkan dapat dikatakan secara sederhana aplikasi *game* adalah salah satu aplikasi yang memanfaatkan kemampuan komputasi maksimal dari komputer khususnya prosesor dan kartu grafis sebagai perangkat keras yang utama bagi aplikasi *game*.

Kalau di era awal, *animasi game* sangat sederhana dan audio yang digunakan terbatas, anda bisa melihat bahwa *game* terbaru tahun 2009 sudah mirip dengan aksi sinema dari *film animasi berbasis CG (Computer Graphics)*. Audio yang dihasilkan sangat baik, dan jangan tanya efek *audio surround* yang dimiliki. Belum lagi tekstur dan model yang digunakan, sangat berwarna, realis, dan menarik.

2.3.3. Kategori Game

Berikut ini adalah kategori *game* berdasarkan pembatasan usia, menurut *Entertainment Software Rating Board (ESRB)*, yaitu :



Early Childhood : (Content is intended for young children) memiliki konten yang ditujukan untuk anak kecil.



Everyone : (Content is generally suitable for all ages. May contain minimal cartoon, fantasi or mild violence and/ or infrequent use of mild language) memiliki konten yang umumnya cocok untuk segala usia. Mungkin berisi minimal kartun, fantasi atau kekerasan ringan dan atau jarang menggunakan bahasa ringan.



Everyone 10+: (content is generally suitable for ages 10 and up. May contain more cartoon, fantasy or mild violence, mild language and/or minimal suggestive theme) memiliki konten yang umumnya cocok untuk usia 10 dan lebih. Mungkin mengandung lebih banyak kartun, fantasi atau ringan kekerasan, bahasa ringan dan atau minimal tema sugestif.



Teen: (Content is generally suitable for ages 13 and up. May contain violence, suggestive theme, crude humor, minimal blood, simulated gambling and/or infrequent use of strong language) konten ini umumnya cocok untuk usia hingga 13 dan lebih. Mungkin berisi kekerasan, tema sugestif, humor kasar, minimal darah, simulasi perjudian dan atau jarang menggunakan bahasa yang kuat.



Mature: (Content is generally suitable for ages 17 and up. May contain intense violence, blood and gore, sexual content and/or strong language) konten ini umumnya cocok untuk 17 dan lebih. Mungkin berisi intens kekerasan, darah dan kental dengan darah, konten seksual dan atau bahasa yang kuat.



Adults Only: (Content suitable only for adult ages 18 and up. May include prolonged scene of intense violence, graphic sexual content and/or gambling with real currency) konten hanya cocok untuk orang dewasa yang berusia 18 ke atas. Mungkin termasuk adegan kekerasan yang berkepanjangan yang intens, grafis dan konten seksual dan atau perjudian dengan mata uang asli.



Rating Pending: (Not yet assigned a final ESRB rating. Appears only in advertising, marketing and promotional materials related to a game that is expected to carry an ESRB rating, and should be replaced by a game's rating once it has been assigned) Belum disampaikan kepada ESRB dan sedang menunggu penilaian akhir. Muncul hanya dalam iklan pemasaran dan bahan promosi terkait dengan permainan yang diharapkan untuk membawa kepada ESRB Rating, dan harus diganti oleh peringkat permainan yang telah ditetapkan.

Gambar: 2.3

(Sumber : http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp. 09/04/2015 : 20:05 WIB).

2.3.4. Jenis-jenis Game

- 1) Jenis game berdasarkan alat yang digunakan :
 - a. *Arcade Game*, atau yang biasa kita sebut dindong. *Arcade game* masih ditemui di beberapa game center, dengan game yang biasa dimainkan seperti *Street Fighter* dll.
 - b. *PC Game*, merupakan *game* yang tersedia untuk dimainkan di komputer atau laptop.
 - c. *Konsul Game*, merupakan alat *game* yang *portable*, bisa dibawa kemanapun. Contoh konsul *game* antara lain, *Sega, Playstation, Xbox, Nintendo Wii*. Yang dalam permainannya diperlukan *stick* untuk mengontrol *game* yang ingin dimainkan oleh pemain.
 - d. *Handheld Games*, dari namanya kita bisa mengetahui bahwa alat *game* yang saat ini bisa dibawa kemana-mana alias *portable*, ukurannya yang sesuai genggam kedua tangan dengan sebuah monitor kecil ditengahnya. Contoh *Handheld Games* yaitu *Nintendo DS, Sony PSP (Playstation portable)* dan *PS Vita*.
 - e. *Mobile Games* adalah *game* yang hanya bisa dimainkan di *Handphone, Tablet atau PDA* (dikutip dari penelitian M.Albir Danara, Dampak *game* terhadap perkembangan Anak, 08 April 2015, 11.58 WIB)
- 2) Jenis game berdasarkan jenis permainannya:
 - a. *Shooting*, merupakan sebuah jenis permainan yang berlatar belakang sebuah peperangan atau mafia. Dalam *game* ini, dibutuhkan kecepatan refleks yang cepat, kemampuan tangan dan mata yang tajam, dan juga *timing* yang pas agar dapat memenangkan sebuah pertarungan tembak-

tembakan. Contoh dari *game* jenis ini adalah *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Grand Theft Auto*, *Point Blank* dll.

- b. *Fighting* merupakan jenis permainan yang menuntut pemain untuk dapat mengontrol pertarungan 1 lawan 1. Dalam jenis ini dibutuhkan kemampuan mata yang tajam guna melihat peluang yang dapat dimanfaatkan untuk menjatuhkan lawan. Contohnya *game* jenis ini adalah *Street Fighter*, *Tekken* dll.
- c. *Adventure/ Pertualangan* merupakan jenis permainan dimana dalam sebuah *game* tersebut kita harus berjalan ke beberapa kota demi menjalankan sebuah misi. *Game* ini lebih mengutamakan alur cerita dan kemampuan berfikir para pemainnya dalam memecahkan teka-teki ataupun menyimpulkan peristiwa layaknya seorang detektif. Contoh *game* jenis ini adalah *Tomb Raider*, *Assassin Creed*, *Prince of Persia* dll.
- d. *Racing* merupakan jenis permainan balapan seperti balapan mobil, motor, sepeda, *skateboard*. Dalam *game* ini, kita diharuskan untuk dapat menyalip lawan-lawan yang ada dihadapan kita demi menjadi juara. Contoh *game* jenis ini adalah *Grand Turismo*, *Downhill*, *BMX*, *Moto GP* dll.
- e. *Role Playing* merupakan *game* yang menekankan pada alur cerita, kita sebagai pemain menjadi karakter utama dalam suatu cerita tersebut. Contoh *game* jenis ini adalah *Final Fantasy*, *World of Warcraft*, *Rising Force* dll.
- f. *Strategi* merupakan *game* yang menekankan pada strategi pemain dalam mengontrol sebuah pertarungan, kemampuan berpikir pemain dan

membutuhkan kecepatan refleks yang cepat. Contoh *game* jenis ini adalah *Chess, Dota, Command Qonquer*.

- g. *Simulasi* merupakan jenis permainan yang menekankan pada kemampuan pemain dalam mengontrol permainan seperti mengendarai mobil, motor, membangun sebuah kota dengan pemain sebagai gubernur atau presiden, membangun sebuah bangunan. Contoh *game* jenis ini adalah *Sims City, The Sims*.
 - h. *Olahraga* merupakan jenis permainan yang menekankan olah raga dalam permainan seperti voli, sepak bola, tenis, tenis meja, baseball, mendayung dan sebagainya. Contoh *game* ini adalah *Pro Evolution Soccer, PES, FIFA, NBA* dan lain-lain (dikutip dari penelitian M.Albir Danara, Dampak *game* terhadap perkembangan Anak, 08 April 2015, 12.58 WIB
- 3) *Game online/Internet game* bisa dibagi ke dalam beberapa kategori seperti:
- a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*). Merupakan salah satu jenis *game internet* dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain yang lain. Kemampuan tertentu yang dimiliki oleh karakter diperoleh melalui pegnalaman (*experience*), dan biasanya berhubungan dengan kemampuannya tertempur dan atau untuk melawan musuh.
 - b. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) adalah salah satu jenis *game internet* yang di dalamnya terdapat kegiatan mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam. MMORTS merupakan kategori dari *computer game* yang menggabungkan *real-time strategy* (RTS) dengan

banyak pemain secara bersamaan di *internet*. *Game* yang populer dari jenis ini adalah *WarCraft* (1994), *StarCraft* (1998), *SimCity* (1999).

- c. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*). Merupakan salah satu jenis *game internet* yang menekankan pada penggunaan senjata. MMOFPS banyak mendapat tantangan dari berbagai pihak dibandingkan dengan jenis permainan lainnya karena dalam MMOFPS sangat menonjolkan *kekerasan* dan *agresifitas*. Biasanya sepanjang permainan yang ada hanya pertarungan dan pembunuhan. Contoh *game* dari MMOFPS ini adalah *World War II Online* (2001) dan *PlanetSide* (2003). Di Indonesia, contoh yang terkenal dari jenis *game* ini adalah *game Point Blank (PB)* dan *Counter Strike (CS)*. Menurut sumber yang sama, *game* ini sangat disukai oleh anak-anak dan remaja laki-laki maupun perempuan, karena *game* ini mengandalkan *skill* kecepatan, memompa adrenalin dan membutuhkan ketepatan menembak musuh atau lawan (dikutip dari ejournal.ilkom.or.id, Tahun 2013 pada 09 April 2015 : 13:54 WIB).

2.3.5. Faktor-faktor yang menyebabkan Game menarik perhatian Anak-anak :

- 1) *Gamenya Variatif*, *Game console* menawarkan banyak *game* menarik bervariasi, mulai dari *game* bernuansa *quest*, *adventure*, hingga simulasi. *Game-game* tersebut disajikan dengan gambar-gambar dan warna yang menarik, serta dilengkapi dengan suara dan musik yang seru. Terkadang, ada juga *game* yang dikemas dengan teknologi tinggi dan *sound effect* yang megah.
- 2) *Tertarik pada hal yang baru*. Melalui permainan *game*, anak-anak akan semakin tertarik untuk mencoba hal-hal baru.

- 3) *Seru*. Selain menghibur, dalam game biasanya terdapat target yang harus dilawan atau dibunuh. Inilah yang semakin membuat anak-anak penasaran dan tidak mau berhenti main jika targetnya belum selesai ia kalahkan.
- 4) *Sebagai pelarian*. Kehadiran *Game* yang begitu *booming* ternyata sering dijadikan sebagai pelarian bagi anak-anak yang sedang tertekan atau depresi. Di kala suasana hati sedang tidak enak akibat tertimpa suatu masalah, anak-anak akan berpaling ke *game* untuk menghibur diri.
- 5) *Unsur kepahlawanan*. Anak-anak biasanya menyukai figur atau sosok pahlawan yang dijadikan idola (Ayu rini, 2011).

2.3.6. Pengaruh Bermain Game Bagi Anak

- 1) *Pengaruh Game Terhadap kesehatan*. Menurut pakar *game*, permainan *video game* memang memberi dampak yang signifikan terhadap kesehatan atau fisik. Apabila tubuh terkena paparan langsung cahaya radiasi komputer akibat bergadang selama 24 jam untuk bermain *game online*, banyak sekali gangguan kesehatan yang ditimbulkan, yaitu :
 - a. Saraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun.
 - b. Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain *game*.
 - c. Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak. Kalau bermain *game* sambil ngemil, kemungkinan besar berat badan akan meningkat (Ayu Rini, 2011).

Menurut Mark Griffiths dari Nottingham Tren University, hasil pemaksaan postur ini akan menjadi salah satu penyebab utama anak-anak menderita nyeri sendi atau RSI (*Repetitive Strain Injury*). Secara ringkas, dapat dirumuskan beberapa

penyakit atau cedera yang dapat ditimbulkan dari kebiasaan bermain *game* sebagai berikut:

- a. *Stress*. Penyakit yang paling sering dijumpai pada anak-anak yang kecanduan bermain *game* adalah stress. Di saat mereka mengalami kekalahan dalam bermain *game*, pikiran mereka menjadi stress dan depresi.
- b. *RSI (Repetitive Strain Injury)* adalah istilah untuk menyebutkan cedera fisik berulang-ulang dan dapat menyebabkan kecacatan, misalnya sering pegal dan nyeri tulang belakang yang bisa membuat bentuk tulang belakang tidak *proporsional*. RSI yang paling sering terjadi pada anak yang gemar bermain *game* adalah jari tangan sehingga menyebabkan jari tangan mereka bengkak dan nyeri. Jika bengkak dan sakit itu terjadi berulang dan terus-menerus, itu mengisyaratkan terjadi RSI.
- c. *Kerusakan Mata*. Sinar biru pada layar monitor komputer dapat menyebabkan kerusakan pada mata, yaitu mengikis *lutein* pada mata sehingga mengakibatkan pandangan kabur *degenerasi makula*. Main *game* yang terlalu dekat dengan layar monitor komputer juga bisa menyebabkan mata *minus* rabun jauh (*miopi*), sehingga anak-anak memerlukan kaca mata *minus*.
- d. *Maag (Gastritis)*. Anak-anak yang kecanduan main *game* umumnya banyak yang lupa waktu termasuk lupa jam makan. Keadaan seperti ini dapat memicu timbulnya penyakit maag.

- e. *Epilepsi*. Beberapa penelitian melaporkan bahwa kilatan-kilatan cahaya dengan pola tertentu pada *video game* dapat memicu penyakit epilepsi atau ayun, terutama pada penderita yang berpotensi terkena penyakit itu.
- 2) *Pengaruh Game Terhadap Kepribadian*. Menurut Gordon W. Alport menyatakan bahwa kepribadian terdiri dari temperamen dan watak. Temperamen adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan emosi atau perasaan, misalnya pemarah, pemurung, periang, dan sebagainya. Sementara itu, watak adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan nilai kemanusiaan, misalnya jujur, pemalas, dan pembohong. Banyak orang yang melaporkan bahwa anak-anak yang gemar bermain *game* berubah menjadi anak-anak yang berperilaku *kompulsif, agresif, cuek* pada kegiatan dan lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah aneh yang lainnya. Dampak bermain *game* pada kepribadian anak antara lain :
- a. *Suka mencuri*. Banyak kasus yang terjadi anak-anak yang mengambil uang orang tuanya atau mengkorupsikan uang untuk jatah membeli buku pelajaran dan membelanjakan uang itu untuk membeli *game* terbaru.
- b. *Malas*. Akibat kerajinan bermain *game*, anak-anak menjadi sering lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, mengerjakan PR, dan melakukan tugas rumah sehari-hari. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan anak menjadi malas dalam segala hal.
- c. *Suka bolos sekolah*. Sering anak-anak bolos sekolah dan pergi ke tempat penyewaan *game* atau warung *internet* bersama teman-temannya. Perilaku menyimpang ini tentu saja mengakibatkan anak-anak ketinggalan pelajaran.

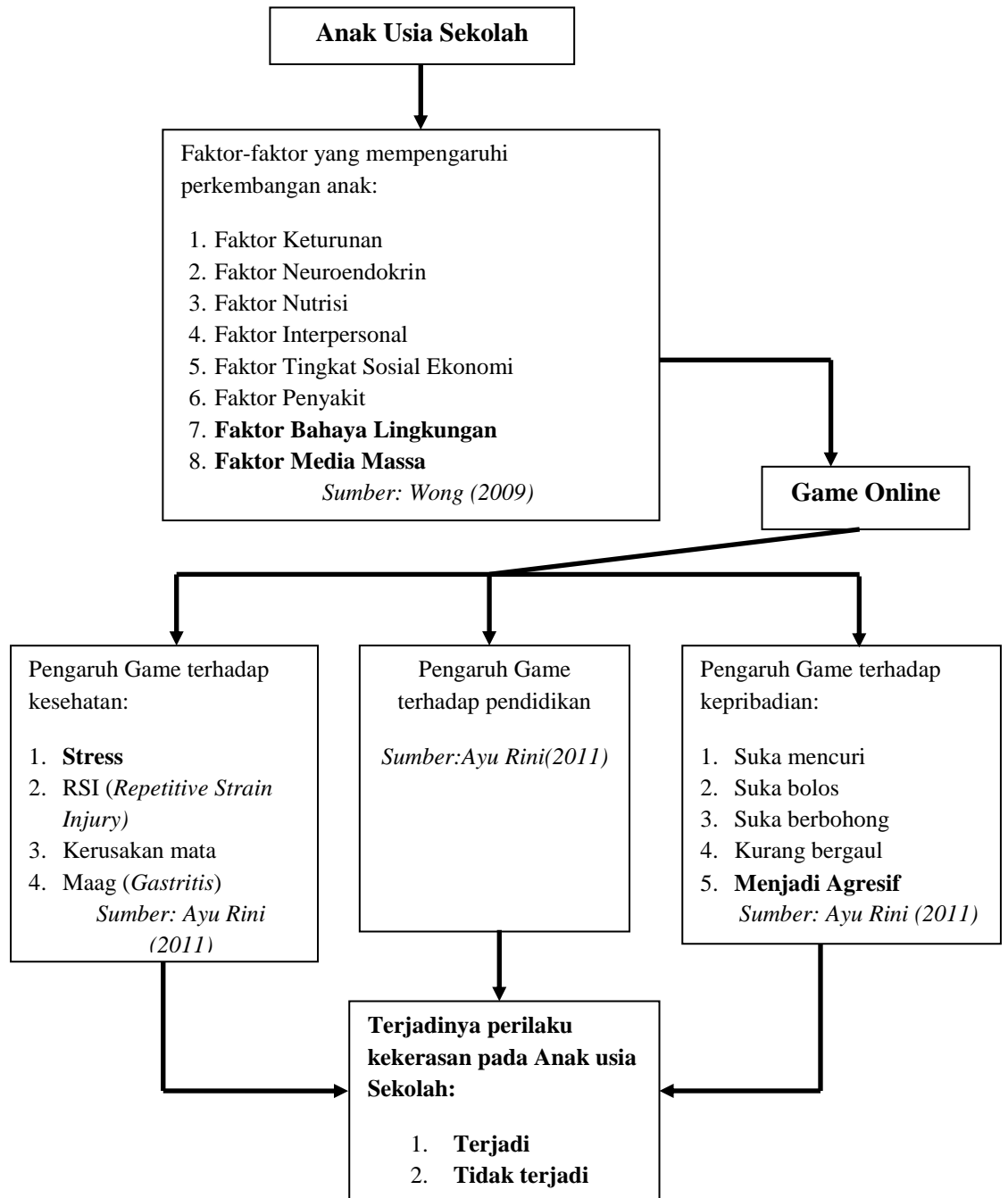
- d. *Suka berbohong*. Sikap anak yang suka berbohong biasanya terkait dengan kegemarannya bermain *game*. Anak-anak cenderung untuk berbohong demi dapat bermain *game*, misalnya berbohong sudah mengerjakan PR, berbohong bahwa ia tadi masuk ke sekolah padahal bolos dan lain-lain.
- e. *Kurang bergaul*. Akibat keseringan bermain *game*, anak-anak akan menjadi jarang bergaul karena hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang, apalagi jika anak-anak kecanduan *game online*, hingga pergaulan mereka hanya di *game online* saja. Otomatis pergaulannya dengan teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata menjadi tidak ada.
- f. *Menjadi Agresif*. Kekerasan dalam *video game* menimbulkan perilaku agresif pada anak-anak dan remaja. *Video game* tersebut tidak langsung berdampak pada orang-orang dewasa pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si pelaku sejak mereka masih anak-anak. Ron Solby dari Universitas Harvard menjelaskan bahwa tidak ada bedanya antara dampak kekerasan yang disebabkan oleh *game* dengan tayangan TV. Ia menjelaskan ada 4 macam dampak kekerasandalam TV atau *video game* terhadap perkembangan kepribadian anak, antara lain:
- Dampak agresor dimana sifat jahat dari anak semakin meningkat.
 - Dampak korban dimana anak menjadi penakut dan semakin sulit mempercayai orang lain.
 - Dampak pemerhati dimana anak menjadi kurang peduli terhadap kesulitan orang lain.

- Dampak nafsu dimana keinginan anak untuk melihat atau melakukan kekerasan dalam mengatasi setiap permasalahan meningkat (Ayu Rini, 2011).

3) *Pengaruh Video Game Terhadap Pendidikan*. Bermain *video game* telah terbukti dapat mempengaruhi psikis anak yang secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh juga terhadap prestasinya di sekolah. Dampak-dampak tersebut antara lain:

- a. Anak akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain *video game*, mulai dari berbohong, mencuri, dan bolos sekolah.
- b. Anak-anak yang terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer akan menjadikan anak tersebut tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Anak-anak seperti ini akan kurang bisa bergaul dengan teman-temannya disekolah sehingga cenderung menemukan kesulitan saat belajar berkelompok di sekolah.
- c. Anak yang kecanduan game akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah karena pikirannya jadi terus-menerus tertuju pada *game* yang sedang ia mainkan.
- d. Anak-anak yang kecanduan game akan menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai anak sekolah. Ia tidak peduli terhadap PRnya, target prestasi yang harus diraih, dan bahkan jadwal ulangan hariannya (Ayu Rini, 2011).

2.4. Kerangka Teori



Gambar: 2.4 (Kerangka teori)

Hubungan penggunaan Media Online: Game Online dengan Perilaku Kekerasan Pada anak Sekolah Dasar

Sumber: Donna L. Wong(2009), dan Ayu Rini (2011)

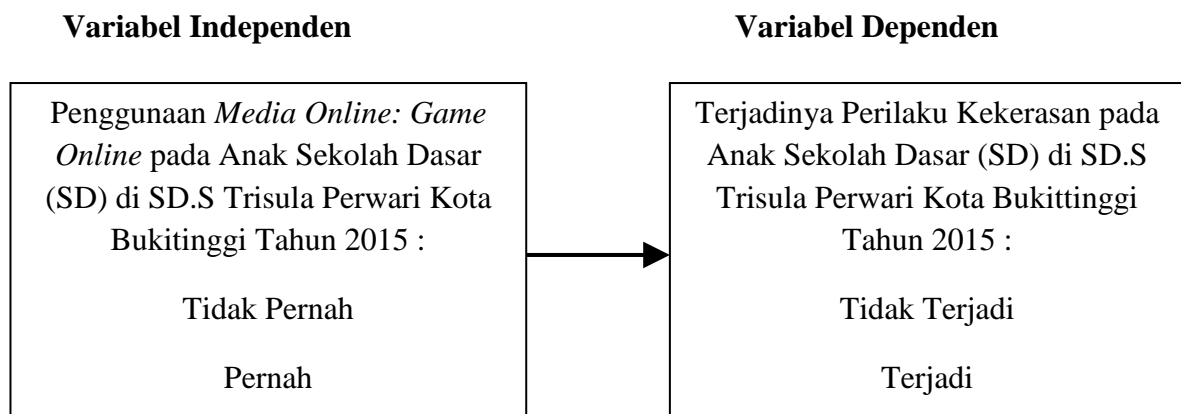
BAB III

KERANGKA KONSEP

3.1. KERANGKA KONSEP

Kerangka konsep adalah suatu uraian dan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep lainnya, atau antara variabel yang satu dengan variabel yang lain dari masalah yang ingin diteliti (Notoatmodjo, 2012).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Hubungan Penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015. Kerangka konsep dalam penelitian ini digambarkan dalam bagan dibawah ini :



Gambar 3.1 (Kerangka Konsep)

3.2. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan (Nursalam, 2001).

Tabel: 3.2 (Definisi Operasional)

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
1.	<u>Independen</u> Penggunaan <i>Media Online: Game Online</i> pada Anak Sekolah Dasar.	Aktifitas penggunaan <i>Media Online</i> seperti <i>Game Online</i> yang bergendre kekerasan maupun <i>bergendre</i> semua umur oleh anak Sekolah Dasar (SD).	Angket	Kuesioner	Ordinal	Tidak Pernah \leq dari "15, Pernah $>$ dari "15".
2.	<u>Dependen</u> Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar.	Munculnya perilaku kekerasan yang bertujuan untuk menyakiti hati orang lain maupun mencederai orang lain, melalui perkataan maupun tindakan.	Angket	Kuesioner	Ordinal	Tidak Terjadi \leq dari "20", Terjadi $>$ dari "20".

3.3. HIPOTESIS

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari pertanyaan penelitian (Notoatmodjo, 2012).

Ha : Ada Hubungan antara penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015.

Ho : Tidak Ada Hubungan antara penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *studi kolerasi*. *Studi kolerasi* merupakan penelitian atau penelaahan hubungan antara dua variabel pada suatu situasi atau sekelompok subjek (Notoatmodjo, 2012: 47). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Hubungan Penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015. Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*, dimana pendekatan ini untuk mempelajari dinamika *kolerasi* antara faktor-faktor resiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat. Artinya, tiap subjek penelitian hanya di observasi sekali saja dan pengukuran dilakukan terhadap status karakter atau variabel subjek pada saat pemeriksaan (Notoatmodjo, 2012: 37).

4.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi. Peneliti tertarik melakukan penelitian di tempat ini karena SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi merupakan sekolah dasar yang berada di tengah-tengah pasar *Tengah Sawah*, dimana lokasi sekolah ini sangat berdampak terhadap perilaku anak-anak usia sekolah disana untuk meniru dan terpapar perilaku-perilaku menyimpang seperti perilaku kekerasan. Oleh

karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti perilaku kekerasan di sekolah ini. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli tahun 2015.

4.3. Populasi, Sampel dan Sampling

4.3.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Notoatmodjo, 2012). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun ajaran 2014/2015, yang berjumlah 108 siswa.

4.3.2. Sampel

Sampel adalah objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2012: 115). Dalam penelitian ini, sampel adalah siswa/i kelas IV dan V SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun ajaran 2014/ 2015 yang berjumlah 52 orang. Pengambilan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus *Slovin*:

$$n = \frac{N}{1 + N (d^2)}$$

Keterangan :

n : Besar sampel

N : Besar populasi

d : Derajat kepercayaan

Diketahui : N = 108

$$d^2 = 10\% (0,1)$$

$$n = \frac{108}{1 + 108 (0,1)^2}$$

$$= \frac{108}{1 + 108 (0,01)}$$

$$= \frac{108}{1 + 1,08}$$

$$= \frac{229}{2,08}$$

$$= 51,923077$$

$$= 52 \text{ responden}$$

Adapun kriteria sampel adalah:

a. Kriteria Inklusi:

- 1) Siswa/ siswi kelas IV dan V SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun ajaran 2014/ 2015.
- 2) Bersedia menjadi responden
- 3) Dapat berkomunikasi dengan baik
- 4) Kooperatif dan terbuka

b. Kriteria Eksklusi :

- 1) Siswa/ siswi yang tidak hadir pada saat penelitian dilakukan
- 2) Tidak bersedia menjadi responden
- 3) Tidak kooperatif dan terbuka.

4.3.3. Sampling

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Teknik sampling merupakan cara-cara yang ditempuh dalam pengambilan sampel, agar memperoleh sampel yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan objek penelitian (Nursalam,2011).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah “*Systematic Random Sampling*” dimana pengambilan sampel membagi jumlah atau anggota populasi dengan perkiraan jumlah sampel yang diinginkan, hasilnya adalah interval sampel. Sampel diambil dengan membuat daftar elemen atau anggota populasi secara acak antara 1 sampai dengan banyaknya anggota populasi.

N (Jumlah populasi) : 108

N (Sampel) : yang diinginkan 52

I (Interval) : $108 : 52 = 2,076$ dibulatkan 2

Untuk mendapatkan sampel tersebut, digunakan rumus :

$\text{Sampel} = \frac{\text{Jumlah sampel keseluruhan (n)}}{\text{Jumlah populasi (N)}} \times \text{Jumlah siswa}$
--

Setelah dilakukan penghitungan sampel, didapatkan sampel untuk masing-masing kelas yaitu :

- Kelas IV A = 13 responden
 - Kelas IV B = 7 responden
 - Kelas V A = 16 responden
 - Kelas V B = 16 responden
- | | |
|--------|--------------|
| | + |
| Jumlah | 52 responden |

4.4. Pengumpulan Data

4.4.1. Alat Pengumpulan Data

Alat/Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner. Lembar kuesioner yaitu, daftar pernyataan atau pertanyaan yang

sudah tersusun dengan baik, sudah matang dimana responden tinggal memberi jawaban atau memberikan tanda-tanda tertentu (Notoatmodjo, 2002: 116). Alat pengumpulan data terdiri dari bagian tiga bagian yaitu, bagian A terdiri dari identitas responden yang berisikan: Inisial responden, umur, jenis kelamin, dan *hobby*. Pada bagian B untuk melihat penggunaan game online pada anak sekolah dasar menggunakan skala Guttman yaitu Pernah atau Tidak Pernah, yang berjumlah 10 pertanyaan. Pada bagian C untuk melihat perilaku kekerasan pada anak sekolah dasar akan diukur dengan menggunakan skala Likert, skala likert digunakan untuk mengukur perilaku, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010). Pertanyaan tertutup dengan pilihan Sering, Kadang- kadang, dan Tidak Pernah, yang berjumlah 10 pertanyaan untuk mengukur perilaku kekerasan yang dilakukan oleh siswa SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun ajaran 2014/2015 dengan pengisian checklist (√).

4.4.2. Cara Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu, *Angket*. Angket adalah suatu cara pengumpulan data atau suatu penelitian mengenai suatu masalah yang umumnya banyak menyangkut kepentingan umum (Notoatmodjo, 2012: 147).

Sebelum penelitian berlangsung dan instrumen penelitian diberikan kepada sampel penelitian, maka terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap instrumen penelitian. Setelah uji coba dilakukan pada 10% dari 52 orang yaitu 5 orang responden di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun Ajaran

2014/2015. Didapatkan hasil yaitu sebanyak 5 responden yang pernah menggunakan *game online* bergendre kekerasan, 3 responden diantaranya pernah melakukan perilaku kekerasan kepada teman-teman mereka.

Pengumpulan data dilakukan pada bulan juni tahun 2015 dengan cara peneliti mendatangi responden kelas IV dan V SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi. Sebelum peneliti kekelas responden, peneliti terlebih dahulu menyerahkan surat izin untuk meneliti kepada kepala sekolah SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi. Setelah itu, peneliti memberi penjelasan kepada responden, setelah responden setuju, responden diminta untuk menandatangani surat pernyataan bersedia menjadi responden dan *informed consent*, selanjutnya responden mengisi lembar kuesioner yang diberikan dan peneliti mendampingi responden selama pengisian kuesioner tersebut. Setelah kuesioner selesai diisi oleh responden maka kuesioner tersebut dikumpulkan kembali kepada peneliti dan peneliti memeriksa semua pernyataan apakah semua item pernyataan sudah terjawab atau diisi oleh responden dengan lengkap.

4.5. Cara Pengolahan dan Analisa Data

4.5.1. Cara Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul pada peneliti ini akan dianalisa melalui tahap-tahap berikut:

a. *Mengedit data (Ediiting)*

Penyuntingan data dilakukan sebelum proses pemasukan data dan sebaliknya dilakukan dilapangan agar data yang salah atau meragukan masih dapat ditelusuri kembali pada responden, sehingga

diharapkan akan memperoleh data yang *valid*, dan setelah dilakukan penelitian semua lembar kuesioner sudah terisi dengan lengkap.

b. *Mengkode data (Coding)*

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pemberian tanda, symbol, kode bagi tiap-tiap data. Kegunaan data koding adalah untuk mempermudah pada saat analisis data dan juga mempercepat pada saat mengentri data. Untuk variabel independen :

- Untuk pernyataan **Pernah** memainkan *game online* berlabel kekerasan diberi kode 1.
- Untuk pernyataan **Tidak Pernah** memainkan *game online* berlabel kekerasan diberi kode 0.

Untuk variabel dependent :

- Untuk pernyataan **Terjadi** Perilaku Kekerasan pada anak Sekolah Dasar diberi kode 1.
- Untuk pernyataan **Tidak Terjadi** Perilaku Kekerasan pada anak Sekolah Dasar diberi kode 0.

c. *Mengskoring data (Scoring)*

Pada tahap ini peneliti memberikan nilai atau skor pada tiap-tiap pernyataan kuesioner, untuk variabel independen dimana pengolahannya akan menggunakan skoring dengan skala **Pernah** = 2 dan **Tidak pernah** = 1.

Untuk variabel dependen, dimana pengolahannya akan menggunakan skoring dengan skala **Sering** = 3, **Kadang-kadang** = 2, dan **Tidak pernah** = 1.

d. *Memasukan data (Entry)*

Yaitu mengisi kolom-kolom atau kotak-kotak lembar kode atau kode sesuai dengan jawaban masing-masing pertanyaan.

e. *Tabulasi*

Yakni membuat tabel-tabel data, sesuai dengan tujuan penelitian atau yang diinginkan oleh peneliti (Notoatmodjo, 2012).

f. *Prosesing*

Pada tahap ini dilakukan kegiatan proses data terhadap semua lembar observasi dan pengukuran berat badan yang lengkap dan benar untuk dianalisis. Pengolahan data dilakukan dengan sistem komputerisasi dengan menggunakan rumus uji *chi-square*.

g. *Pembersihan data (Cleaning)*

Pengecekan kembali data yang telah dimasukkan ke komputer untuk melihat kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan, ketidaklengkapan data dsb.

4.5.2. Teknik Analisa Data

a. *Analisa Univariat*

Analisa *univariat* bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian, yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase (Notoatmodjo, 2010). Rumus yang digunakan adalah :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

f = Frekuensi

n = Jumlah responden

Untuk Penggunaan *Media Online: Game Online* pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015 dikategorikan :

Pernah : > 15

Tidak Pernah : ≤ 15

Untuk Terjadinya Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015 dikategorikan :

Terjadi : > 20

Tidak Terjadi : ≤ 20

b. Analisa Bivariat

Analisa *bivariat* dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan. Analisis hasil uji statistic menggunakan *Chi-Square* test untuk menyimpulkan adanya hubungan 2 variabel, dengan rumus :

$$\text{Rumus : } \chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Keterangan :

χ^2 : *Chi – Square* (Nilai *p-value*)

\sum : Jumlah kolom dan baris

O : Nilai observasi

E : (*Expetacy*) Nilai harapkan

Analisa data menggunakan derajat kemaknaan signifikan 0,05. Hasil analisa chi-square dibandingkan dengan nilai p, dimana bila $p \leq 0,05$ artinya secara statistic bermakna dan apabila nilai $p > 0,05$ artinya secara statistic tidak bermakna (Trihendradi.C, 2009).

4.6. Etika Penelitian

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu peneliti melakukan pengurusan proses penelitian ke pendidikan, mudali dari perizinan dari Program Studi Ilmu Keperawatan Sekplah Tinggi Ilmu Kesehatan Perintis Sumatera Barat, kemudian peneliti menghubungi Bagian Umum, setelah itu peneliti pergi kepada Kepala Sekolah Dasar SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi untuk mendapatkan izin penelitian. Setelah mendapatkan izin, peneliti melanjutkan menghubungi Wali Kelas IV dan V untuk meminta izin pengambilan data penelitian, dan selanjutnya peneliti melakukan:

4.6.1. *Informed Conccent* (Lembar Persetujuan)

Sebelum melakukan pengambilan data responden, peneliti mengajukan lembar permohonan kepada calon responden yang memenuhi kriteria inklusi untuk menjadi responden dengan memberikan penjelasan tentang tujuan dan manfaat penelitian ini. Tujuan dari *informed conccent* adalah supaya subjek penelitian mengerti maksud, tujuan dan dampak dari penelitian, setelah dilakukan penelitian semua responden mengisi pernyataan persetujuan.

4.6.2. *Anonimity* (Tanpa Nama)

Menjaga kerahasiaan subjek, identitas responden tidak perlu dicantumkan nama responden tetapi pada lembar pengumpulan data peneliti hanya mencantumkan atau menuliskan dengan memberikan kode.

4.6.3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Informasi yang telah diberikan oleh responden serta semua data yang telah terkumpul dijamin kerahasiaannya oleh peneliti. Informasi tersebut tidak akan dipublikasikan atau diberikan ke orang lain tanpa seizin responden.

4.6.4. *Inclusiveness* (Keterbukaan)

Sebelum peneliti memberikan kuesioner kepada responden peneliti menjelaskan maksud dan manfaat penelitian kepada responden. Peneliti menjelaskan bahwa penelitian ini meneliti tentang apakah penggunaan *game online* berhubungan dengan perilaku kekerasan pada anak Sekolah dasar (SD).

BAB V

HASIL PENELITIAN

5.1. Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul Hubungan Penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015, dengan jumlah responden sebanyak 52 orang. Dimana responden adalah siswa/i Sekolah Dasar (SD) yang berada di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi. Data dikumpulkan menggunakan lembar kuesioner, setelah data terkumpul kemudian data diolah menggunakan system komputerisasi dan disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini :

5.1.1. Analisis Univariat

A. Penggunaan Media Online: Game Online Pada Anak Sekolah Dasar (SD)

Tabel 5.1
Distribusi Frekuensi Responden berdasarkan Penggunaan Media Online: Game Online Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015

No	Pengguna Game Online	F	%
1.	Tidak Pernah	22	42,3
2.	Pernah	30	57,7
	Total	52	100

Berdasarkan Tabel 5.1 diatas dapat dilihat lebih dari separoh (57,7%) anak sekolah dasar (SD) pengguna *Media Online: Game Online* yang pernah memainkan *Game Online* bergendre kekerasan.

B. Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD)

Tabel 5.2
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Kekerasan
Pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari
Kota Bukittinggi Tahun 2015

No	Perilaku Kekerasan	F	%
1.	Tidak Terjadi	22	42,3
2.	Terjadi	30	57,7
	Jumlah	52	100

Berdasarkan Tabel 5.2 diatas dapat dilihat lebih dari separoh (57,7%) terjadinya perilaku kekerasan pada anak sekolah dasar (SD).

5.1.2. Analisis Bivariat

A. Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD)

Tabel 5.3
Distribusi Frekuensi Responden Hubungan Penggunaan Media
Online: Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada
Anak Sekolah Dasar (SD) Di SD.S Trisula Perwari
Kota Bukittinggi Tahun 2015

Penggunaan Game Online pada anak sekolah dasar (SD)	Perilaku Kekerasan pada anak sekolah dasar (SD)				Total		P-Value	OR
	Tidak Terjadi		Terjadi		f	%		
	f	%	f	%				
Tidak Pernah	18	81,8	4	18,2	22	100	0,000	29,25 (6,45-132,48)
Pernah	4	13,3	26	86,7	30	100		
Total	22	42,3	30	57,7	52	100		

Berdasarkan Tabel 5.3 diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 30 orang responden yang pernah dalam penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD), terdapat

13,3% tidak terjadi perilaku kekerasan pada anak sekolah dasar (SD), 26 orang 86,7% terjadi perilaku kekerasan pada anak sekolah dasar (SD).

Berdasarkan uji *Chi-Square* didapatkan nilai *P-value* = 0,000 dengan OR= 29,250. Dimana nilai $\alpha = 0,05$ jika dibandingkan nilai $P < \alpha$ maka H_a diterima yaitu ada hubungan antara penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015 dan anak yang pernah memainkan *game online* yang mengandung unsur kekerasan beresiko berperilaku kekerasan sebesar 29,25 kali dibandingkan dengan anak yang tidak pernah memainkan *game online*.

5.2. Pembahasan

5.2.1. Penggunaan Media Online: Game Online Pada Anak Sekolah Dasar (SD)

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 52 orang responden di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi didapatkan hasil 30 orang (57,7%) anak sekolah dasar (SD) pernah memainkan *Game Online* bergendre kekerasan, 22 orang (42,3%) anak sekolah dasar (SD) tidak pernah memainkan *Game Online* bergendre kekerasan.

Pada penelitian ini, sebagian besar responden mengakui *video game* yang sering mereka mainkan merupakan *video game* yang berlatar perkelahian fisik seperti *GTA* dan *BULLY*, serta *video game* yang berlatar perang bersenjata seperti *Call of Duty*, *Point Blank*, *Cross Fire* dan *Counter Strike*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rivo tahun 2015 tentang kecanduan memainkan *Game Online* bergendre kekerasan dengan hasil 91,2% responden yang kecanduan memainkan *Game Online* bergendre

kekerasan. Penelitian tersebut dipertegas dengan penelitian yang dilakukan Andriani tahun 2009 yang melihat gambaran umum pemilihan *game online* pada anak sekolah menemukan bahwa 82,9% anak memilih *game online* yang bertema kekerasan.

Game online merupakan permainan modern yang membutuhkan akses langsung ke dalam *Internet*. Sebagian besar *game online* mengandung unsur kekerasan seperti adegan berperang, senjata, darah serta luka. Semakin sering anak menyaksikan adegan kekerasan maka perilaku kekerasan yang timbul pada anak semakin mudah terbentuk (Andriani,dkk,2011).

Menurut asumsi peneliti banyaknya responden yang memainkan *game online* yang bergendre kekerasan dipengaruhi oleh banyaknya *game online* yang berlabel 18+ yang beredar dipasaran daripada *game* untuk anak-anak itu sendiri. Apalagi anak-anak menyatakan lebih asik dan seru memainkan *video game* yang bergendre kekerasan daripada yang tidak bergendre kekerasan karena *video game* yang bergendre kekerasan lebih menantang dan menarik bagi mereka. Hal ini terlihat dari kuesioner dimana dari 52 responden, lebih dari setengah responden memilih *game* yang bergendre kekerasan. Kehadiran *video game* dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak yang buruk terhadap kepribadian anak. Banyak orang yang melaporkan bahwa anak-anak yang gemar bermain *game* berubah menjadi anak-anak yang berperilaku kompulsif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitar, agresif bahkan sampai berperilaku kekerasan dan berbagai perilaku aneh lainnya.

Selain itu, saat ini ketersediaan game online tersebut mudah didapatkan dimana-mana dan daya beli masyarakat terhadap sarana media juga semakin tinggi.

5.2.2. Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD)

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 52 orang responden di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi didapatkan hasil 22 orang (42,3%) tidak terjadi perilaku kekerasan pada anak sekolah dasar (SD), 30 orang (57,7%) melakukan perilaku kekerasan.

Pada penelitian ini, responden mengakui menggunakan kekerasan verbal seperti memaki-maki, meminta uang, mengejek, memaki, mengancam anak-anak yang lainnya dan kadang-kadang mereka memukul dan mendorong teman-temannya jika kemauan mereka tidak terpenuhi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rivo tahun 2015 tentang perilaku kekerasan pada murid laki-laki kelas IV dan V Sekolah Dasar dengan hasil 90,9% responden melakukan perilaku kekerasan.

Berdasarkan beberapa bukti penelitian, terdapat berbagai faktor penyebab terjadinya perilaku kekerasan pada anak usia sekolah, Menurut Yosep (2008) Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah *biologis, psikologis, dan sosiokultural*. Seperti faktor penyebab kekerasan SosioKultural yang mempengaruhi perilaku anak-anak yaitu *Learning Theory* yang menjelaskan perilaku kekerasan merupakan hasil belajar individu dari lingkungannya.

Perilaku kekerasan dianggap sebagai suatu akibat yang ekstrim dari marah atau ketakutan (panic). Perilaku agresif dan perilaku kekerasan itu

sendiri sering dipandang sebagai suatu rentang, dimana agresif verbal disuatu sisi dan perilaku kekerasan (violence) disisi yang lain. (Yosep, 2008: 146).

Menurut asumsi peneliti banyaknya anak sekolah dasar (SD) yang melakukan perilaku kekerasan di perngaruhi oleh salah satu factor yang dapat memengaruhi perilaku kekerasan diantaranya berupa imitasi, yaitu semua orang dan anak khususnya mempunyai kecenderungan kuat untuk meniru orang lain dan lingkungan sekitar. Kekerasan pada anak juga dapat terjadi akibat pengaruh media massa dan kebiasaan bermain *video game* yang mengandung unsur kekerasan.

5.2.3. Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Anak Sekolah Dasar (SD)

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 52 orang responden didapatkan hasil lebih dari separuh yakni 30 orang (57,7%) anak sekolah dasar (SD) pengguna *Media Online: Game Online* yang pernah memainkan *Game Online* bergendre kekerasan, dimana diantara 30 orang tersebut, 26 orang (86,7%) terjadi perilaku kekerasan sedangkan 4 orang (13,3%) tidak terjadi perilaku kekerasan. Dan 22 orang lagi (42,3%) anak sekolah dasar (SD) pengguna *Media Online: Game Online* yang tidak pernah memainkan *Game Online* bergendre kekerasan, dimana antara 22 orang tersebut, 18 orang (81,8%) tidak terjadi perilaku kekerasan, sedangkan 4 orang (18,2%) terjadi perilaku kekerasan pada anak sekolah dasar (SD).

Berdasarkan uji *Chi-Square* didapatkan nilai *P-value* = 0,000. Dimana nilai $\alpha = 0,05$ dan $OR = 29,25$ jika dibandingkan nilai $P < \alpha$ maka H_a diterima yaitu ada hubungan antara penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015 dan anak yang pernah memainkan *game online* yang mengandung unsur kekerasan beresiko berperilaku kekerasan sebesar 29,25 kali dibandingkan dengan anak yang tidak pernah memainkan *game online*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rivo tahun 2015 dengan hasil ada hubungan antara kecanduan bermain *Game Online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku kekerasan pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang dengan *P-value* = 0,000 ($< 0,05$). Penelitian ini makin dipertegas dengan penelitian yang dilakukan oleh Praborini tahun 2011 juga menyimpulkan ada hubungan yang signifikan antara kekerasan dalam *video game* yang dikonsumsi dengan perilaku kekerasan dengan nilai *P-value* = 0,041 ($< 0,05$).

Perilaku kekerasan tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi ada banyak faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku kekerasan. Berdasarkan beberapa bukti penelitian, terdapat berbagai faktor penyebab terjadinya perilaku kekerasan pada anak usia sekolah, Menurut Yosep (2008) Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah *biologis, psikologis, dan sosiokultural*. Hasil penelitian ini juga terkait dengan *social learning theory* yang menyatakan bahwa memainkan *video game* kekerasan, akan

menstimulasi perilaku kekerasan karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain *video games*.

Anderson dan Bushman (2001) menunjukkan bahwa bermain banyak *video game* kekerasan terkait dengan pikiran yang lebih *agresif*, perasaan, dan perilaku. Penelitian Gentile dan Anderson (2003) juga mengindikasikan ada kemungkinan bahwa *video game* kekerasan memiliki efek yang lebih kuat pada *agresi* anak karena (1) permainan yang sangat menarik dan interaktif, (2) *game* menghargai perilaku kekerasan, dan anak mengulangi perilaku berulang saat mereka bermain.

Perilaku kekerasan yang muncul, berkaitan dengan frekuensi dan intensitas bermain *violent video game*, dapat berupa kekerasan verbal, fisik, dan relasi (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007). Kekerasan verbal yang dimaksud adalah yang melibatkan perkataan yang menyakitkan secara verbal seperti hinaan, atau kata-kata kotor akibat dari konten yang ada di dalam permainan (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007). Kekerasan secara fisik adalah jenis kekerasan yang paling banyak terjadi ketika melihat dampak dari *games* (Anderson, 2003), seperti tindak pemukulan, penjegalan, atau penembakan (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007).

Menurut asumsi peneliti terjadinya perilaku kekerasan akibat efek dari terpaparnya lingkungan anak-anak dengan kemajuan teknologi dan informasi seperti *media massa*, *social media*, televisi dan permainan *video game* (*game online*) yang mengandung unsur kekerasan karena semua orang dan anak khususnya mempunyai kecenderungan kuat untuk meniru orang lain dan lingkungan sekitar. Memainkan *video game* kekerasan, akan menstimulasi perilaku kekerasan karena anak-anak akan meniru apa yang

mereka lihat pada layar saat bermain *video games*. Selain itu, saat ini kemajuan ilmu teknologi dan informasi memudahkan segala yang diinginkan oleh seseorang. Ketersediaan game online tersebut juga mudah didapatkan dimana-mana dan daya beli masyarakat terhadap sarana media juga semakin tinggi.

Sedangkan anak sekolah dasar yang tidak pernah menggunakan game online tetapi juga terjadi perilaku kekerasan. Ini disebabkan oleh faktor-faktor lain yang menjadi pencetus terjadinya perilaku kekerasan, menurut Yosep (2008) faktor-faktor pencetus terjadinya perilaku kekerasan yaitu:

A. Faktor Predisposisi

Faktor predisposisi adalah faktor yang mempengaruhi dan yang melatarbelakangi seseorang untuk mengalami gangguan jiwa (Stuart & Laraia, 2005). Ada beberapa faktor yang berkaitan dengan timbulnya perilaku kekerasan :

1. Faktor Biologis

Adapun faktor yang mendorong terjadinya perilaku kekerasan dibagi kedalam empat teori yakni teori biologik, teori biologik menekankan kepada proses alami yang terjadi pada tubuh manusia adapun bentuk proses alami tersebut adalah *Neurologic Factor* yakni respon dari berbagai komponen syaraf yang berperan dalam memfasilitasi atau menghambat rangsangan dan pesan-pesan yang akan memengaruhi perilaku agresif seseorang. Sistem limbik sangat berpengaruh dalam menstimulasi timbulnya perilaku bermusuhan dan reaksi agresif.

Selain *neurologic factor*, faktor gen, *cardiac rythm* yang mengemukakan bahwa pada jam-jam tertentu terutama pada jam manusia mengalami peningkatan kortisol atau pada jam-jam sibuk mulainya kesibukan sampai berakhirnya kesibukan (pukul 9-13) orang-orang akan lebih mudah terangsang sifat agresifnya. Proses alami lainnya seperti faktor biokimia tubuh dan adanya *brain area disorder*, terutama kerusakan pada sistem limbik dan lobus temporal, trauma otak, tumor otak, atau penyakit enselopatis diketahui berpengaruh terhadap perilaku agresif dan tindak kekerasan.

2. Faktor Psikologis

Psychoanalytical Theory: perilaku kekerasan dipengaruhi oleh pola tumbuh kembang individu. Teori ini menjelaskan adanya ketidakpuasan pada *fase oral* (usia 0-2 tahun) dimana anak cenderung kekurangan kasih sayang dan pemenuhan kebutuhan yang menimbulkan efek kompensasi perilaku kekerasan akibat kurangnya kepercayaan terhadap lingkungannya. Perilaku kekerasan merupakan pengungkapan secara terbuka akan ketidakberdayaan dan rendahnya harga diri pelaku tindak kekerasan.

Frustration-agression theory: Teori yang dikembangkan oleh pengikut Freud ini berawal dari asumsi, bahwa bila usaha seseorang untuk mencapai suatu tujuan mengalami hambatan maka akan timbul dorongan agresif yang pada gilirannya akan memotivasi perilaku yang dirancang untuk melukai orang atau objek yang menyebabkan frustrasi. Jadi hampir semua orang melakukan tindakan agresif mempunyai riwayat perilaku agresif.

Pandangan psikologi lainnya mengenai perilaku agresif, mendukung pentingnya peran dari perkembangan predisposisi atau pengalaman hidup. Ini menggunakan pendekatan bahwa manusia mampu memilih mekanisme koping yang sifatnya tidak merusak. Beberapa contoh dari pengalaman tersebut: Kerusakan otak organik, retardasi mental, sehingga tidak mampu untuk menyelesaikan secara efektif. *Severe emotional deprivation* atau rejeksi yang berlebihan pada masa kanak-kanak, atau *seduction parental*, yang mungkin telah merusak hubungan saling percaya dan harga diri. Terpapar kekerasan selama masa perkembangan, termasuk *child abuse* atau mengobservasi kekerasan dalam keluarga, sehingga membentuk pola pertahanan atau koping.

3. Faktor SosioKultural

Teori imitasi (*meniru*), dan teori proses penerimaan informasi yang menjelaskan bahwa perilaku kekerasan berasal dari lingkungan yang dapat mentolerir adanya perilaku kekerasan. Adanya contoh sikap atau perilaku yang dapat ditiru dari media atau lingkungan sekitar membuat individu melakukan atau meniru perilaku tersebut. *Learning Theory* yang menjelaskan perilaku kekerasan merupakan hasil belajar individu dari lingkungannya. Lingkungan terdekat individu mengajarkan bahwa dengan mengekspresikan kekecewaan melalui perilaku kasar membuat lingkungan sekitar lebih peduli dan menganggap dirinya eksis (Yosep, 2008)

B. Faktor presipitasi

Adapun faktor presipitasi yang mencetuskan perilaku kekerasan adalah ekspresi diri yang ingin menunjukkan eksistensi diri atau simbol solidaritas seperti dalam konser, dan suporter sepak bola. Ekspresi dari tidak terpenuhinya kebutuhan dasar dan kondisi sosial ekonomi yang tidak mendukung serta kesulitan komunikasi kepada keluarga yang menyebabkan terjadinya kekerasan dalam menyelesaikan suatu masalah.

Menurut Asumsi Peneliti, terjadinya perilaku kekerasan bukan hanya kebiasaan anak meniru lingkungan mereka dan terpaparnya dengan *game online* saja, terdapat banyak hal yang membuat anak tersebut melakukan perilaku kekerasan. Faktor yang dapat menimbulkan perilaku kekerasan seorang anak terdiri dari: faktor biologi, psikologi (kepribadian), keluarga, social-kognitif, *peer* atau kelompok, akademik, guru sekolah, dan komunitas. Faktor biologi berhubungan dengan faktor genetic, masa perinatal dan mekanisme biologi. Sedangkan faktor kepribadian dan faktor keluarga berhubungan karena pola asuh orang tua terhadap anak. Pola asuh yang otoriter terbukti mengakibatkan anak memiliki peluang menjadi pelaku kekerasan. Selain itu, sifat dasar anak-anak yang meniru (imitasi) segala sesuatu yang mereka dapatkan dari lingkungan mereka.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan pada Juli tahun 2015 terhadap 52 orang responden mengenai hubungan penggunaan *media online: game online* dengan perilaku kekerasan pada anak sekolah dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015, maka dapat diambil kesimpulan:

6.1.1. Lebih dari separoh (57,7%) responden anak sekolah dasar (SD) pengguna *Media Online: Game Online* yang pernah memainkan *Game Online* bergendre kekerasan.

6.1.2. Lebih dari separoh (57,7%) responden terjadinya perilaku kekerasan pada anak sekolah dasar (SD).

6.1.3. Ada hubungan antara penggunaan *Media Online: Game Online* dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015 dengan P-value = 0,000 dan (OR)=29,25.

6.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang dikemukakan diatas beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan adalah:

6.2.1. Bagi Institusi Pelayanan Kesehatan

Diharapkan kepada institusi pelayanan kesehatan seperti petugas puskesmas diharapkan agar dapat mengajarkan edukasi kepada pihak sekolah seperti guru, wali kelas, guru BK, staf sekolah lainnya dan orang tua untuk mendeteksi sejak dini penggunaan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan gangguan perilaku terhadap anak-anak sekolah dasar, sehingga orang tua dan guru benar-benar melaksanakan peran sertanya dengan baik.

6.2.2. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan kepada institusi pendidikan diharapkan dapat menjadi proteksi dini terhadap gangguan perilaku pada anak-anak. Guru adalah orang tua di sekolah bagi para pelajar sehingga peran mereka adalah kurang lebih sama dengan peran orang tua di rumah. Bagi anak-anak, guru dianggap sebagai figur utama yang kerap ditiru setelah figur orang tua. Untuk itulah, guru diharapkan bisa ikut aktif mengawasi perkembangan anak agar tidak meniru perilaku kekerasan pada *game online* yang anak-anak mainkan.

6.2.3. Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya agar dapat lebih menyempurnakan skripsi ini dengan menggunakan metode lain, seperti *quasi eksperimen* atau *true eksperimen* dengan menggunakan instrument penelitian wawancara serta meneliti tentang pengaruh penggunaan *media online: game online* dengan terjadinya perilaku kekerasan pada anak sekolah dasar (SD).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta
- A. Edward Blackhurst & William H. B. 1981. *An Introduction to Special Education*. Little, Brown and Company : Boston.
- Akbar. R .2014. *Pelaku Bullying SD Bukittinggi sering menonton adegan kekerasan*.
<http://news.okezone.com/read/2014/10/17/340/1053715/pelaku-bullying-sd-bukittinggi-sering-nonton-adegan-kekerasan> di akses pada 15 April 2015.
- Anderson, C.A (2000).*Violent Video Games Increase Aggression and Violence*.
Jurnal The Impact of interactive Violence on Children. diunduh pada Juli 22 2015 dari <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/00senate.pdf>
- Anderson, C.A., Gentile, D.A., Buckley K.E. (2007). *Violent video games effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York: Oxford University Press.
- Andriani, I. dkk. (2011). *Gambaran Kecenderungan Agresivitas dalam Pemilihan Game Online Pada Anak*. Jurnal diunduh pada 20 Mei 2015 dari <http://repository.gunadarma.ac.id>

- Andina. Elga. 2014. *Budaya kekerasan antar anak sekolah dasar*.
http://berkas.dpr.go.id/pengkajian/files/info_singkat/Info%20Singkat-VI-9-I-P3DI-Mei-2014-63.pdf. Di akses pada tanggal 17 April 2015.
- Barbara, Kozier. 2011. *Fundamental Keperawatan, konsep dan praktik*, Edisi 7, Vol 1. EGC. Jakarta
- Chaplin, J.P. (2008). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Damara. M. Albir. 2013. *Dampak game terhadap Perkembangan anak*.
http://jurnalilmiahtp.blogspot.com/2013/11/dampak-game-terhadap-perkembangan-anak_11.html di akses pada 19 April 2015.
- Depkes RI. 2014. *Buku data penduduk sasaran program pembangunan kesehatan*.
<http://www.depkes.go.id/download.php?file=download/pusdatin/lain-lain/buku-data-penduduk-sasaran-program-pembangunan-kesehatan-2011-2014.pdf> di akses pada 12 April 2015.
- ESRB. 2015 . *Game rating Guide*. http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp
di akses pada 09 April 2015.
- Femina. 2013. *Video game picu kekerasan*.
<http://www.femina.co.id/isu.wanita/topik.hangat/video.game.picu.kekerasan/005/007/226> di akses pada 14 April 2015.
- Gresnews. 2015. *Kasus kriminalitas anak meningkat pada tahun 2014*.
<http://gresnews.com/berita/Sosial/21041-kasus-kriminalitas-anak-meningkat-pada-2014> di akses pada tanggal 14 April 2015.

- Hadiwidjojo, Vera. I. K. 2008. *Tanya Jawab Seputar Masalah Perilaku Anak*. PT Buana Ilmu Populer. Jakarta
- Hamid, Achir. Y. S. 2009. *Bunga Rampai Asuhan Keperawatan Kesehatan Jiwa*. EGC. Jakarta
- Hendry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Id. Wikipedia. 2014. *Game online atau permainan daring*.
http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring di akses pada 25 Maret 2015
- Iman. N.R. 2013. *Awas game online kekerasan dapat picu kejahatan anak*.
<http://mediabanten.com/content/awas-game-online-kekerasan-picu-kejahatan-anak> di akses pada 12 April 2015.
- James, P. Chaplin. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Kartono. Kartini. 1992. *Psikologi Wanita*. CV Mandar Maju. Bandung
- Nazir, M. 2003. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia: Jakarta
- Nevid, rathus, dan Greene. 2005, *Psikologi Abnormal*. Jilid 2. PT.Gelora Akrasa Pratama. Jakarta
- Nugroho. Obed. 2014. *13 Masalah emosional yang dapat terjadi pada anak usia sekolah*. <http://onstory.net/2014/08/06/13-masalah-emosional-yang-dapat-terjadi-pada-anak-usia-sekolah/> di akses pada 12 April 2015.

- Nursalam. 2011. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pedoman Skripsi, Tesis, dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Edisi II. Penerbit Salemba Medika. Jakarta.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan Masyarakat*. Rineka Cipta. Jakarta
- Potter & Perry. (2009). *Keperawatan Fundamental*, Buku 1, Edisi 7. Salemba Medika. Jakarta
- Praborini, N. 2011. *Hubungan Eksposur Kekerasan dalam Video games dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Suruh Kabupaten Semarang*. Skripsi, FKIP Universitas Kristen Satya Wacana.
- Priyatno, D. (2012). *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta: Andi
- Purba, J.M. 2008. *Asuhan Keperawatan pada Klien Dengan Masalah Psikososial dan Gangguan Jiwa*. Medan: USU press
- Rahmadhani. Adi. 2013. *Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal*. ejournal.ilkim.or.id di akses pada 02 April 2015.
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Pustaka Mina. Jakarta
- Santrock. John. W. 2007. *Perkembangan Anak*. Edisi 11, Jilid 1. PT.Gelora Aksara Pratama. Jakarta

- Satria, A. Rivo. 2015. *Hubungan Kecanduan Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauah Kota Padang*. Skripsi, FKIP Universitas Andalas
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Sugiyono (2008). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Sukardi, Ph.D. *Metodologi Penelitian Pendidikan*
<http://berbagireferensi.blogspot.com/2011/03/bentuk-skala-pengukuran-dalam.html> diakses pada tanggal 22 April 2015
- Stuart, Gail W & Laraia, Michele T. 2006. *Principles and Practice of Psychiatric Nursing 8th Edition*. Mosby, Inc. All right reserved.
- Trihendradi, C. 2009. *7 Langkah Mudah melakukan Analisa Statistik Menggunakan SPSS*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Videbeck, Sheila. L. 2008. *Buku ajar Keperawatan Jiwa*. EGC. Jakarta
- Voa-islam. 2012. *Awas akibat game online anak bisa membunuh, merampok, dan memperkosa*. <http://www.voa-islam.com/read/indonesiana/2012/09/06/20504/awas-akibat-game-online-anak-bisa-membunuh-merampok-memperkosa/#sthash.omE912J4.dpbs> di akses pada 16 April 2015.
- Walgito. B. 1990. *Pengantar Psikologi Sosial*. Andi Offset. Yogyakarta
- Wong, Donna. L. 2009. *Buku ajar Keperawatan Pediatri. Edisi 6*. EGC. Jakarta

Wong, Donna. L. 2003. *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Edisi 4. EGC.
Jakarta

Yosep, Iyus. 2009. *Keperawatan Jiwa*. Refika Aditama. Bandung

-----2001. *Asuhan Keperawatan Klien Agresif dan Amuk/ Perilaku
Kekerasan*. Jakarta. UI

-----2009. *Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak, Departemen
Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Non Formal dan
Informal, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*.

Lampiran 1

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth,
Bapak/Ibu/Sdr/i Calon Responden
Di Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa S1 Keperawatan Stikes Perintis Bukittinggi.

Nama : Ronny Mardta

NIM : 11103084105048

Bermaksud akan melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015”**.

Adapun tujuan penelitian ini untuk kepentingan pendidikan peneliti, dan segala informasi yang diberikan akan dijamin kerahasiaannya dan peneliti bertanggung jawab apabila informasi yang diberikan akan merugikan bagi responden. Apabila Bapak/Ibu/Sdr/i menyetujui untuk menjadi responden, maka peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu/Sdr/i untuk menandatangani lembar persetujuan.

Bukittinggi,..... 2015

Peneliti

(Ronny Mardta)

Lampiran 2

PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

(INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama :

Umur :

Alamat :

Menyatakan bersedia untuk turut berpartisipasi menjadi responden penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa S1 Keperawatan Stikes Perintis Bukittinggi yang berjudul **“Hubungan Penggunaan Media Online: Game Online dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi tahun 2015”**.

Demikianlah pernyataan persetujuan ini saya tanda tangani agar dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Bukittinggi, 2015

Responden

()

Lampiran 3

KISI – KISI KUESIONER

No.	Variabel	Yang Dinilai	Jumlah Item Pertanyaan	No Item Pertanyaan
1.	Independen Penggunaan <i>Media Online: Game Online</i> pada Anak Sekolah Dasar.	Aktifitas penggunaan <i>Media Online</i> seperti <i>Game Online</i> yang bergendre kekerasan maupun bergendre semua umur oleh anak Sekolah Dasar (SD).	10 Item	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2.	Dependen Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar.	Perilaku kekerasan yang bertujuan untuk menyakiti hati orang lain maupun mencederai orang lain, melalui perkataan maupun tindakan.	10 Item	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Lampiran 4

LEMBAR KUESIONER

No.Responden

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA ONLINE: GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU KEKERASAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR (SD)
DI SD.S TRISULA PERWARI KOTA BUKITTINGGI
TAHUN 2015**

Petunjuk Pengisian Pernyataan

1. Baca dan isilah lembaran kuesioner dengan lengkap
2. Berilah tanda ceklis (√) pada salah salah satu yang ditentukan.
3. Jika ada pertanyaan yang tidak di mengerti tanyakan pada peneliti.
4. Jika telah diisi dengan lengkap diserahkan kembali pada peneliti.
5. Atas kesediaan dan partisipasinya kami ucapakan terima kasih.

Terima Kasih atas Partisipasi Adek-adek SD.S Trisula Perwari dan Selamat Mengisi

A. Identitas Responden :

Inisial Responden :

Umur :

Alamat :

Jenis kelamin : Laki-laki

Perempuan

Hobby :

B. Lembar Kuesioner Penggunaan atau memainkan Game Online :

1. Apakah adik pernah memainkan Game perkelahian ?

Pernah Tidak pernah

2. Apakah adik pernah memainkan Game Online, seperti ini:



Pernah Tidak pernah

3. Apakah adik pernah memainkan Game Online, seperti ini :



Pernah Tidak pernah

4. Apakah adik pernah memainkan Game Online, seperti ini :



Pernah Tidak pernah

5. Apakah adik pernah memainkan Game Online role playing, seperti ini :



Pernah Tidak pernah

6. Apakah adik pernah memainkan Game Online, seperti :



Pernah Tidak pernah

7. Apakah pernah adik memainkan Game Online, seperti ini :



Pernah Tidak pernah

8. Apakah pernah adik memainkan Game Online, seperti ini :



Pernah Tidak pernah

9. Apakah pernah adik memainkan Game Online, seperti ini :



Pernah Tidak pernah

10. Apakah pernah adik memainkan Game Online , seperti ini :



Pernah Tidak Pernah

C. Lembar kuesioner menggambarkan Perilaku Kekerasan pada Anak

Sekolah Dasar:

Petunjuk Cara Pengisian Kuesioner :

1. Berikan tanda cek lis (\checkmark) pada salah satu kolom untuk jawaban yang dipilih, pastikan tidak mengisi lebih dari satu kolom untuk satu nomor pernyataan.
2. Jika ingin mengganti jawaban, berikan tanda (=) pada jawaban yang telah ditulis, kemudian berikan tanda cek lis (\checkmark) kepada jawaban yang baru.

No.	Pernyataan	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1.	Saya sering berkelahi karena masalah yang sepele.			
2.	Saya pernah menirukan cara berkelahi pada game.			
3.	Saya pernah menendang teman karena menirukan adegan didalam game.			
4.	Saya pernah memaki teman-teman saya.			
5.	Saya pernah meminta uang kepada teman-teman saya.			
6.	Saya mengejek dan memberi nama julukan kepada teman-teman saya.			
7.	Saya pernah memukul teman saya karena jengkel atau marah.			
8.	Saya pernah menyuruh dan meminta agar dibelikan makanan dikantin kepada teman-teman saya.			
9.	Saya pernah mendorong teman saya sampai jatuh.			
10.	Saya pernah mengancam teman-teman saya.			

**TERIMA KASIH
SELAMAT BELAJAR KEMBALI**

Lampiran 6

```
GET FILE='E:\SKRIPSI RONNY MARDTA\Proposal\SKRIPSI\Spss
ronny\ronny mardta.sav'. FREQUENCIES VARIABLES=PenggunaGame
PrilakuKekerasan /NTILES=4 /STATISTICS=STDDEV MINIMUM MAXIMUM
SEMEAN MEAN MEDIAN MODE SUM /HISTOGRAM /ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

[DataSet1] E:\SKRIPSI RONNY MARDTA\Proposal\SKRIPSI\Spss ronny\ronny mardta.sav

Statistics

		PenggunaGame	PrilakuKekerasan
N	Valid	52	52
	Missing	0	0
Mean		15.35	20.23
Std. Error of Mean		.429	.757
Median		16.00	22.00
Mode		17	24
Std. Deviation		3.093	5.458
Minimum		10	10
Maximum		20	28
Sum		798	1052
Percentiles	25	13.25	16.25
	50	16.00	22.00
	75	18.00	24.00

Frequency Table

PenggunaGame

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	8	15.4	15.4	15.4
	11	1	1.9	1.9	17.3
	12	3	5.8	5.8	23.1
	13	1	1.9	1.9	25.0
	14	5	9.6	9.6	34.6
	15	4	7.7	7.7	42.3
	16	5	9.6	9.6	51.9
	17	11	21.2	21.2	73.1

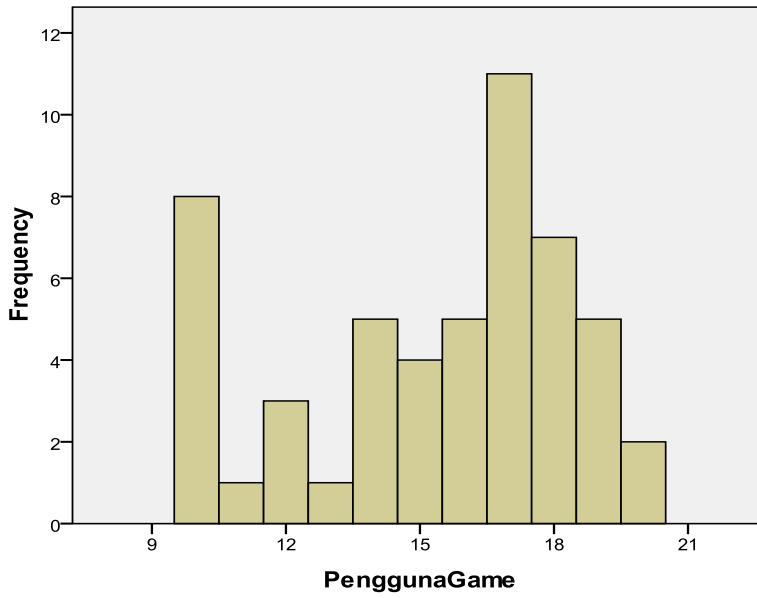
18	7	13.5	13.5	86.5
19	5	9.6	9.6	96.2
20	2	3.8	3.8	100.0
Total	52	100.0	100.0	

Prilaku Kekerasan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10	4	7.7	7.7	7.7
11	2	3.8	3.8	11.5
12	2	3.8	3.8	15.4
13	1	1.9	1.9	17.3
14	2	3.8	3.8	21.2
15	1	1.9	1.9	23.1
16	1	1.9	1.9	25.0
17	2	3.8	3.8	28.8
18	2	3.8	3.8	32.7
19	3	5.8	5.8	38.5
20	2	3.8	3.8	42.3
21	2	3.8	3.8	46.2
22	4	7.7	7.7	53.8
23	4	7.7	7.7	61.5
24	8	15.4	15.4	76.9
25	5	9.6	9.6	86.5
26	3	5.8	5.8	92.3
27	2	3.8	3.8	96.2
28	2	3.8	3.8	100.0
Total	52	100.0	100.0	

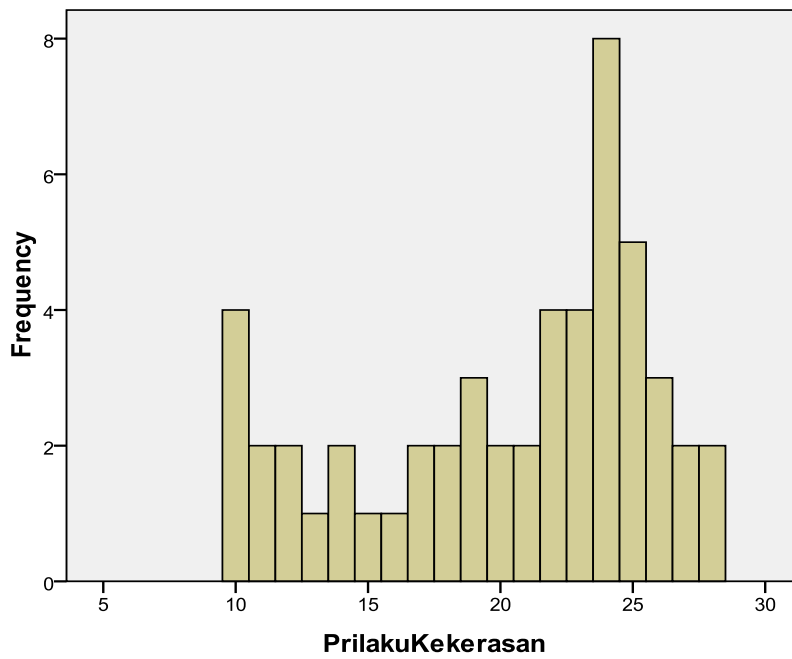
Histogram

PenggunaGame



Mean =15.35
Std. Dev. =3.093
N =52

PrilakuKekerasan



Mean =20.23
Std. Dev. =5.458
N =52

```

RECODE PenggunaGame (Lowest thru 15=0) (15 thru Highest=1) INTO
RataPenggunaGame.
VARIABLE LABELS RataPenggunaGame 'rataPenggunaGame'.
EXECUTE.
RECODE PrilakuKekerasan (Lowest thru 20=0) (20 thru Highest=1) INTO
RataPerilakuKekerasan.
VARIABLE LABELS RataPerilakuKekerasan 'rataPerilakuKekerasan'.
EXECUTE.
FREQUENCIES VARIABLES=RataPenggunaGame RataPerilakuKekerasan
  /NTILES=4
  /STATISTICS=STDDEV RANGE MINIMUM MAXIMUM SEMEAN MEAN MEDIAN MODE
SUM
  /HISTOGRAM NORMAL
  /ORDER=ANALYSIS.
<head><style type="text/css">p{color:0;font-family:Monospaced;font-size:14pt;font-style:normal;font-
weight:normal;text-decoration:none}</style></head><BR>FREQUENCIES
VARIABLES=RataPenggunaGame RataPerilakuKekerasan
  /NTILES=4
  /STATISTICS=STDDEV RANGE MINIMUM MAXIMUM SEMEAN MEAN MEDIAN MODE SUM
  /HISTOGRAM NORMAL
  /ORDER=ANALYSIS.

```

Frequencies

[DataSet1] E:\SKRIPSI RONNY MARDTA\Proposal\SKRIPSI\Spss ronny\ronny mardta.sav

Statistics

		rataPenggunaGame	rataPerilakuKekerasan
N	Valid	52	52
	Missing	0	0
Mean		.58	.58
Std. Error of Mean		.069	.069
Median		1.00	1.00
Mode		1	1
Std. Deviation		.499	.499
Range		1	1
Minimum		0	0
Maximum		1	1
Sum		30	30
Percentiles	25	.00	.00
	50	1.00	1.00
	75	1.00	1.00

Frequency Table

rataPenggunaGame

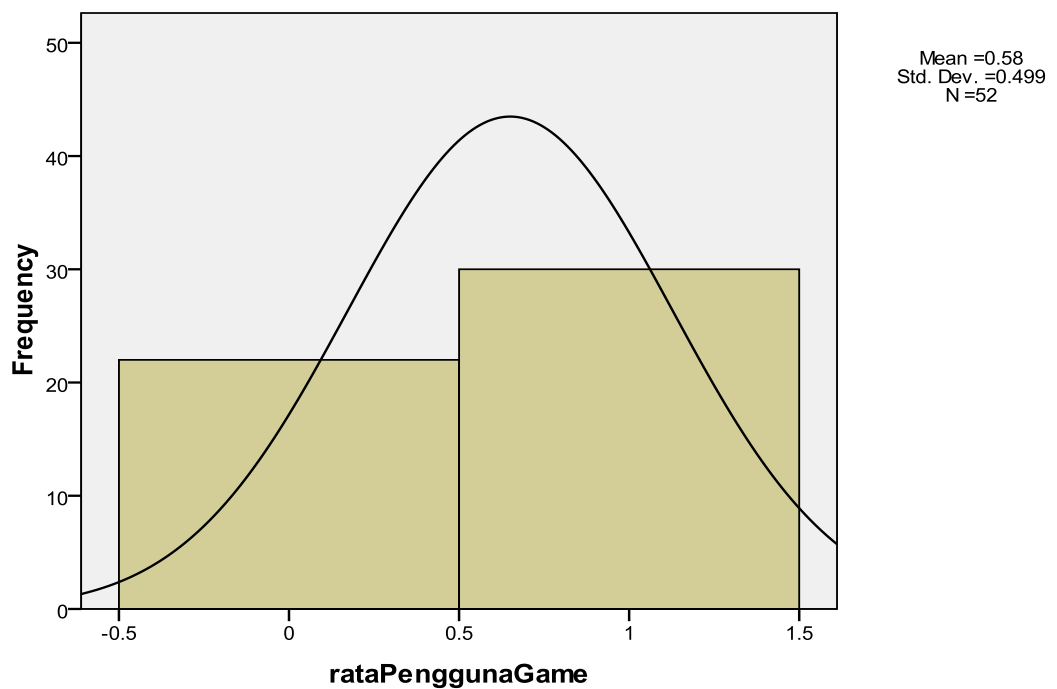
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Pernah	22	42.3	42.3	42.3
Pernah	30	57.7	57.7	100.0
Total	52	100.0	100.0	

rataPerilakuKekerasan

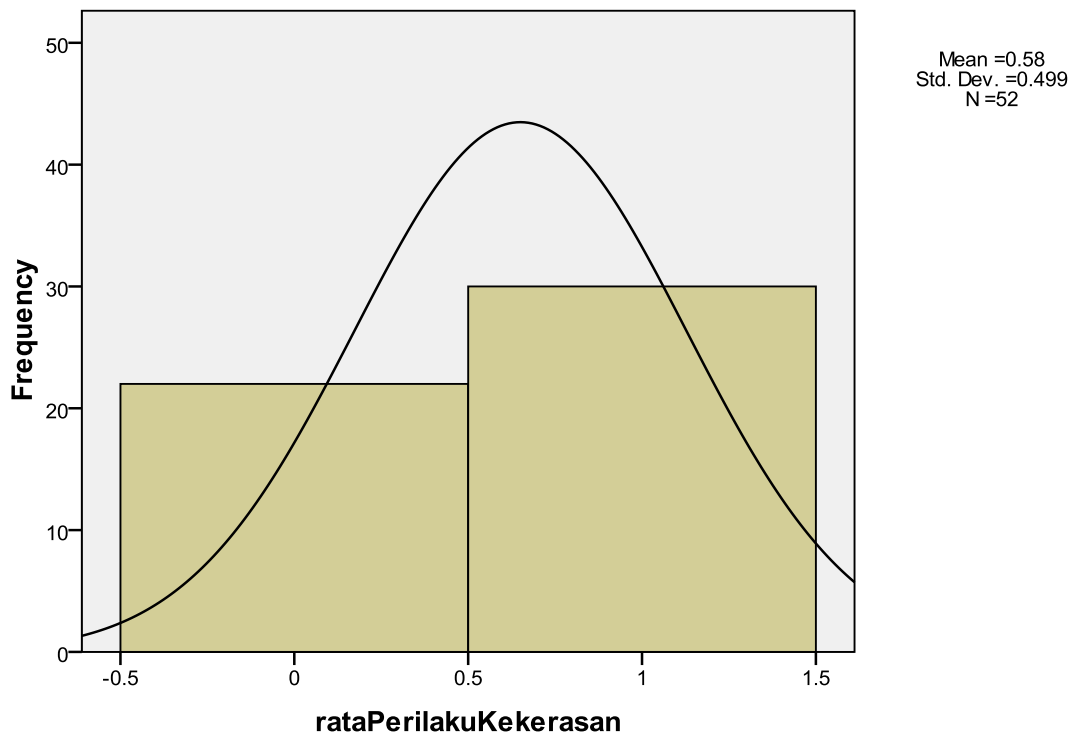
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Terjadi	22	42.3	42.3	42.3
Terjadi	30	57.7	57.7	100.0
Total	52	100.0	100.0	

Histogram

rataPenggunaGame



rataPerilakuKekerasan



```
CROSSTABS /TABLES=RataPenggunaGame BY RataPerilakuKekerasan
/FORMAT=AVALUE TABLES /STATISTICS=CHISQ RISK /CELLS=COUNT ROW
/COUNT ROUND CELL.
```

Crosstabs

[DataSet1] E:\SKRIPSI RONNY MARDTA\Proposal\SKRIPSI\Spss ronny\ronny mardta.sav

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
rataPenggunaGame * rataPerilakuKekerasan	52	100.0%	0	.0%	52	100.0%

rataPenggunaGame * rataPerilakuKekerasan Crosstabulation

	rataPerilakuKekerasan	Total

		Tidak Terjadi	Terjadi		
rataPenggunaGame	Tidak Pernah	Count	18	4	22
		% within rataPenggunaGame	81.8%	18.2%	100.0%
	Pernah	Count	4	26	30
		% within rataPenggunaGame	13.3%	86.7%	100.0%
Total		Count	22	30	52
		% within rataPenggunaGame	42.3%	57.7%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	24.389 ^a	1	.000		
Continuity Correction ^b	21.664	1	.000		
Likelihood Ratio	26.429	1	.000		
Fisher's Exact Test				.000	.000
Linear-by-Linear Association	23.920	1	.000		
N of Valid Cases	52				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 9,31.

b. Computed only for a 2x2 table

Risk Estimate

	Value	95% Confidence Interval	
		Lower	Upper
Odds Ratio for rataPenggunaGame (Tidak Pernah / Pernah)	29.250	6.458	132.485

For cohort rataPerilakuKekerasan = Tidak Terjadi	6.136	2.413	15.605
For cohort rataPerilakuKekerasan = Terjadi	.210	.086	.515
N of Valid Cases	52		

SAVE OUTFILE='E:\SKRIPSI RONNY MARDTA\Proposal\SKRIPSI\Spss
ronny\ronny mardta.sav' /COMPRESSED.

Lampiran 8

**PENDIDIKAN SARJANA KEPERAWATAN PROGRAM STUDI ILMU
KEPERAWATAN SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN PERINTIS
SUMATERA BARAT**

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN

Nama Mahasiswa : RONNY MARDTA

Nim : 11103084105048

Pembimbing : Ns. Yaslina. M.Kep, Sp. Kom

Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Media Online : Game Online dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015.

No	Hari/Tgl	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	Sabtu/ 01 Agustus 2015	Perbaikan bab V dan VI	
2	Minggu/ 02 Agustus 2015	Perbaikan bab V, VI, Lamp 5 dan 6	
3	Senin/ 03 Agustus 2015	Acc Ujian Skripsi	
4			
5			

**PENDIDIKAN SARJANA KEPERAWATAN PROGRAM STUDI ILMU
KEPERAWATAN SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN PERINTIS
SUMATERA BARAT**

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN

Nama Mahasiswa : RONNY MARDTA

Nim : 11103084105048

Pembimbing : Asrul Fahmi. SKM

Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Media Online : Game Online dengan Perilaku Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar (SD) di SD.S Trisula Perwari Kota Bukittinggi Tahun 2015.

No	Hari/Tgl	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	Sabtu/ 01 Agustus 2015	Perbaikan bab V dan VI	
2	Minggu/ 02 Agustus 2015	Perbaikan bab V, VI, Lamp 5 dan 6	
3	Senin/ 03 Agustus 2015	Acc Ujian Skripsi	
4			
5			