

ABSTRAK

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN VIDEO GAMES YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA MURID LAKI-LAKI KELAS IV DAN V DI SD NEGERI 02 CUPAK TANGAH PAUH KOTA PADANG 2014

Oleh

Rivo Armanda Satria

Perilaku agresif adalah perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain, untuk mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Terdapat 4 aspek agresifitas, yaitu kemarahan, permusuhan, agresi verbal, dan agresi fisik. Salah satu faktor yang diduga mempengaruhi perilaku agresif adalah kebiasaan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan perilaku kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh 2014.

Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional study* dengan jumlah sampel sebanyak 83 orang murid laki-laki dari kelas IV dan V di SD N 02 Cupak Tangah Pauh. Data dikumpulkan melalui wawancara kepada responden menggunakan kuesioner yang kemudian di analisis dengan uji statistik *chi-square* dengan derajat kepercayaan 95% (0,05).

Hasil penelitian menunjukkan persentase responden yang memiliki perilaku agresif lebih tinggi pada responden yang mengalami kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan jika dibandingkan dengan responden yang tidak mengalami kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan (67,6%:20,4%) dan terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif (*p-value*=0,000).

Disarankan bagi pihak sekolah agar memiliki program konseling psikologis anak misalnya dalam bentuk UKESWA (usaha kesehatan jiwa) yang termasuk dalam program UKS (usaha kesehatan sekolah) untuk mendeteksi sejak dini perilaku kecanduan anak terhadap *video games* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif anak sehingga dapat diberikan bimbingan untuk mengatasi kecanduan dan perilaku agresif tersebut agar tidak berlanjut dan menjadi conduct disorder atau perilaku anti sosial

Kata kunci : agresif, kecanduan, *video game*

ABSTRACT

RELATIONSHIP OF ADDICTION TO PLAY VIOLENT VIDEO GAMES WITH AGGRESSIVE BEHAVIOR IN BOY ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS GRADE IV AND V IN STATE ELEMENTARY SCHOOL 02 CUPAK TANGAH PAUH PADANG 2014

by

Rivo Armanda Satria

Aggressive behavior is behavior that is intended to harm others to express their negative feelings such as hostility to achieve the desired goal. There are four aspects of aggression, namely anger, hostility, verbal aggression, and physical aggression. One of the factors thought to affect aggressive behavior is a habit of playing violent video games. The purpose of this study was to determine the relationship of behavioral addiction playing violent video games toward aggressive behavior in boys elementary school grade IV and V in State Elementary School 02 Cupak Tangah Pauh Padang.

This study used a cross-sectional study design with a total sample of 83 students grade IV and V. Data were collected through interviews with respondents using a questionnaire which was then analyzed by chi-square test with 95% confidence level (0.05).

The results show the percentage of respondents who have aggressive behavior was higher in respondents who experienced addicted to playing violent video games compared to those who did not experience the addiction of playing violent video games (67.6 % : 20.4 %) and there is a significant relationship between addiction playing video games containing elements of violence with aggressive behavior (p - value = 0.000).

It is advisable for the school to have a psychological counseling program for example in the form of UKESWA (mental health efforts) are included in the program UKS (school health unit) for the early detection of children's behavioral addiction to video games and aggressive behavior so that the child can be given guidance to overcome the addiction and aggressive behavior in order not to continue and become a conduct disorder or anti-social behavior.

Keywords : addiction, aggressive, video games