



## Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak

Cindy Aprilia Puspita Sari, Faridah<sup>1✉</sup>, Yoga Kertapati<sup>1</sup>, Nur Chabibah<sup>1</sup>

Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya, Indonesia<sup>(1)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v6i6.1946](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1946)

### Abstrak

Perilaku agresif menjadi salah satu permasalahan yang dialami oleh anak usia sekolah dan kian meningkat, baik secara nonverbal maupun verbal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan lingkungan teman sebaya dan bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif. Analisis penelitian menggunakan cross-sectional dan observasi. Populasi penelitian sebanyak 224. Pengambilan sampel dengan cara teknik probability sampling dengan menggunakan proportional stratified random sampling dan diperoleh sebanyak 144 respondent. Analisis data menggunakan uji Spearman's Rho. Hasil penelitian didapatkan terdapat hubungan lingkungan teman sebaya dengan perilaku agresif. Tidak adan hubungan bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif. Siswa yang mempunyai karakteristik lingkungan teman sebaya yang baik dan intensitas bermain game online rendah akan memiliki sikap dan perilaku yang baik. Lingkungan yang buruk dan intensitas bermain game online yang tinggi dapat mempengaruhi perilaku. Penelitian ini sebagai bahan referensi dan edukasi bagi orang tua tentang bahaya game online terhadap pembentukan sikap dan kepribadian anak di lingkungan keluarga di era kurangnya komunikasi sosial antar keluarga.

**Kata kunci** : *lingkungan teman sebaya; game online; perilaku agresif*

### Abstract

Aggressive behavior is one of the problems experienced by school-age children and is increasing, both nonverbally and verbally. The aim was to determine the relationship between peers and online games that contain violent elements with aggressive behavior. Research analysis using cross-sectional and observation. The research population was 224. The sample was taken by means of the probability sampling technique using proportional stratified random sampling and obtained as many as 144 respondents. Data analysis using Spearman's Rho test. The results showed that there was a relationship between peer environment and aggressive behavior. There is no relationship between playing online games that contain elements of violence with aggressive behavior. Students who have good peer environment characteristics and low intensity of playing online games will have good attitudes and behavior. A bad environment and high intensity of playing online games can affect behavior. This research is a reference and educational material for parents about the dangers of online games on the formation of children's attitudes and personalities in the family environment in the era of a lack of social communication between families.

**Keywords:** *Peer Environment; Online Games; Aggressive Behavior.*

---

Copyright (c) 2021 Cindy Aprilia Puspita Sari, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address : faridahzain3@gmail.com (Surabaya-Jawa Timur, Indonesia)

Received 12 November 2021, Accepted 16 July 2022, Published 10 November 2022

## Pendahuluan

Perilaku agresif siswa di sekolah menjadi permasalahan penting akhir-akhir ini. Perilaku agresif tidak hanya pada siswa sekolah menengah atas/ sederajat akan tetapi sudah merambah ke anak sekolah dasar. Baron dan Richarson (Kartini, 2016) menegaskan bahwa perilaku agresif merupakan bentuk perilaku yang bertujuan melukai atau menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Perilaku agresif siswa di sekolah sangat beragam dan kompleks (Andrita, Rondo & Wungouw, 2019). Perilaku agresif anak usia sekolah yang dilakukan biasanya berupa agresif fisik atau agresif verbal, agresif fisik seperti memukul, mendorong, mencubit, menendang. Kemudian perilaku agresif verbal seperti mengejek, mengintimidasi, mencaci maki, bersorak, berteriak keras, dan berbicara kotor (Schick & Cierpka, 2016). Berbagai macam bentuk perilaku agresif seperti menyerang secara fisik, mencela orang lain, tidak menaati perintah, membuat permintaan yang tidak pantas dan tidak perlu, berteriak dan berbicara keras, menyerang tingkah laku yang dibenci atau yang tidak disukai (Hariyono et al., 2018). Perilaku agresif salah satunya dipengaruhi oleh lingkungan sosial baik yang diterima secara langsung dan tidak langsung. Pengaruh lingkungan secara langsung misalnya pergaulan sehari-hari dengan keluarga, teman sebaya, teman yang lebih tua. Pergaulan tidak langsung dapat melalui radio, televisi, gadget, buku, majalah (Ngalim Purwanto, 2016). Pengaruh lingkungan masyarakat terhadap anak dapat dilihat pada pergaulan teman sebaya (Santrock, 2012). Apalagi saat ini dengan maraknya main gadget bersama. Gadget pada masa kini sudah memiliki berbagai macam aplikasi di dalamnya, salah satunya adalah game online. Game pada awalnya diciptakan sebagai sarana untuk mengatasi stress namun sekarang game dapat membuat pemainnya mengalami ketergantungan ((Sari & Nurjanah, 2020). *Game online* adalah sebuah permainan bersama menghubungkan pemain satu dengan lainnya dengan *gameplay* (Surbakti, 2017). Dampak negative dari *game online* adalah malas belajar, sering menggunakan waktu luang hanya untuk bermain game, lupa waktu, mencuri waktu dari jadwal belajar untuk bermain *game online*, uang jajan/ uang bayar sekolah diselewengkan untuk bermain *game online*, emosional siswa terganggu bahkan dapat menimbulkan perilaku agresif baik verbal maupun non-verbal (Siahaan et al., 2021)

Hasil studi yang dilakukan oleh Decision Lab bahkan menunjukkan, mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui *smartphone* yaitu bermain *game online* (25%). Mereka rata-rata bermain *game mobile* dengan durasi 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna dengan *smartphone* yaitu bersosial media (17%), *streaming video* (12%), *browsing* (10%), hingga berbelanja *online* (7%). Jumlah pengguna *game* di dunia mencapai 25% lebih tinggi dibanding pengguna aplikasi *mobile* lainnya, dan di Indonesia jumlah gamer diperkirakan akan terus meningkat signifikan ((Ramadhani & Fauziah, 2020). Data laporan yang dikeluarkan oleh UNESCO pada bulan Oktober 2018 berdasarkan badan *Global school-based Student Health Survey* (GSHS) yang mengaitkan 144 negara mengungkapkan bahwa terdapat 16,1% anak - anak pernah menjadi korban kekerasan fisik dan perundungan (*bullying*). Sebuah penelitian di Hong Kong menjadi perhatian utama yang mengungkapkan bahwa 70% dari 1.800 siswa pernah menjadi korban perundungan dan kekerasan fisik di sekolah (Nurhuda Syed, 2018). Berdasarkan hasil survei yang dikeluarkan oleh UNICEF pada tahun 2016 menempatkan Indonesia pada posisi pertama dengan jumlah 84% kasus kekerasan anak di sekolah. Jumlah kasus yang semakin meningkat pada jenjang SD hingga SMA dikarenakan anak dalam tahap fase pertumbuhan dan perkembangan yang lebih banyak menghabiskan waktu bersama dan bercengkrama dengan teman sebayanya (Parapat & Royanto, 2018). Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2019 memperoleh data kekerasan psikis dan *bullying* masih tertinggi, anak kekerasan fisik berada di posisi kedua, dan kasus terendah adalah korban pengeroyokan dan kekerasan seksual. Mayoritas kasus terjadi di jenjang pendidikan SD sederajat, yaitu sebanyak 25 kasus atau mencapai 67%, pada jenjang SMP sebanyak 5 kasus, pada jenjang SMA sebanyak 6 kasus, dan di Perguruan Tinggi sebanyak 1 kasus (Rahayu, 2019).

Hasil penelitian Firdaus (2013) membuktikan bahwa perilaku agresif yang terjadi di lingkungan siswa SMP di Surabaya cukup banyak dan beragam dengan berbagai bentuk perilaku dan faktor penyebab. Faktor internal penyebab perilaku agresif yaitu frustrasi, emosi, keinginan untuk bercanda yang lebih, meniru perilaku orang lain dan kebiasaan. Sedangkan faktor eksternal adalah kurangnya perhatian dari orang tua, adanya konflik antar teman, adanya konflik dengan keluarga, dan pengaruh dari pergaulan dan lingkungan. Hasil dari Puspitasari (2017) didapatkan golongan perilaku agresif yang sedang yaitu sebanyak 43 responden (34,7%). Anak tidak ragu untuk melakukan penyerangan dengan cara melukai orang lain dan anak yang berperilaku agresif adalah ketidakmampuan anak dalam berpikir atau berperilaku untuk mengontrol diri sendiri. Tipe perilaku agresif tertinggi berupa pemberian ancaman, agresi verbal berupa pertengkaran, permusuhan karena rasa curiga (Yunalia & Etika, 2020). Intensitas waktu yang digunakan untuk menonton televisi sekitar 2-3 jam perhari. Tayangan yang disukai berupa kartun dan sinetron perkelahian. Bentuk perilaku fisik respondenya berupa perilaku agresif secara fisik dan verbal. Hasil penelitian (Nurmalina, 2020) factor dominan orang tua yang melakukan kekerasan verbal terhadap anaknya adalah factor pengalaman dan pengetahuan. Hal ini berdampak pada akhlak dan ucapan anak.

Hasil studi menunjukkan bahwa tingkat empati, reputasi sosial, dan sikap terhadap otoritas memediasi hubungan antara lingkungan yang dirasakan oleh anak laki-laki di rumah dan sekolah, dan perilaku agresif mereka di sekolah (Jiménez & Estévez, 2017). Pengasuhan yang suportif-positif dan pengasuhan yang keras-negatif, yang dimediasi oleh pengendalian diri dan penggunaan permainan yang maladaptif, merupakan prediktor utama dari kepuasan hidup remaja (Jeon et al., 2021). Kurangnya komunikasi sosial antar keluarga, tidak adanya dukungan orang tua mengenai kegiatan anak, dan kecanduan *game online* yang mempengaruhi perilaku negatif pada anak (Aleissa et al., 2022; Jiménez & Estévez, 2017). Perilaku agresif sendiri dapat menghambat perkembangan dan pertumbuhan anak yang berpengaruh pada masa depan dikarenakan anak akan menemui lingkungan yang lebih luas dalam budaya dan lingkungan. Dengan salah satunya anak sulit untuk bersosialisasi (Fatmawati, 2017). Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam membentuk dan mendidik perilaku anak dengan membatasi kegiatan bermain *game online* yang berkelanjutan dengan mengisi waktu luang bersama keluarga, menjalin komunikasi yang baik antar orang tua dan orang tua harus mengetahui sifat atau karakter teman sebaya di lingkungan anaknya. Peran guru juga penting dan dibutuhkan dalam mendidik karakter anak didiknya dengan memberikan kegiatan tambahan pembelajaran serta permainan yang positif dan memberikan kebijakan berupa sanksi yang tegas jika ditemukan adanya kasus perilaku agresif anak di sekolah (Fatmawati, 2017).

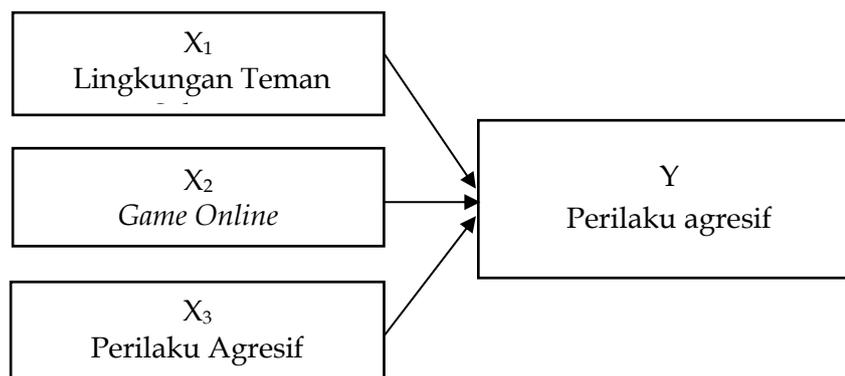
Berdasarkan hasil survei studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sememi 1 Surabaya melakukan wawancara dengan siswa didapatkan 86% atau 43 dari 50 siswa mengenal *game online* sejak rentang usia 6-11 tahun dengan durasi memainkannya sekitar 3-4 jam setiap hari dalam satu minggu dan dari hasil wawancara dengan wali kelas didapatkan 38% atau 19 dari 50 siswa yang berperilaku agresif. Penelitian terkait yang pernah dilakukan adalah tentang hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa SMA, Akan tetapi untuk variable hubungan game online terhadap teman sebaya pada anak sekolah dasar dan perilaku agresif belum dilakukan penelitian dan ini menjadi novelty bagi kami. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hubungan lingkungan teman sebaya dan game online dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

## Metodologi

Desain penelitian Observasional, jenis penelitian analitik dengan pendekatan cross sectional. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki kelas IV dan V SDN Sememi 1 Surabaya berjumlah 224 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Probability Sampling dengan menggunakan *Proportional Stratified Random Sampling* berjumlah 144 respon

dan memenuhi kriteria inklusi. Kriteria inklusi, Siswa SD kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya yang memiliki aplikasi game online dan bersedia menjadi respondent. Instrumen penelitian adalah kuesioner. Kuesioner penelitian terdiri dari tiga kuesioner yaitu; 1) Kuesioner lingkungan teman sebaya, meliputi aspek loyalitas, solidaritas, kerja sama dan daya Tarik. 2) Kuesioner *Game Online*, meliputi aspek frekuensi, durasi bermain, perhatian penuh, dan emosional. 3) Kuesioner Perilaku Agresif, meliputi agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan.

Kuesioner yang digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Kuesioner lingkungan teman sebaya telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas ulang yang awalnya terdiri dari 32 pertanyaan didapatkan 13 pertanyaan dinyatakan valid hasil dari  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0,361) yaitu 0.378 - 0.721 dan untuk uji reliabilitas didapatkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0.79. Instrumen kedua yaitu game online setelah uji validitas dari 20 pertanyaan didapatkan 11 pertanyaan hasil dari  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0,361) yaitu 0.367 - 0.827 dan untuk uji reliabilitas didapatkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0.838. Kuesioner variable perilaku agresif dengan menggunakan kuesioner Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale (BPAQ), instrumen ini telah dimodifikasi dengan mempermudah bahasa dan dilakukan uji validitas reliabilitas ulang. Soal item pertanyaan yang awalnya terdiri dari 25 pertanyaan didapatkan 23 pertanyaan dinyatakan valid hasil dari  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0,361) yaitu 0.392 - 0.743 dan untuk uji reliabilitas didapatkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0.922. Pengisian kuesioner dilakukan melalui google form karena masa pandemi. Analisis data penelitian menggunakan uji korelasi Spearman rho. Berikut desain proses penelitian.



**Gambar** Bagian Penelitian Kuantitatif Korelasional

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada responden siswi sekolah dasar kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya, berjumlah 144. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian diuraikan secara deskriptif mengenai hubungan lingkungan teman sebaya dan intensitas bermain game online perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V sebagai berikut;

### Lingkungan Teman Sebaya

Dari tabel 1 hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik lingkungan teman sebaya pada siswa kelas IV dan V didominasi kategori sedang sebanyak 102 orang (70.8%), rendah sebanyak 7 orang (4.9%), dan tinggi sebanyak 35 orang (24.3%). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Desiani, 2020) yang menyimpulkan bahwa teman sebaya memiliki peran dalam membentuk berbagai karakter siswa, yaitu toleransi, disiplin, kerja keras, rasa ingin tau, peduli sosial, peduli lingkungan, membangkakan dan agresif. Lingkungan teman sebaya pada anak usia sekolah merupakan suatu kebutuhan anak yang tidak dapat dipisahkan dari tugas perkembangan belajar (Purwaningsih & Syamsudin, 2022). Lingkungan

tersebut dapat mendorong emosional dan sosial pada anak menjadi lebih mandiri dengan memperkuat moral dan nilai - nilai untuk mengambil keputusan, Pada anak usia sekolah pertemanan mereka hanya sebatas untuk bermain, belajar, dan bertukar ide (Djohari et al., 2016).

**Tabel 1. Lingkungan Teman Sebaya pada Siswa Sekolah Dasar, 2020**

Lingkungan Teman Sebaya	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Rendah	7	4,9
Sedang	102	70,8
Tinggi	35	24,3
Total	144	100

Interaksi dengan lingkungan teman sebaya merupakan permulaan hubungan pertemanan yang terdapat hubungan timbal balik. Teman sebaya membuat seseorang merasa dirinya lebih nyaman, aman karena secara tidak langsung merasa dilindungi, merasa senasib dalam suka dan duka, saling memberi dengan ikhlas, lebih mudah untuk di ajak curhat. Perkembangan teman sebaya berpengaruh cukup kuat dalam masa anak-anak. Pengaruh positif dalam lingkungan teman sebaya melakukan aktivitas yang bermanfaat dan patuh pada norma masyarakat. Pengaruh positif lainnya dapat meningkatkan prestasi perkembangan sosial dan emosional anak-anak, dapat memberikan kesempatan untuk belajar berbagai hal, terutama belajar berinteraksi dengan orang lain dan mengendalikan emosi agar dapat diterima dilingkungkannya. Sedangkan pengaruh negatif dapat berupa pelanggaran terhadap norma sosial lingkungan masyarakat dan sekolah yang berupa pelanggaran terhadap aturan yang ada, salah satunya perilaku agresif.

#### **Intensitas Game Online yang Mengandung Unsur Kekerasan**

Dari tabel 2 hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas *game online* pada siswa kelas IV dan V didominasi oleh kategori bermain sedang sebanyak 86 orang (59.7%), rendah sebanyak 25 orang (17.4%), dan tinggi sebanyak 33 orang (22.9%).

**Tabel 2. Intensitas *game online* kekerasan pada siswa sekolah dasar, 2020**

Lingkungan Teman Sebaya	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Rendah	25	17,4
Sedang	86	59,7
Tinggi	33	22,9
Total	144	100

Bermain *game online* pada anak usia sekolah sebuah pencapaian yang bertujuan untuk bersenang - senang, mengisi waktu luang, dan berolahraga ringan. *Game online* dilakukan secara sendiri ataupun dilakukan secara berkelompok membuat mereka lebih akrab dengan bermain setelah pulang sekolah, maupun bermain di setiap saat karena kebiasaan (Fatmawati, 2017). Pemain *game online* dan pengguna *smartphone* lebih sering dilakukan oleh kalangan anak muda daripada kalangan usia yang lebih tua dan lebih mudah mengalami kecanduan (Khazaal et al., 2018). Adanya *game online* pelajar dapat meningkatkan kreativitas lebih, melatih konsentrasi yang baik dan bersantai. *game online* juga berhubungan cukup kuat dan signifikan dengan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun (Sari & Nurjanah, 2020). Sebaliknya, bermain *game online* juga mempunyai dampak negatif yaitu meniru kata - kata kotor, membuang waktu dengan sia - sia, dan kecanduan dalam bermain (Setiawan, 2018).

Game online berdampak negative pada anak-anak, diantaranya dapat menimbulkan kecanduan, gangguan kejiwaan, terganggunya interaksi anak dengan keluarga, teman sebaya maupun lingkungan sekitar. Oleh sebab itu perlu dilakukan control terhadap penggunaan

game online pada anak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aleissa et al., (2022) menunjukkan bahwa bermain video game meningkatkan perilaku agresif remaja, sehingga merekomendasikan orang tua untuk mendidik tentang pro dan kontra bermain video game dan seyogyanya orang tua menjadwalkan dan membatasi waktu yang dihabiskan anak-anak mereka untuk bermain video game.

### Perilaku Agresif

Dari tabel 3 hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V didominasi oleh kategori perilaku agresif sedang yaitu sebanyak 107 orang (74,3%), rendah sebanyak 36 orang (25%), tinggi sebanyak 1 orang sebanyak (0.7%).

**Tabel 3. Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Dasar, 2020**

Lingkungan Teman Sebaya	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Rendah	36	25
Sedang	107	74.3
Tinggi	1	0,7
Total	144	100

Perilaku agresif pada anak usia sekolah merupakan sesuatu yang normal terjadi, namun dampak yang timbul setelahnya sangat membahayakan. Anak - anak yang terlibat dalam berperilaku agresif diakibatkan karena memiliki kualitas empati yang rendah dan kapasitas intelektual yang rendah akan berdampak pada ketidakmampuan mengembangkan empati, sehingga anak tidak mampu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain (Fifi Khoirul Fitriyah, 2019). Anak-anak masih dalam batas kenakalan yang wajar tidak melebihi sampai dengan kekerasan atau kriminal, dikarenakan anak dapat memendam luapan emosi akibat kekesalan yang tidak sampai menyebabkan anak berperilaku agresif tinggi. Perilaku agresif dapat dikurangi dengan diberikan terapi secara intensif.(Fischer et al., 2022). Perilaku agresif pada anak dapat disebabkan karena kekerasan dalam rumah tangga dan agresi anak (Asadi et al., 2022).

### Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Dasar

Tabel 4 menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa kelas IV dan V SDN Sememi 1 Surabaya rendah dengan proporsi lingkungan teman sebaya tinggi sebanyak 40% lebih tinggi dari sedang yaitu sebanyak 21.6%, perilaku agresif siswa kelas IV dan V SDN Sememi 1 Surabaya sedang dengan proporsi lingkungan teman sebaya rendah sebanyak 100% lebih tinggi dari sedang yaitu sebanyak 77.5% maupun tinggi sebanyak 60%, dan perilaku agresif siswa kelas IV dan V SDN Sememi 1 Surabaya tinggi dengan proporsi lingkungan teman sebaya sedang sebanyak 1%. Berdasarkan hasil dari uji statistik *Spearman's rho* menunjukkan nilai  $\rho$  value = 0,007 yang lebih kecil dari nilai  $\alpha$  yaitu 0,05 ( $\rho < 0,05$ ) yang artinya ada hubungan antara lingkungan teman sebaya dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Budikuncoroningsih, 2017) bahwa lingkungan teman sebaya dapat mempengaruhi agresivitas pada siswa dikarenakan menghabiskan waktu bersama dengan teman - temannya, setelah pulang sekolah mereka dapat bertemu kembali di lingkungan luar sekolah seperti di lingkungan masyarakat, dengan demikian teman sebaya mempunyai peranan penting dalam pembentukan perilaku.

Asumsi peneliti anak usia sekolah secara alami lingkungan sangat berpengaruh bagi mereka terutama teman sebaya maupun orang yang dianggap sebagai panutannya. Perilaku anak di dalam kelompok atau lingkungan dapat mempengaruhi atau memperbaiki sikap dan kepribadian anak yang lainnya sehingga lingkungan teman sebaya yang baik dapat

membentuk perilaku sosial anak yang baik pula. Teman sebaya memainkan peranan yang sangat penting terutama pada titik perkembangan yang tak terduga. Anak-anak yang kompeten dan menunjukkan perilaku prososial akan dengan mudah diterima oleh teman sebayanya. Teman sebaya mempunyai fungsi sebagai sumber informasi terkait dunia luar diluar keluarga, memperoleh umpan balik mengenai kemampuannya, dan sarana pembelajaran terhadap perilaku mereka. Oleh karena itu anak harus berhati-hati dalam memilih teman untuk bergaul. Bantuan dan pengawasan dari orang tua, guru, serta berbagai pihak di sekolah maupun luar agar selalu mengawasi kondisi pergaulan anak, memberikan informasi tentang bahaya yang akan ditimbulkan dari perilaku agresif, serta bagaimana cara mengendalikan dan mengurangi perilaku agresif sehingga dapat membuat anak lebih memahami konsekuensi dari tindakan agresif bagi diri sendiri dan orang lain.

**Tabel 4. Hubungan antara Lingkungan Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Dasar, 2020**

Lingkungan Teman Sebaya	Perilaku Agresif						Total	
	Rendah		Sedang		Tinggi		N	%
	f	%	f	%	F	%		
Rendah	0	0.0	7	100.0	0	0.0	7	100
Sedang	22	21.6	79	77.5	1	1.0	102	100
Tinggi	14	40.0	21	60.0	0	0.0	35	100
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>25.0</b>	<b>107</b>	<b>74.3</b>	<b>1</b>	<b>0.7</b>	<b>144</b>	<b>100</b>

Nilai uji statistik Spearman's rho 0,007 ( $p=0,05$ )

### Hubungan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Dasar

Tabel 5 hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa kelas IV dan V SDN Sememi 1 Surabaya rendah dengan proporsi intensitas bermain *game online* rendah sebanyak 45.8% lebih tinggi dari kategori tinggi yaitu sebanyak 23.5% dan sedang sebanyak 19.8%, perilaku agresif siswa kelas IV dan V SDN Sememi 1 Surabaya sedang dengan proporsi intensitas bermain *game online* sedang sebanyak 80.2% lebih tinggi dari kategori tinggi yaitu sebanyak 76.5% dan rendah sebanyak 50%, dan perilaku agresif siswa kelas IV dan V SDN Sememi 1 Surabaya tinggi dengan proporsi intensitas bermain *game online* rendah sebanyak 4.2%. Berdasarkan hasil dari uji statistik *Spearman's rho* menunjukkan nilai  $p$  value = 0.180 yang lebih besar dari nilai  $\alpha$  yaitu 0,05 ( $p < 0,05$ ) yang menunjukkan tidak ada hubungan antara *game online* dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Prasetio, R. E. & Hartosujono, 2017) bahwa anak dengan bermain *game online* intensitas sedang mempunyai tingkat perilaku agresif sedang dikarenakan anak masih bisa memendam dan tidak memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu yang berupa kemarahan, kejengkelan, dan rasa iri yang bisa menimbulkan anak tersebut untuk berperilaku agresif yang lebih tinggi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fadillah diantaranya dapat menimbulkan gangguan kejiwaan dan dalam hubungan dengan teman sebayanya dan orang sekitarnya pun merasa terganggu. Adapun karakter dalam permainan game kadang bersifat antagonis sehingga menunjukkan kekerasan dan melontarkan kata-kata kasar (Fadillah and Iqbal 2019) hal senada juga disampaikan oleh Cris Rowan seorang dokter anak asal Amerika Serikat yang dikutip oleh Kompas.com yang menjelaskan bahwa perlu adanya larangan untuk penggunaan gadget bagi anak usia dini yangmana salah satunya adalah munculnya penyakit mental, agresif, dan pikun digital (Pagestu 2017).

**Tabel 5. Hubungan antara *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Siswa Sekolah Dasar, 2020**

Intensitas	Perilaku Agresif							
	Rendah		Sedang		Tinggi		Total	
	f	%	f	%	F	%	N	%
<i>Game Online</i>								
<b>Rendah</b>	11	45.8	12	50.0	1	4.2	24	100
<b>Sedang</b>	17	19.8	69	80.2	0	0.0	86	100
<b>Tinggi</b>	8	23.5	26	76.5	0	0.0	34	100
<b>Total</b>	36	25.0	107	74.3	1	0.7	144	100

Nilai uji statistik Spearman's rho 0.180 ( $p=0,05$ )

Peneliti berasumsi bahwa siswa yang bermain *game online* dengan intensitas sedang masih bisa mengontrol emosi dengan halnya sesekali meluapkan kekesalannya ketika kalah atau tidak tercapainya suatu kemenangan sebagai tujuan dalam permainan *game online* tersebut. Perilaku agresif terjadi karena semakin sering siswa bermain *game online* maka siswa cenderung akan meniru perilaku kekerasan dalam permainan *game online*. Dampak negatif dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif siswa yaitu anak akan lebih sering menghabiskan waktu dengan sia - sia, kehilangan rasa simpati dan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan, kurang tidur, bersikap acuh tak acuh terhadap lingkungan, menjadi kecanduan dalam bermain *game* dengan sifat yang mudah cemas dan lebih mudah marah (Novrialdy, 2019). Namun pengembangan aplikasi pada smartphone dapat dimanfaatkan untuk kesehatan mental pada anak-anak dan remaja dengan masalah perilaku agresif (Görtz-Dorten et al., 2022).

## Simpulan

Siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya memiliki karakteristik lingkungan teman sebaya dan perilaku agresif kategori sedang dan intensitas bermain *game online* kategori sedang. Hasil uji statistik dengan uji *Spearman's Rho* menunjukkan ada hubungan lingkungan teman sebaya dengan perilaku agresif dengan nilai  $\rho$  value 0.007 ( $\alpha < 0.05$ ). Tidak ada hubungan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif dengan nilai  $\rho$  value 0.180 ( $\alpha > 0.05$ ).

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada siswa dan siswi SDN Sememi 1 Surabaya yang telah bersedia mengisi formulir dalam penelitian ini. Demikian juga kepada Kepala Sekolah, Guru BP dan semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan bapak ibu dan para siswa sekalian.

## Daftar Pustaka

- Aleissa, M. A., Alenezi, S., Saleheen, H. N., Bin Talib, S. R., Khan, A. H., Altassan, S. A., & Alyahya, A. S. (2022). The Association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A Pilot Study. *Behavioral Sciences*, 12(8). <https://doi.org/10.3390/bs12080289>
- Andrita, A., Rondo, A., & Wungouw, H. I. S. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Asadi, N., Salmani, F., & Salmani, M. (2022). The relationship between aggressive behaviors of preschool children and the violence against Iranian women in the COVID-19

- pandemic. *BMC Women's Health*, 22(1), 406. <https://doi.org/10.1186/s12905-022-01954-0>
- Budikunoroningsih, S. (2017). Pengaruh Teman Sebaya dan Persepsi Pola Asuh Orang Tua Terhadap Agresivitas Siswa di Sekolah Dasar Gugus Sugarda. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 1(2), 85. <https://doi.org/10.30595/jssh.v1i2.1704>.
- Desiani, T. (2020). Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII MTS Negeri 3 Kabupaten Tangerang. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 1(1), 47–68. <https://doi.org/10.33853/jm2pi.v1i1.70>
- Djohari, A., Y. W., Hernawati, & Neti. (2016). Pengaruh Interaksi Teman Sebaya dan Perkembangan Moral terhadap Perilaku Agresi Anak Usia Sekolah di Wilayah Miskin Perkotaan. *IPB University Scientific Repository*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Fatmawati. (2017). Hubungan Permainan Video Games (Playstation) dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba. *Journal Of Islamic Nursing*, 2(2), 20–29. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/join/article/view/3978>
- Fifi Khoirul Fitriyah. (2019). Pengaruh Perilaku Agresif pada Anak Usia Dini Terhadap Kecemasan dan Empati. *Educatioan and Human Development Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.33086/ehdj.v4i1.1088>
- Fischer, A., Rosner, R., Renneberg, B., & Steil, R. (2022). Suicidal ideation, self-injury, aggressive behavior and substance use during intensive trauma-focused treatment with exposure-based components in adolescent and young adult PTSD patients. *Borderline Personality Disorder and Emotion Dysregulation*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.1186/s40479-021-00172-8>
- Görtz-Dorten, A., Frank, M., Fessel, A., Hofmann, L., & Döpfner, M. (2022). Effects of a smartphone app-augmented treatment for children with oppositional defiant disorder / conduct disorder and peer-related aggressive behavior – a pilot study. *Trials*, 23(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s13063-022-06325-6>
- Hariyono, A. N., Saraswati, S., Anni, C. T., Bimbingan, J., Pendidikan, F. I., & Semarang, U. N. (2018). Theory and Application Perilaku Agresif Anak di Yayasan Setara Kota Semarang. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling* 7(4), 17–24. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/20327>
- Jeon, H. G., Lee, S. J., Kim, J. A., Kim, G. M., & Jeong, E. J. (2021). Exploring the influence of parenting style on adolescents' maladaptive game use through aggression and self-control. *Sustainability (Switzerland)*, 13(8), 1–19. <https://doi.org/10.3390/su13084589>
- Jiménez, T. I., & Estévez, E. (2017). Violencia escolar en adolescentes: un análisis del papel de variables individuales, familiares y escolares. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 17(3), 251–260. <https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2017.07.002>
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. 4(4), 482–489. <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232>
- Khazaal, Y., Breivik, K., Billieux, J., Zullino, D., Thorens, G., Achab, S., Gmel, G., & Chatton, A. (2018). Game addiction scale assessment through a nationally representative sample of young adult men: Item response theory graded-response modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1–37. <https://doi.org/10.2196/10058>
- Ngalim Purwanto. (2016). *Psikologi pendidikan Remaja*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurhuda Syed. (2018). *How can schools curb bullying?* <https://www.theeducatoronline.com/he/archived/how-can-schools-curb-bullying/246896>
- Nurmalina, N. (2020). Penganiayaan Emosional Anak Usia Dini melalui Bahasa Negatif dalam Kekerasan Verbal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1616–1624.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.909>

- Parapat, V. N., & Royanto, L. R. (2018). Efektivitas Program Pelatihan untuk Meningkatkan Perilaku Asertif dan Perilaku Pembela pada Situasi Perundungan Sekolah Dasar Kelas V. *Journal Psikogenesis*, 6(2), 130–144. <https://doi.org/10.24854/jps.v6i2.696>
- Prasetio, R. E. & Hartosujono, H. (2017). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Kekerasan Dengan Peilaku Agresi Pada Pelajar di Wonosobo. *Jurnal Spirits*, 3(2), 50. <https://doi.org/10.30738/spirits.v3i2.991>
- Purwaningsih, C., & Syamsudin, A. (2022). Pengaruh Perhatian Orang tua , Budaya Sekolah , dan Teman Sebaya Terhadap Karakter Religius Anak. 6(4), 2439–2452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2051>
- Puspitasari, R. D. (2017). Hubungan Peran Kelompok Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Kelas XI Di SMAN 1 Ngglik Sleman Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan*. <http://digilib.unisayogya.ac.id/id/eprint/2589>
- Rahayu, L. S. (2019). KPAI: Angka Kekerasan pada Anak Januari-April 2019 Masih Tinggi.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Abstrak*. 4(2), 1011–1020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development: Perkembangan Masa-Hidup* (Ed.13). Erlangga.
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>
- Schick, A., & Cierpka, M. (2016). Risk factors and prevention of aggressive behavior in children and adolescents. *Jurnal for Education Research*, 8(1), 90–109. <https://doi.org/10.25656/01:12034>
- Siahaan, Y. E., Sutapa, P., & Yus, A. (2021). Pengaruh Komunikasi Orangtua terhadap Perilaku Agresif verbal Anak Usia 5-6 Tahun. 5(2), 1472–1486. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.890>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. N. (2020). Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(1), 38–45. <https://doi.org/10.31101/jhes.1358>