**SKRIPSI**

**HUBUNGAN LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA DAN**

***GAME ONLINE* YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN DENGAN PERILAKU**

**AGRESIF PADA SISWAKELAS**

**IV DAN V DI SDN SEMEMI 1**

**SURABAYA**

****

**Oleh :**

**CINDY APRILIA PUSPITA SARI**

**NIM. 161.0021**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN HANG TUAH**

**SURABAYA**

**2020**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA DAN**

***GAME ONLINE* YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN DENGAN PERILAKU**

**AGRESIF PADA SISWAKELAS**

**IV DAN V DI SDN SEMEMI 1**

**SURABAYA**

**Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya**

****

**Oleh :**

**CINDY APRILIA PUSPITA SARI**

**NIM. 161.0021**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN HANG TUAH**

**SURABAYA**

**2020**

**HALAMAN PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Cindy Aprilia Puspita Sari

NIM : 161.0021

Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 12 April 1998

Program Studi : S-1 Keperawatan

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya, Saya susun tanpa melakukan plagiat sesuai dengan peraturan yang berlaku di STIKES Hang Tuah Surabaya.

Jika kemudian hari ternyata Saya melakukan tindakan plagiat, Saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh STIKES Hang Tuah Surabaya.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenar – benarnya agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Surabaya, 10 Juli 2020



Cindy Aprilia Puspita Sari

NIM. 161.0021

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Setelah kami periksa dan amati, selaku pembimbing mahasiswa :

Nama : Cindy Aprilia Puspita Sari

NIM : 161.0021

Program Studi : S-1 Keperawatan

Judul : Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

Serta perbaikan – perbaikan sepenuhnya, maka kami menganggap dan dapat menyetujui bahwa skripsi ini diajukan dalam sidang guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar :

**SARJANA KEPERAWATAN (S.Kep)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pembimbing 1**    **Faridah, SST. M.Kes**  **NIP. 197212122005012001** | **Pembimbing 2**    **Yoga Kertapati, S.Kep., Ns.,M.Kep.Sp.Kom**  **NIP. 03042** |
|  |  |

Ditetapkan di : STIKES Hang Tuah Surabaya

Tanggal : 10 Juli 2020

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi dari :

Nama : Cindy Aprilia Puspita Sari

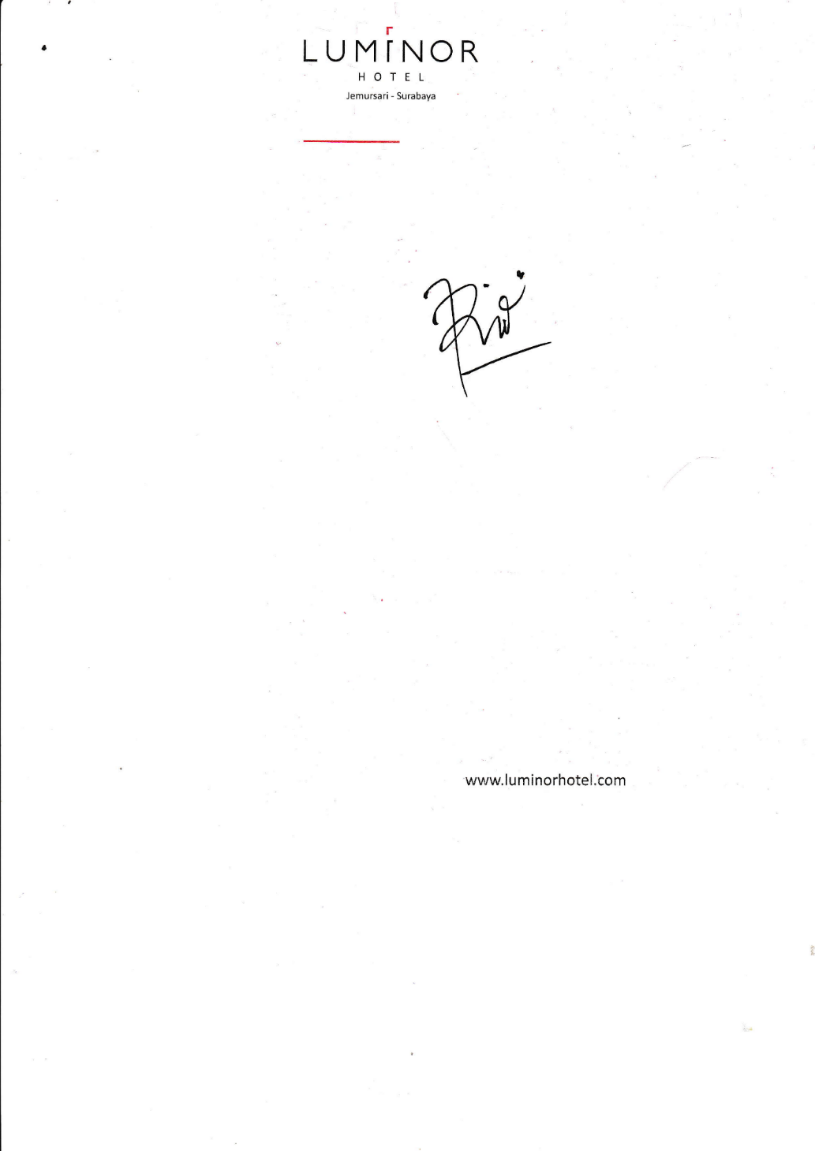
NIM : 161.0021

Program Studi : S-1 Keperawatan

Judul : Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji Skripsi di STIKES Hang Tuah Surabaya, dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar “SARJANA KEPERAWATAN” pada prodi S-1 Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya.

Penguji I :  **Nur Chabibah, S.Si., M.Si \_**

 **NIP. 03051**

Penguji II :  **Faridah, SST., M.Kes \_**

 **NIP. 197212122005012001**

Penguji III : **Yoga Kertapati, S.Kep., Ns.,M.Kep.,Sp.Kom\_**

**NIP. 03042**

**Mengetahui,**

**STIKES HANG TUAH SURABAYA**

**KAPROD S-1 KEPERAWATAN**

**PUJI HASTUTI., S.Kep.,Ns.,M.Kep**

**NIP. 03010**

Ditetapkan di : STIKES Hang Tuah Surabaya

Tanggal : 10 Juli 2020

**Judul : Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.**

**ABSTRAK**

Perilaku agresif menjadi salah satu permasalahan yang dialami oleh anak usia sekolah yang kian meningkat. Perilaku agresif sendiri yaitu suatu tindakan untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun verbal. Penelitian ini untuk mengetahui adanya Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Bermain *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

Penelitian menggunakan desain *Observasional analitik* dengan pendekatan *cross sectional*. Pengambilan data menggunakan *google form*, jumlah populasi 224 orang dengan sampel 144 responden siswa menggunakan teknik *Probability Sampling* dengan menggunakan *proporational stratified random sampling*. Analisis data menggunakan uji korelasi *Spearman*.

Hasil penelitian ini melalui uji *Spearmen’s Rho* menunjukkan hasil pertama ada hubungan lingkungan teman sebaya dengan perilaku agresif dengan nilai ρ value 0.007 (α < 0.05). Hasil kedua, tidak ada hubungan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif dengan nilai ρ value 0.180 (α > 0.05).

Siswa yang mempunyai karakteristik lingkungan teman sebaya yang baik dan intensitas bermain *game online* yang rendah akan memungkinkan anak memiliki sikap dan perilaku yang baik, sehingga bisa meminimalisirkan perilaku agresif pada anak. Hal ini dikarenakan lingkungan yang buruk dan intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat mempengaruhi perilaku. Implikasi penelitian ini diharapkanagar siswa memilih teman dengan bijak dan diharapkan untuk mencari *game online* yang lebih menyenangkan agar terhindar dari perilaku agresif.

**Kata kunci : Lingkungan Teman Sebaya, *Game Online*, Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah.**

***Title : The Relationship of Peer Environment and Online Game that Contains Element of Violence with Aggressive Behavior in Class IV and V Students at SDN Sememi 1 Surabaya.***

***ABSTRACT***

*Aggressive behavior is one of the increasing problems experienced in school age children. Aggressive behavior itself is an act to hurt others both physically and verbally. This research is to find out the existence of Peer Environment Relationship and Playing Online Game which Contain a Violence with Aggressive Behavior in Class IV and V Students at SDN Sememi 1 Surabaya.*

*The study used design analytic observational with cross sectional approach. Retrieval of data using Google Form, the total population of 224 people with a sample of 144 student respondents using the Probability Sampling technique using with propotional stratified random sampling. Data analysis using Spearman correlation test.*

*The results of this study through the test Spearmen's Rho showed the first relationship between peer environment with aggressive behavior with a value of ρ value 0.007 (α <0.05). The second result, there is no relationship between online games which contain a violence with aggressive behavior with a value of ρ value of 0.180 (α> 0.05).*

*Students who have good peer environment characteristics and low intensity of playing online games will allow children to have good attitudes and behaviors, so that they can minimize aggressive behavior in children. This is because a bad environment and high intensity of playing online games can influence behavior. The implications of this study are expected so students choose friends wisely and hopefully to look for online games more fun to avoid aggressive behavior.*

***Keywords : Peer Environment, Online Games, Aggressive Behavior, School Age Children.***

**KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT Yang Maha Esa, atas limpahan karunia dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyusun skripsi yang berjudul “Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya” dapat diselesaikan sesuai waktu yang telah ditentukan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi S-1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya. Skripsi ini disusun dengan memanfaatkan berbagai literatur serta mendapatkan banyak pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti menyadari tentang segala keterbatasan kemampuan dan pemanfaatan literatur, sehingga skripsi ini di buat dengan sangat sederhana baik dari segi sistematika maupun isinya jauh dari sempurna.

Dalam kesempatan kali ini, perkenankan peneliti menyampaikan rasa terimakasih, rasa hormat dan penghargaan kepada :

1. Ibu Wiwiek Liestyaningrum, M.Kep. selaku Ketua STIKES Hang Tuah Surabaya atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada peneliti untuk menjadi mahasiswa S-1 Keperawatan.
2. Terimakasih kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Surabaya yang telah memberikan perizinan dan data terkait pengambilan data dalam penelitian ini.
3. Puket 1, Puket 2, dan Puket 3 STIKES Hang Tuah Surabaya yang telah memberi kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan program studi S-1 Keperawatan.
4. Ibu Puji Hastuti, S.Kep.,Ns.,M.Kep. selaku Kepala Program Studi Pendidikan S-1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti dan menyelesaikan Program Pendidikan S-1 Keperawatan.
5. Ibu Nur Chabibah, S.Si., M.Si. sebagai penguji ketua terima kasih atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Faridah, SST. M.Kes. selaku pembimbing 1 yang penuh kesabaran dan perhatian memberikan motivasi, saran, masukan, kritik, dan bimbingan demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Yoga Kertapati, S.Kep,Ns.,M.Kep.,Sp.Kep.Kom selaku pembimbing 2 yang penuh kesabaran dan perhatian memberikan motivasi, saran, masukan, kritik, dan bimbingan demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Abdul Kholiq, S.pd selaku Kepala Sekolah SDN Sememi 1 Surabaya yang telah membantu dan memberikan izin untuk melakukan pengambilan data skripsi dalam penelitian ini.
9. Ibu Nadia Okhtiary, A.md selaku kepala Perpustakaan di STIKES Hang Tuah Surabaya yang telah menyediakan sumber pustaka dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
10. Seluruh staf dan karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya yang telah membantu kelancaran proses belajar mengajar selama masa perkuliahan.
11. Kedua orangtua saya Ibunda Eka Siswanti dan Ayahanda Suhanto tercinta yang senantiasa mendoakan, mendukung, memotivasi dan memberikan semangat selama proses penyusunan penelitian ini.
12. Adik saya Argya Dwi Ferdinand tercinta yang senantiasa memberi dukungan, menemani dan memotivasi selama penyusunan skripsi penelitian ini.
13. Teman – teman angkatan 22 dan seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Semoga budi baik yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan rahmat dari Allah Yang Maha Pemurah dan peneliti berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semuanya. Aamiin Ya Robbal ‘Alamin.

Surabaya, 10 Juli 2020



Penulis

**DAFTAR ISI**

**HALAMAN JUDUL i**

**HALAMAN PERNYATAAN ii**

**HALAMAN PERSETUJUAN iii**

**HALAMAN PENGESAHAN iv**

**ABSTRAK v**

***ABSTRACT* vi**

**KATA PENGANTAR vii**

**DAFTAR ISI x**

**DAFTAR TABEL xiii**

**DAFTAR GAMBAR xv**

**DAFTAR LAMPIRAN xvi**

**DAFTAR SINGKATAN xvii**

**BAB 1 PENDAHULUAN 1**

* 1. Latar Belakang 1
  2. Rumusan Masalah 7
  3. Tujuan Penelitian 7
     1. Tujuan Umum 7
     2. Tujuan Khusus 7
  4. Manfaat Penelitian 8
     1. Manfaat Teoritis 8
     2. Manfaat Praktis 8

**BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 10**

1. Konsep Perilaku Agresif 10
   1. Definisi Perilaku Agresif 10
   2. Teori Perilaku Agresif 11
   3. Ciri – Ciri Perilaku Agresif 12
   4. Bentuk Perilaku Agresif 13
   5. Dimensi Perilaku Agresif 15
   6. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif 16
   7. Dampak Perilaku Agresif 16
   8. Skala Perilaku Agresif 17
   9. Instrumen Perilaku Agresif 18
2. Konsep Lingkungan Teman Sebaya 19
3. Definisi Lingkungan Teman Sebaya 19
4. Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Lingkungan Teman Sebaya 20
5. Fungsi Lingkungan Teman Sebaya 21
6. Indikator Lingkungan Teman Sebaya 22
7. Jenis Teman Sebaya 24
8. Dampak Hubungan Lingkungan Teman Sebaya 25
9. Instrumen Lingkungan Teman Sebaya 27
10. Konsep *Game Online*  28
11. Definisi *Game Online*  28
12. Sejarah Perkembangan *Game Online*  29
13. Jenis – Jenis *Game Online*  30
14. Tipe *Game Online*  31
15. Faktor Bermain *Game Online*  33
16. Dimensi Permainan *Game Online* 33
17. Dampak Bermain *Game Online*  34
18. Instrumen *Game Online*  35
19. Konsep Anak Usia Sekolah 36
20. Definisi Anak Usia Sekolah 36
21. Ciri – Ciri Anak Usia Sekolah 37
22. Perkembangan Anak Usia Sekolah 37
23. Keterampilan Yang Dimiliki Anak Usia Sekolah 40
24. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah 41
25. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Sekolah 42
26. Karakteristik Sosial Bermain Anak Usia Sekolah 43
27. Klasifikasi Isi Permainan Pada Anak Usia Sekolah 44
28. Karakteristik Permainan Anak Usia Sekolah 45
29. Kebutuhan Peserta Didik Pada Anak Usia Sekolah 46
30. Model Konsep Keperawatan Dorothy E. Johnson 47
31. Hubungan Antar Konsep 49

**BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS 52**

1. Kerangka Konseptual 52
2. Hipotesis 53

**BAB 4 METODE PENELITIAN 54**

1. Desain Penelitian 54
2. Kerangka Kerja 55
3. Tempat dan Waktu Penelitian 56
4. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling 56
5. Populasi Penelitian 56
6. Sampel Penelitian 56
7. Besar Sampel 57
8. Teknik Sampling 57
9. Identifikasi Variabel 59
10. Variabel Bebas (*Independent)*  59
11. Variabel Terikat (*Dependent)*  59
12. Definisi Operasional 59
13. Pengumpulan, Pengolahan, dan Analisa Data 61
14. Pengumpulan Data 61
15. Uji Validitas 68
16. Uji Reliabilitas 69
17. Analisa Data 70
18. Etika Penelitian 72

**BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN 74**

1. Hasil Penelitian 74
2. Gambaran Umum Tempat Penelitian 74
3. Gambaran Umum Subjek Penelitian 77
4. Data Umum Hasil Penelitian 77
5. Data Khusus Hasil Penelitian 82
6. Pembahasan 85
7. Karakteristik Lingkungan Teman Sebaya pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya 85
8. Intensitas *Game Online* pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya 88
9. Karakteristik Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya 91
10. Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya 93
11. Hubungan *Game Online* dan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya 95
12. Keterbatasan 97

**BAB 6 PENUTUP 98**

1. Simpulan 98
2. Saran 99

**DAFTAR PUSTAKA 101**

**LAMPIRAN 109**

**DAFTAR TABEL**

1. Definisi Operasional Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya 60
2. Kisi – Kisi Pertanyaan Kuesioner Lingkungan Teman Sebaya 62
3. Kisi – Kisi Pertanyaan Kuesioner *Game Online*  64
4. Kisi – Kisi Pertanyaan Kuesioner Perilaku Agresif 66
5. Data Sarana dan Prasana di SDN Sememi 1 Surabaya 75
6. Karakteristik Responden berdasarkan Kelas pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 77
7. Karakteristik Responden berdasarkan Usia pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 77
8. Distribusi Frekuensi Status Pekerjaan Ayah pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 78
9. Distribusi Frekuensi Status Pekerjaan Ibu pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 78
10. Karakteristik Responden berdasarkan Pengasuh Anak pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 79
11. Karakteristik Responden berdasarkan Beli Data Internet pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 79
12. Karakteristik Responden berdasarkan Usia Pertama Kali Bermain *Game Online* pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 80
13. Karakteristik Responden berdasarkan Waktu Bermain *Game Online* pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 80
14. Karakteristik Responden berdasarkan Jumlah Teman pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 81
15. Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Teman pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 81
16. Karakteristik Responden berdasarkan Lingkungan Teman Sebaya pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 82
17. Karakteristik Responden berdasarkan Intensitas Bermain *Game Online* pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 82
18. Karakteristik Responden berdasarkan Perilaku Agresifpada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 83
19. Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 83
20. Hubungan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020 dengan Jumlah Responden 144 orang 84

**DAFTAR GAMBAR**

1. Kerangka Konseptual Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya 52
   1. Bagan Penelitian *Cross-sectional* Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya 54
   2. Kerangka Kerja Penelitian Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya 55

**DAFTAR LAMPIRAN**

1. *Curriculum Vitae* 109
2. Motto dan Persembahan 110
3. Lembar Pengajuan Judul Penelitian 112
4. Surat Perizinan ke Bakesbangpol & Linmas Kota Surabaya 113
5. Surat Perizinan ke Dinas Pendidikan Kota Surabaya 114
6. Surat Perizinan ke SDN Sememi 1 Surabaya 115
7. Surat Perizinan SDN Sememi 1 Surabaya 116
8. Persetujuan Etik Penelitian 117
9. *Informed Consent* 118
10. Lembar Persetujuan Menjadi Responden 119
11. Lembar Kuesioner 120
12. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas 133
13. Lembar Tabulasi Data Demografi 136
14. Lembar Tabulasi Data Khusus 141
15. Hasil Frekuensi Data Umum 145
16. Hasil Frekuensi Data Khusus 148
17. Hasil Crosstab Data Demografi dengan Variabel 149
18. Hasil Crosstab Variabel 176
19. Hasil Uji *Spearmen’s Rho* 178
20. *Screenshot Informed Consent* Pada *Google Forms* 179
21. Dokumentasi 181

**DAFTAR SINGKATAN**

UNESCO = *United Nations of Educational, Scientific, Cultural and Organization*

UNICEF = *United Nations International Children’s Emergency Fund*

GSHS = *Global school-based Student Health Survey*

KPAI = Komisi Perlindungan Anak Indonesia

PPA = Pusat Pengembangan Anak

SD = Sekolah Dasar

SMP = Sekolah Menengah Pertama

SMA = Sekolah Menengah Atas

PC = *Personal Computer*

LAN = *Local Area Network*

WAN = *Wide Area* *Network*

**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Perilaku agresif siswa di sekolah bukan lagi suatu masalah yang baru, tetapi sudah menjadi masalah yang umum. Akhir – akhir ini perilaku tersebut semakin meningkat diantaranya kejadian pada tahun 2019 banyak media massa baik televisi atau media sosial yang menginformasikan terkait bentuk perilaku agresif di sekolah berupa kasus tawuran, pencurian, perkelahian, dan merampas barang milik temannya. Perilaku tersebut merupakan perilaku negatif yaitu biasanya berupa perilaku kenakalan. Kenakalan pada anak usia sekolah dimaknai sebagai bentuk perilaku yang kurang sesuai dengan norma atau aturan yang berada di tengah masyarakat. Perilaku agresif siswa di sekolah sangat beragam dan kompleks (Andrita, Rondo & Wungouw, 2019).

Menurut Schick & Cierpka (2016) beranggapan bahwa pada masa anak usia sekolah anak lebih sering melakukan perilaku negatif yaitu berupa sebuah perilaku agresif. Perilaku agresif yang dilakukan oleh anak usia sekolah bisa berupa agresif fisik atau agresif verbal, agresif fisik seperti memukul, mendorong, mencubit, menendang, dan lainnya. Perilaku agresif pada anak usia sekolah disebabkan karena faktor eksternal salah satunya yaitu pengaruh dari unsur lingkungan sosial dan *game online*. Dalam permainan *game online* akan menstimulasi anak berperilaku agresif dikarenakan anak – anak akan menirukan apa yang mereka lihat mulai dari tindakan fisik yang sederhana hingga sikap baik ke arah positif maupun negatif baik disengaja maupun tidak (Andrita, Rondo & Wungouw, 2019).

Beberapa tindakan perilaku agresif yang ditimbulkan dari anak usia sekolah saat memainkan *game online* dengan teman sebayanya yaitu meluapkan kekesalan atau rasa frustasi akibat kalah atau tidak ada sinyal dalam permainan *game online* seperti menendang kursi, memukul atau mencubit teman sebayanya dan menganggu pemain satu sama lain sehingga tidak bisa fokus dalam permainan (Fatmawati, 2017).

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 mengungkapkan bahwa 70% dari 1.800 siswa pernah menjadi korban perundungan dan kekerasan fisik di sekolah (Syed, 2018). *United Nation International Children’s Fund* (UNICEF) memaparkan hasil survei yang dilakukan pada tahun 2016 menempatkan Indonesia pada posisi pertama dengan jumlah 84% kasus kekerasan anak di sekolah. Jumlah kasus kekerasan dan perundungan semakin tinggi pada jenjang SD dan SMP. Kasus kekerasan dan perundungan yang terjadi di tingkat sekolah dasar meningkat dikarenakan anak sedang dalam tahap pertumbuhan perkembangan yang lebih banyak menghabiskan waktu bersama dengan teman sebayanya. Jumlah kelompok pertemanan semakin meningkat dan identitas sosial sudah terbentuk, sehingga anak akan berusaha mencari status dalam lingkungan sosial (Parapat & Royanto, 2018).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2019 memperoleh data bahwa pelanggaran hak anak di bidang pendidikan masih didominasi oleh perundungan, yaitu berupa kekerasan fisik, kekerasan psikis dan kekerasan seksual. Korban kekerasan psikis dan bullying masih tertinggi. Adapun anak kekerasan fisik berada di posisi kedua. Sementara kasus terendah adalah korban pengeroyokan dan kekerasan seksual. Anak dengan korban kekerasan fisik sebanyak 8 orang, pengeroyokan sebanyak 3 kasus, korban kekerasan seksual sebanyak 3 kasus dan anak korban kekerasan psikis dan bullying sebanyak 12 kasus. 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 yang dilakukan oleh Firdaus *et al.*, (2013) faktor – faktor penyebab perilaku agresif pada siswa SMP di Kelurahan Kedung Asem Surabaya membuktikan bahwa perilaku agresif yang terjadi di lingkungan siswa SMP Islam Jiwanala dan SMP Negeri 23 Surabaya cukup banyak dan beragam dengan berbagai bentuk perilaku dan faktor penyebab. Faktor internal penyebab perilaku agresif yaitu frustasi, emosi, keinginan untuk bercanda yang lebih, meniru perilaku orang lain dan kebiasaan. Sedangkan faktor eksternal adalah kurang perhatian orang tua, adanya konflik antar teman, adanya konflik dengan keluarga, dan pengaruh dari pergaulan dan lingkungan (Firdaus *et al.*, 2013). Demikian juga penelitian dari Puspitasari (2017) didapatkan adanya hubungan antara kelompok teman sebaya dengan sikap agresif remaja kelas XI di SMAN 1 Ngaglik, Sleman. Siswa yang menjadi responden dalam penelitian memiliki kelompok teman sebaya sedang paling banyak memiliki golongan perilaku agresif yang sedang yaitu sebanyak 43 responden (34,7%) (Puspitasari, 2017). Kondisi agresifitas yang ditunjukkan oleh sejumlah anak akan menyebabkan mereka tidak ragu – ragu untuk melakukan penyerangan dengan cara melukai orang lain. Anak yang berperilaku agresif adalah ketidakmampuan anak dalam mengontrol diri sendiri (Fatmawati, 2017).

Studi pendahuluan dilakukan oleh peneliti di SDN Sememi 1 Surabaya pada tanggal 17 Februari 2020. Hasil pendahuluan tersebut menunjukkan bahwa adanya fenomena bermain *game online* pada siswa kelas IV dan V. Wawancara yang dilakukan dengan 50 siswa didapatkan 86% atau 43 siswa mengatakan bahwa mereka mulai mengenal dan menggunakan aplikasi *game online* sejak rentang usia 6–11 tahun. Mereka mampu mengoperasikan permainan *game online* tanpa perlu bantuan dari keluarga, tetapi dengan bantuan teman saat mengalami kesulitan bermain *game.* Mereka memainkannya secara berkelompok dengan teman sebayanya yang dapat menimbulkan kegaduhan atau pertikaian kecil akibat saling menganggu satu sama lain. Waktu bermain *game online* setiap siswa berbeda – beda, durasi mereka saat memainkan *game* sekitar 3–4 jam setiap hari dalam satu minggu.

Selanjutnya hasil pengamatan dan hasil wawancara dengan wali kelas IV dan V SDN Sememi 1 Surabaya diketahui dari data studi pendahuluan 50 siswa didapatkan 38% atau 19 siswa yang berperilaku agresif. Perilaku agresif yang sering dilakukan anak – anak sekolah setiap minggu yaitu berkelahi, pemalakan, menghina, memukul membentak, mengejek, dan sebagaianya. Setiap tindakan pasti memiliki faktor penyebab, begitu juga dengan perilaku agresif yang terjadi dikalangan siswa SDN Sememi 1 Surabaya. Oleh karena itu, untuk mengetahui perilaku agresif pada siswa dengan jelas, harus mengetahui faktor – faktor yang menyebabkannya.

Faktor yang menyebabkan anak berperilaku agresif berasal dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah, faktor tersebut merupakan faktor yang penting untuk mengenai pembentukan suatu kepribadian anak dan lingkungan keluarga dengan tingkat permasalahan yang tinggi, kurangnya komunikasi sosial antar keluarga, tidak adanya dukungan orang tua mengenai kegiatan anak, dan kecanduan *game online* hal-hal tersebut mampu mempengaruhi perilaku negatif pada anak. Selain itu faktor budaya yaitu berupa *modelling* dari orang yang lebih dewasa atau dengan lingkungan yang berada di sekitarnya seperti orang tua dan juga teman sebaya (Teresa, Jimenez, & Estevez, 2017).

Perilaku agresif pada masa anak usia sekolah biasanya cenderung memiliki hubungan sosial yang kurang baik antar sesama teman dan pembimbing baik guru maupun dengan keluarga karena pelaku tersebut akan cenderung kesulitan dalam mengembangkan kemampuan untuk menjalin hubungan antar individu atau kelompok yang sehat pada masa anak sekolah kebanyakan yaitu menghabiskan waktu dengan teman sebaya, sehingga jika kemampuan anak yang memiliki sosialisasi kurang maka anak tersebut akan sulit memperoleh teman (Santrock, 2011). Perilaku agresif pada anak sekolah jika tidak ditangani dengan baik sejak dini hal ini akan menghambat perkembangan sosialisasi anak pada saat remaja hingga dewasa nanti. Selain itu juga akan berpengaruh pada masalah nilai akademis di sekolah, ketika anak sibuk dengan perilaku – perilaku negatifnya anak akan lebih jarang mendengarkan apa yang diperintahkan dan ditugaskan guru dan pembelajaran yang diberikan guru sehingga anak kurang mampu mendapatkan hasil dari pembelajaran. Akibat dari itu semua maka anak tersebut akan mendapatkan nilai yang diperoleh kurang maksimal (Fatmawati, 2017).

Perilaku agresif sendiri dapat menghambat perkembangan dan pertumbuhan anak, jika tidak ditangani dengan tepat maka akan berpengaruh pada masa depan seorang anak dikarenakan anak akan menemui lingkungan yang lebih luas dan beranekaragam dalam budaya dan lingkungannya. Salah satunya anak sulit untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya sehingga anak tersebut tidak memiliki teman dan nantinya akan sulit untuk meraih masa depan yang baik dalam hal bersosialisasi. Hal ini peran orang tua sangat dibutuhkan dalam perilaku anaknya dengan membatasi kegiatan anak lebih cenderung ke arah negatif seperti bermain *game* *online* yang berkelanjutandengan mengisi waktu luang bersama keluarga, menjalin komunikasi yang baik antar orang tua dengan anak dan orang tua harus mengetahui sifat atau karakter dari masing – masing teman sebaya di lingkungan anaknya. Peran guru juga penting dalam mendidik karakter anak didiknya dengan memberikan kegiatan tambahan dalam pembelajaran serta permainan yang positif dan memberikan kebijakan berupa sanksi yang tegas jika ditemukan adanya kasus perilaku agresif anak di sekolah (Fatmawati, 2017). Berdasarkan uraian latar belakang dan didukung oleh studi pendahuluan yang telah dilakukan maka perlu dilakukan penelitian tentang hubungan lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya. Penelitian ini perlu dilakukan karena fenomena lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung unsur kekerasan sangat meningkat terutama pada anak – anak dan perilaku agresif dalam keseharian yang tidak dapat terkontrol.

* 1. **Rumusan Masalah**

Adakah hubungan lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya?

* 1. **Tujuan Penelitian**
     1. **Tujuan Umum**

Menganalisis hubungan lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

* + 1. **Tujuan Khusus**

1. Mengetahui karakteristik lingkungan teman sebaya pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.
2. Mengetahui intensitas bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.
3. Mengetahui karakteristik perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.
4. Menganalisis hubungan lingkungan teman sebaya dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.
5. Menganalisis hubungan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.
   1. **Manfaat Penelitian**
      1. **Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui dampak lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung unsur kekerasan pada perilaku agresif dalam aktivitas keseharian pada Siswa SD.

* + 1. **Manfaat Praktis**

1. Bagi Profesi Keperawatan

Sebagai masukan dalam rangka pengembangan ilmu dan sebagai bahan referensi yang berguna bagi profesi keperawatan khususnya dalam kajian penelitian yang serupa.

1. Bagi Lahan Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna bagi pembaca dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1. Bagi Lahan Penelitian

Memberikan gambaran mengenai dampak lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung kekerasan dengan perilaku agresif anak sehingga pihak sekolah dapat memberikan program tambahan bagi orang tua dan anak untuk meminimalkan kejadian dan meningkatkan perilaku positif dan yang baik pada anak.

1. Bagi Guru atau Pemegang Kebijakan

Memberikan bahan masukan dan pertimbangan bagi guru atau pemegang kebijakan di sekolah dalam menangani masalah – masalah siswa khususnya yang berkaitan dengan perilaku agresif.

1. Bagi Responden

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan mengetahui dampak dari lingkungan teman sebaya dan *game online* terhadap perilaku agresif pada anak usia sekolah.

1. Bagi Orang Tua

Memberikan gambaran mengenai dampak lingkungan teman dan *game online* dengan perilaku agresif. Sehingga orang tua dapat mengontrol lingkungan teman sebaya dan membatasi bermain *game online* pada anaknya.

**BAB 2**

**TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas mengenai konsep, landasan teori, dan berbagai aspek yang mendasari masalah terkait dengan topik penelitian, meliputi : 1) Konsep Perilagu Agresif, 2) Konsep Lingkungan Teman Sebaya, 3) Konsep *Game Online,* 4) Konsep Anak Usia Sekolah, 5) Model Konsep Keperawatan Dorothy E. Johnson, 6) Hubungan Antar Konsep.

* 1. **Konsep Perilaku Agresif**
     1. **Definisi Perilaku Agresif**

Perilaku agresif menurut Bandura dalam Sarwono (2012) merupakan hasil dari proses pembelajaran sosial melalui peninjauan terhadap dunia sosial. Penyebab umum dari agresif adalah ketika seseorang mengalami suatu kondisi emosi tertentu. Perasaan marah, kesal, stress dan akan berkesinambungan pada keinginan untuk melampiaskannya dalam satu bentuk tertentu pada objek tertentu.

Menurut Kartono dalam Hidayat, Rustiana & Pramono (2014), mengatakan bahwa perilaku agresif adalah suatu ledakan emosi dan kemarahan hebat yang meluap dalam bentuk sewenang – wenang, penyerangan, penyergapan, kekejaman, dan perbuatan yang akan menimbulkan penderitaan dan kesakitan, pengrusakan, serta tindakan permusuhan yang akan ditujukan kepada seseorang atau benda di sekitarnya.

Menurut Kulsum & Jauhar (2014) menjelaskan, agresif merupakan tingkah laku yang melampiaskan perasaan frustasi atau hasrat kekesalan yang ditunjukkan untuk melukai orang lain atau objek baik fisik maupun psikologis melalui perlakuan verbal maupun non verbal, untuk mengatasi perlawanan atau menghukum orang lain dalam melindungi diri sendiri dengan cara langsung atau tidak langsung.

Berdasarkan pengertian perilaku agresif yang telah dipaparkan oleh beberapa ahli diatas, maka disimpulkan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang merusak baik berupa tindakan fisik maupun verbal, disengaja maupun tidak sengaja dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk menghukum, membela diri ataupun atas dasar luapan reaksi emosi. Perilaku agresif ini juga tidak semata – mata untuk individu atau kelompok saja tetapi juga bisa ditujukkan ke objek atau benda yang ada disekitarnya.

* + 1. **Teori Perilaku Agresif**

Menurut Kahe dalam Hanurawan (2010), persepektif teoritis tentang kebenaran dan sebab perilaku agresif cukup bervariasi dan mempunyai berbagai penekanan. Aspek prinsip yang memberikan penggambaran tentang perilaku agresif berdasarkan sudut pandang psikologi sosial adalah teori insting, teori frustasi agresif, teori belajar sosial, dan teori penilaian kognitif.

1. Teori Insting

Menerut Freud, berpendapat bahwa dalam diri manusia itu terdapat dorongan untuk hidup. Menurutnya semangat kepribadian seperti itu, sebagian besar insting agresif manusia dapat diredam dalam alam ketidaksadaran dan tidak muncul sebagai perilaku nyata.

1. Teori Frustasi Agresif

Menurut Berkowith & Dollard dalam Wahdianto (2017) orang dalam keadaan frustasi biasanya akan mencari sasaran untuk meredam frustasinya. Biasanya *displace aggrestion* (sasaran pelampiasan) adalah wujud yang mempunyai kesamaan dengan sumber frustasi. Dalam arti bahwa tidak semua orang yang frustasi itu harus berperilaku agresif. Namun demikian, rasa frustasi ini dapat menjadi salah satu faktor sebagai pendorong perilaku agresif.

1. Teori Belajar Sosial

Dalam proses *modelling* meskipun peniru mendapat kesenangan, sebenarnya antara peniru dan yang ditiru tidak memiliki situasi yang jelas dalam prinsip. Hal ini apabila diarahkan untuk perbuatan agresif, tentu akan menjadi faktor pembelajaran agresif bagi seseorang. Jika demikian, maka seseorang akan melakukan tindakan agresif dengan mudah bila tidak terkondisikan.

1. Teori Penilaian Kognitif

Reaksi individu terhadap stimulus agresif sangat bergantung pada bagaimana cara stimulus itu bekerja didalam perilaku individu. Sebagai contoh, frustasi dapat cenderung menyebabkan perilaku agresif apabila frustasi itu oleh individu dapat diartikan sebagai gangguan terhadap aktivitas yang ingin dicapai oleh dirinya.

* + 1. **Ciri – Ciri Perilaku Agresif**

Menurut Marcus dalam Syarifullah & Fariza (2019) perilaku agresif mempunyai ciri – ciri diantaranya :

1. Kejadian perilaku (seperti menabrak atau mendorong).
2. Perilaku non verbal yang timbal balik (seperti berkelahi dengan menyamakan bahu, memandang dengan sangat lama, mengepalkan tangan seperti tinju, dan lain – lain).
3. Kesadaran hubungan (seperti memperhebat alasan, persaingan melalui sepak bola).
4. Penjelasan motivasi yang diikuti dengan pertengkaran mulut. Pengamat harus mencermati dan memahami pelaku dan korban karena mungkin akibatnya akan berbeda antara perilaku yang bertujuan dengan perilaku yang kebetulan.

Menurut Anantasari dalam Nurhayati (2016) mengungkapkan ciri – ciri perilaku agresif, yaitu :

1. Menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau pada objek sebagai penggantinya. Perilaku agresif yang dilakukan seseorang akan mengakibatkan ancaman bahaya kesakitan berupa fisik (memukul, melempar benda keras, dan sebagainya) dan psikis (diancam, diumpat, diteror, dan sebagainya). Tujuan perilaku agresif bukan pada objek pertama sebagai pembangkit dorongan untuk berperilaku agresif.
2. Tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya. Perilaku agresif, terutama agresif ke luar, biasanya juga mempunyai ciri tidak diinginkan oleh makhluk hidup yang menjadi sasarannya.
3. Perilaku yang melanggar norma sosial. Masyarakat akan menganggap sebuah perilaku menjadi agresif ketika dikaitkan dengan kejadian pelanggaran norma sosial dan hukum, misalnya melakukan pembunuhan terhadap orang yang tidak bersalah, menabrak kendaraan, dan sebagainya.
   * 1. **Bentuk Perilaku Agresif**

Menurut Ormrod dalam Irwanto (2017) mengelompokkan remaja yang bertindak agresif menjadi dua bentuk, yaitu sebagai berikut :

1. Agresif proaktif (*proactive aggression*). Agresif proaktif adalah perilaku yang dengan sengaja memulai perilaku agresif dengan tujuan memperoleh sesuatu yang diinginkan atau yang dikehendakinnya.
2. Agresif reaktif (*reactive aggression*). Agresif reaktif adalah perilaku yang dimunculkan sebagai stimulus respon perasaan provokasi yang dinilai mengancam.

Menurut Buss dalam Irwanto (2017) mengelompokkan perilaku agresif secara lebih lengkap, yaitu : perilaku agresif secara fisik, secara verbal, dan secara aktif atau pasif, serta langsung atau tidak langsung. Delapan klasifikasi perilaku agresif ini masing – masing saling berinteraksi satu sama lain, sehingga akan menghasilkan delapan bentuk perilaku agresif, yaitu :

1. Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara langsung, misalnya menusuk, menembak, memukul, mencubit, dan melempar benda keras.
2. Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya membuat jebakan untuk orang lain dan menyewa seorang pembunuh untuk membunuh orang yang tidak disukainya.
3. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak memberi jalan kepada orang lain, mencegah orang lain memperoleh tujuan, dan aksi demonstrasi.
4. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menolak untuk mengerjakan sesuatu, membantah perintah yang seharusnya dilakukan seperti enggan untuk melakukan tugas.
5. Perilaku agresif verbal aktif, misalnya memaki – maki dan menghina orang.
6. Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menyebarkan gosip atau rumor jahat dan menyinggung perasaan orang lain.
7. Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak setuju dengan pendapat orang lain, tetapi tidak mau menginformasikan sesuatu (merahasiakan), dan tidak mau menjawab pertanyaan orang lain.
8. Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menolak atau menjawab pertanyaan orang lain.
   * 1. **Dimensi Perilaku Agresif**

Menurut Atkinson dalam Wahdianto (2017) menyatakan ada tiga dimensi perilaku agresif, yaitu :

1. Melukai secara fisik, seperti memukul, menampar, menendang dan menembak.
2. Melukai secara verbal, seperti mencaci maki, menghina, berkata kasar dan menyebarkan rumor yang belum benar tentang orang lain.
3. Merusak harta benda seperti melempar, menendang, dan menghancurkan benda – benda yang ada di sekitar.

Menurut Dini (2014) mengatakan bahwa ada empat dimensi agresif yang dapat digunakan untuk melihat perilaku agresif secara umum, yaitu :

1. Agresif fisik, individu lebih cenderung untuk melakukan serangan secara fisik sebagai ekspresi kemarahan dan perasaan yang tidak diinginkan.
2. Agresif verbal, keinginan untuk menyerang orang lain atau kelompok lain dengan memberikan stimulus yang merugikan dan menyakitkan orang tersebut secara verbal melalui kata – kata atau dengan melakukan penolakan.
3. Kemarahan, suatu ekspresi emosi atau afektif seseorang berupa dorongan fisiologis yang ditetapkan sebagai tahap persiapan agesif.
4. Permusuhan, suatu sensasi sakit hati atau merasa ketidakadilan sebagai proses berpikir atau kognitif. Diawali dengan adanya perbedaan atau persaingan yang serius sehingga sulit untuk menemukan kesamaan.
   * 1. **Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif**

Faktor yang mengakibatkan perilaku agresif dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor internal seperti frustrasi. Frustrasi merupakan suatu keadaan dimana persoalan hidup mengalami kesulitan yang tidak bisa terpecahkan, satu kebutuhan tidak terpenuhi atau terpuaskan, dan orang gagal menggapai tujuan yang ingin dicapai, sering kali meluap – luap dan mencari jalan keluar sampai dipuaskan dengan tindakan agresif. Sedangkan faktor eksternal seperti lingkungan keluarga dapat menjadi penyebab perilaku agresif (Apriyanti & Harmanto, 2015).

Menurut Retnowuni & Yani (2019) menyatakan bahwa faktor – faktor yang menimbulkan perilaku agresif dapat dibagi menjadi dua yaitu, faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut :

1. Faktor Internal :
2. Frustasi
3. Kejenuhan
4. Jenis kelamin
5. Faktor Eksternal :
6. Lingkungan
7. Suhu udara
8. Norma sosial
9. Provokasi
   * 1. **Dampak Perilaku Agresif**

Anak yang mengarah memiliki perilaku agresif atau kurang mampu dalam menyampaikan kemarahannya dalam bentuk – bentuk yang dapat diterima oleh lingkungan akan memiliki dampak negatif seperti yang dikemukakan oleh Hawadi (dalam Maryati & Suryawati, 2012). Dampak tersebut dapat berpengaruh terhadap dirinya sendiri maupun terhadap orang lain, yaitu sebagai berikut :

1. Dampak bagi diri sendiri yaitu akan dijauhi oleh teman – temannya dan memiliki konsep diri yang buruk. Dampak yang berkelanjutan yaitu anak akan dicap sebagai anak yang nakal dan pembuat onar sehingga membuatnya merasa kurang aman dan kurang bahagia.
2. Dampak bagi lingkungan, yaitu dapat menimbulkan ketakutan bagi anak – anak lain dan akan menciptakan hubungan sosial yang kurang sehat dengan teman sebayanya. Selain itu, dapat menghalangi ketenangan lingkungan karena biasanya anak yang berperilaku agresif mempunyai kecenderungan untuk merusak sesuatu disekitarnya.

Sementara itu, seperti yang disampaikan oleh Anantasari dalam Alhadi (2017) dampak perilaku agresif adalah sebagai berikut :

1. Perasaan tidak berdaya.
2. Kemarahan setelah menjadi korban perilaku agresif.
3. Seseorang akan mengalami kerusakan permanen dalam berperilaku.
4. Ketidakmampuan dalam mempercayai orang lain dan ketidakmampuan memperkuat hubungan dekat dengan orang lain.
5. Keterpakuan seseorang terhadap pikiran tindakan agresif atau kriminal.
6. Hilangnya keyakinan seseorang bahwa dunia berada dalam tatanan yang adil.
   * 1. **Skala Perilaku Agresif**

Menurut teori Buss & Perry dalam Wibowo & Nashori (2017) dalam menggolongkan perilaku agresif menjadi 4 golongan, yaitu :

1. Agresif fisik : kekerasan fisik dan termasuk perusakan properti
2. Agresif verbal : berkata kasar, mengancam, dan mengejek
3. *Anger* (kemarahan) : temperamental dan mudah tersulut amarah
4. *Hostility* (rasa permusuhan) : pendendam, mudah cemburu, dan mudah curiga.
5. **Instrumen Perilaku Agresif**

Instrumen dalam penelitian ini diadaptasi dari Buss-Perry *Aggression Questionnaire Scale* (BPAQ). BPAQ merupakan suatu alat untuk mengukur perilaku agresif pada seseorang dengan melihat bagaimana seseorang itu berperilaku agresif secara fisik, agresif secara verbal, hingga kemarahan dan permusuhan dengan orang atau objek lain. Alasan pengadaptasian instrumen didasarkan pada adanya kesamaan konsep yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian, terdapat butir pernyataan yang berjumlah 25 pertanyaan. Pengukuran perilaku agresif dengan menggunakan kuesioner BPAQ terdiri dari 4 indikator yaitu agresif fisik, agresif verbal, kemarahan, dan permusuhan (Wibowo & Nashori, 2017).

Instrumen BPAQ dalam penelitian ini dilakukan modifikasi dengan bahasa yang memudahkan untuk pemahaman responden. Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen dengan menggunakan responden sebanyak 30 responden. Instrumen perilaku agresif ini memiliki 25 pertanyaan menunjukkan 23 pertanyaan dinyatakan valid hasil dari r hitung > r tabel (0.361) yaitu 0.392 – 0.743 dan uji reliabilitas pada instrumen menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0.922. Penilaian skoring pada instrumen yaitu Sangat Setuju (SS): 4, Setuju (S): 3, Tidak Setuju (TS):2, Sangat Tidak Setuju (STS): 1 dengan kriteria hasil skor akhir 23-45 kategori perilaku agresif rendah, 46-68 kategori perilaku agresif sedang, dan nilai 69-92 kategori perilaku agresif tinggi.

* 1. **Konsep Lingkungan Teman Sebaya**
     1. **Definisi Lingkungan Teman Sebaya**

Lingkungan merupakan suatu tempat tinggal yang memiliki berbagai pengaruh di kehidupan. Dalam lingkungan, manusia dituntut untuk berinteraksi dengan individu lain karena manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Lingkungan sosial adalah kekuatan masyarakat dan berbagai sistem norma di sekitar individu atau kelompok manusia yang mempengaruhi tingkah laku dan interaksi antar individu. Sedangkan pergaulan merupakan proses interaksi yang dilakukan secara terus – menerus yang terjalin secara langsung dan akan membentuk suatu jalinan pertemanan. Lingkungan teman sebaya merupakan suatu komunikasi yang terjalin diantara orang – orang yang memiliki usia dan tingkat kematangan yang sama (Sulistiyowati, 2017).

Lingkungan teman sebaya adalah suatu interaksi dengan orang – orang yang memiliki keselarasan dalam usia dan status. Lingkungan teman sebaya dapat memberikan dampak edukatif dari anggotanya karena interaksi sosial intensif. Apabila lingkungan teman sebaya semakin baik maka semakin tinggi hasil belajar siswa. Lingkungan teman sebaya dapat diartikan sebagai pergaulan yang terjalin karena merasakan adanya persamaan hobi, keinginan, pemikiran dan tujuan (Agustiana, 2015).

Menurut Kamsiah (2014) teman sebaya adalah tempat remaja mendapat informasi yang tidak diperoleh dalam keluarga, tempat menambah keterampilan dan tempat kedua keluarga yang mengarahkan dirinya untuk mencontoh perilaku yang positif maupun negatif.

Beberapa pemahaman teman sebaya di atas dapat disimpulkan bahwa teman sebaya merupakan interaksi pada anak – anak dengan tingkat usia yang sama serta mempunyai taraf keakraban yang relatif tinggi diantara kelompoknya dalam upaya mencari jati diri. Pada teman sebaya rata – rata individu mendapatkan dukungan sosial. Dukungan tersebut dapat membagikan kesenangan yang dirasakan karena penghargaan atau kepedulian serta memberi bantuan agar hubungan dapat terjalin lebih akrab dan semakin erat. Pada kelompok ini sangat berpengaruh kepada tingkah laku seseorang siswa atau anak karena teman sebaya merupakan lingkungan pertama yang dikenal oleh seseorang setelah keluarga.

* + 1. **Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Lingkungan Teman Sebaya**

Menurut Havinghurst dalam Santosa, (2009) anak akan tumbuh dan berkomunikasi dalam dua dunia yaitu dunia orang dewasa dan dunia teman sebayanya dalam lingkungannya. Dunia orang dewasa meliputi orang tuanya, gurunya, dan tetangganya, sedangkan dunia teman sebayanya meliputi kelompok permainan di rumah, kelompok teman di sekolah, dan teman – teman lainnya. Lima golongan status teman sebaya yang ditemukan adalah sebagai berikut :

1. Anak – anak populer *(popular children),* sering dipilih sebagai teman terbaik dan jarang tidak disukai oleh kawannya.
2. Anak – anak biasa, anak yang memiliki rata – rata negatif dan positif sehingga ada yang menyukai dan tidak menyukai di dalam teman sebayanya.
3. Anak – anak terabaikan *(neglected children)*, anak yang jarang mau jadi temannya tetapi tidak dibenci oleh sebayanya.
4. Anak – anak yang ditolak *(rejected children),* tidak sering dipilih sebagai kawan terbaik seseorang dan tidak disukai atau dibenci oleh teman sebayanya.
5. Anak – anak kontroversial *(controversial children)*, mungkin dipilih sebagai sahabat terbaik seseorang namun juga tidak disukai oleh teman – temannya.
   * 1. **Fungsi Lingkungan Teman Sebaya**

Menurut Kelly & Hansen dalam Desmita (2014) teman sebaya memiliki enam fungsi yaitu :

1. Mengontrol impuls – impuls agresif. Melalui interaksi dengan teman sebaya, remaja belajar cara menyelesaikan pertentangan dan perselisihan dengan cara lain selain tindakan secara langsung.
2. Memperoleh dorongan emosional dan sosial serta menjadi lebih mandiri dan tidak bergantung dengan memberikan dorongan untuk mengambil peran dan tanggung jawab yang baru.
3. Menumbuhkan keterampilan sosial, mengembangkan kemampuan penalaran, belajar untuk mengekspresikan perasaan dengan cara yang lebih dewasa dan mengekspresikan ide – ide dan perasaan serta menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan suatu masalah.
4. Meningkatkan sikap terhadap seksualitas dan tingkah laku peran jenis kelamin. Perilaku seksualitas dan tingkah laku fungsi gender terutama terjadi melalui teman sebayanya. Remaja belajar mengenai tingkah laku dan sikap yang mereka satukan dengan menjadi laki – laki dan perempuan muda.
5. Memperkuat adaptasi moral dan nilai – nilai. Di dalam teman sebaya, mereka mencoba mengambil keputusan atas diri mereka sendiri, serta memutuskan mana yang benar. Proses evaluasi ini dapat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan penalaran moral mereka.
6. Meningkatkan harga diri. Menjadi orang yang disukai oleh teman sebayanya membuat remaja merasa bahagia dan senang tentang dirinya.

Menurut Santrock (2011) fungsi lingkungan teman sebaya antara lain :

1. Pertemanan dimana seorang anak dapat menghabiskan waktu dan bergabung dalam aktivitas bersama.
2. Dukungan fisik yang selalu memberikan bantuan kapan pun dan dimapun saat dibutuhkan.
3. Dukungan ego, membantu anak merasa bahwa mereka adalah individu yang berkompeten, berharga dan berkualitas.
4. Kehangatan atau kasih sayang, memberikan suatu hubungan yang hangat, penuh kepercayaan dan dekat dengan orang lain. Sehingga anak merasa tenang dan terbuka berbagi informasi pribadi.
   * 1. **Indikator Lingkungan Teman Sebaya**

Indikator hubungan teman sebaya didapatkan dari faktor yang dapat mempengaruhi pergaulan dalam teman sebaya yang disampaikan oleh Semiawan dalam Sulistiyowati (2017), yaitu :

1. Kesamaan Usia

Kesamaan usia lebih mengharuskan anak untuk memiliki minat dan teman pembicaraan atau aktivitas yang sama sehingga mendorong terjalinnya hubungan pertemanan yang baik dengan teman sebayanya.

1. Situasi

Aspek situasi dapat berpengaruh di saat jumlah anak – anak banyak maka akan mengarah memilih permainan yang kompetitif daripada permainan yang kooperatif.

1. Keakraban

Kerja sama ketika penyelesaian masalah lebih baik dan tepat bila dilakukan oleh anak di antara teman sebaya yang lebih akrab. Kedekatan ini juga memacu munculnya perilaku yang kondusif bagi terbentuknya persahabatan.

1. Ukuran Kelompok

Apabila jumlah anak dalam kelompok hanya sedikit, maka hubungan yang terjadi cenderung lebih baik, lebih terikat, lebih berfokus, dan lebih berpengaruh.

1. Perkembangan Kognisi

Anak yang memiliki kemampuan kognisinya meningkat, pertemanan dengan teman sebayanya juga meningkat. Anak yang mempunyai keterampilan kognisinya lebih jaminan cenderung sebagai ketua pemimpin untuk anggota kelompoknya yang mempunyai pengaruh didalam kelompok, khususnya ketika kelompok sedang menghadapi persoalan yang perlu untuk dipecahkan.

Menurut Mutiah (2019) menjelaskan bahwa terdapat indikator atau aspek – aspek yang dapat digunakan untuk mengukur kohesivitas sebuah lingkungan teman sebaya, yaitu :

1. Loyalitas, meliputi perasaan setia dalam lingkungan teman dan tidak ingin meninggalkan teman sebayanya.
2. Solidaritas, meliputi perasaan setia kawan, mendukung dan membantu menyelesaikan masalah teman dan perhatian terhadap masalah yang dialami oleh teman sebaya.
3. Kerjasama, meliputi mampu bekerja sama dengan baik dan berhasil dalam menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan bersama.
4. Daya tarik, meliputi ketertarikan antar teman dalam suatu lingkungan, seperti kecocokan serta keikatan teman satu dengan teman sebaya lainnya.

Indikator diatas dapat disimpulkan bahwa teman sebaya dapat terbentuk karena adanya kesamaan dalam beberapa hal yaitu umur, situasi, dan keakraban dalam suatu kelompok. Interaksi diantara teman sebaya dapat meningkatkan hubungan sosial baik dan memicu perkembangan kognitif yang dimana anak – anak dapat memecahkan masalah yang terjadi pada anggotanya.

* + 1. **Jenis Teman Sebaya**

Teman yang berbeda memainkan peran karakter yang berbeda pula dalam proses sosialisasi. Teman yang sesuai dengan usia dan derajat perkembangan anak, maka dapat membantu anak ke arah adaptasi yang lebih baik. Menurut Hurlock (2011) mengklasifikasikan teman pada masa anak – anak yang dibagi menjadi tiga klasifikasi utama, masing – masing klasifikasi mempengaruhi sosialisasi pada periode yang berbeda. Ketiga jenis teman antara lain :

1. Kawan

Kawan adalah orang yang memuaskan kebutuhan akan teman melalui kehadirannya di lingkungan si anak. Anak dapat mempelajari dan akan mendengarkan mereka tetapi tidak memiliki hubungan langsung dengan mereka. Kawan bisa terdiri dari berbagi usia dan jenis kelamin.

1. Teman Bermain

Teman bermain adalah seseorang yang melakukan aktivitas bermain yang menyenangkan dengan teman lainnya. Teman bermain dapat terbentuk dari berbagai macam usia dan jenis kelamin. Tetapi biasanya anak mendapatkan kepuasan yang lebih besar dari mereka yang memiliki usia, jenis kelamin dan mempunyai minat yang sama. Manfaat teman bermain bagi perkembangan anak adalah tanpa campur tangan orang dewasa, anak – anak bisa belajar mengatur sendiri permainan dan ruang di lapangan bermain secara mandiri (Upton, 2012).

1. Sahabat

Sahabat adalah orang yang tidak hanya bermain dengan anak, tetapi juga berkomunikasi melalui pertukaran ide dan rasa percaya. Anak yang memiliki usia, jenis kelamin, dan derajat perkembangan yang sama lebih dipilih menjadi sahabat. Persahabatan yang kuat melibatkan suatu komitmen yang sama dan perhatian yang saling memberi dan menerima (Papalia, 2014).

* + 1. **Dampak Hubungan Lingkungan Teman Sebaya**

Hubungan teman sebaya yang baik diperlukan untuk perkembangan sosial dan emosional yang normal, anak – anak yang ditolak oleh teman sebaya atau menjadi korban temannya maka dia akan merasa kesepian dan beresiko menjadi depresi. Anak yang berperilaku agresif terhadap teman sebayanya berakibat terjerumus dengan sejumlah masalah termasuk penyimpangan dan putus sekolah. Keseringan dalam berhubungan antar teman sebaya yang dilakukan selama bertahun – tahun baik positif maupun negatif terjadi cukup relevan. Anak – anak banyak menghabiskan waktu untuk berinteraksi dengan teman sebaya yaitu dengan bercakap – cakap atau bermain seperti bernegoisasi peran dalam aturan permainan, berdebat, dan menyetujuinya (dalam Santrock, 2011).

Menurut Papalia (2014) terdapat dua dampak dari hubungan dengan sebaya, yaitu :

1. Dampak Positif :
2. Anak dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam hubungan sosial dan keakraban serta memupuk rasa memiliki.
3. Belajar kepemimpinan dan keterampilan berkomunikasi, kerjasama, beragam peranan, dan aturan.
4. Kelompok sebaya membuka pandangan baru dan membebaskan mereka dalam melakukan penilaian yang mandiri.
5. Anak dapat mengukur kemampuan diri dalam kelompok sebaya lebih realistis.
6. Dampak Negatif :
7. Kelompok sebaya bisa memperkuat prasangka dan pikiran – pikiran negatif.
8. Cenderung menjadi bisa terhadap anak – anak yang mirip dengan mereka.
9. Kelompok sebaya juga dapat mengembangkan kecenderungan anti sosial khususnya di anak pra remaja rentan oleh tekanan atau pengaruh sosial.

Selain itu Raviyoga & Marheni (2019) menyatakan pengaruh lain dalam kelompok sebaya dapat berupa pengaruh positif dan pengaruh negatif, yaitu :

1. Dampak Positif :
2. Kelompok sebaya akan lebih siap dalam menghadapi kehidupan yang akan datang.
3. Setiap anggota kelompok dapat memilih atau menyeleksi kebudayaan dari beberapa temannya.
4. Setiap anggota memperoleh pengetahuan baru dan melatih bakat yang dimilikinya.
5. Mendorong individu untuk bersikap mandiri.
6. Menyalurkan perasaan dan pendapat yang berbeda demi menyatukan solidaritas kelompok.
7. Dampak Negatif :
8. Sulit menerima anggota atau individu yang tidak memiliki kesamaan.
9. Menutup diri dari individu lain yang tidak termasuk anggota kelompok.
10. Menimbulkan rasa iri dan benci pada anggota yang tidak memiliki kesaamaan dengan dirinya.
11. Timbulnya persaingan antar anggota kelompok.
12. **Instrumen Lingkungan Teman Sebaya**

Instrumen Lingkungan Teman Sebaya ini diadaptasi dari penelitian sebelumnya Nurul Wahidah tahun 2013. Instrumen ini untuk mengukur kesetiaan, saling mendukung antar sesama, dan bekerja sama untuk menjaga kekompakan dalam kelompok yang akan memberikan dampak positif maupun negatif di lingkungannya. Pengukuran dalam kelompok teman sebaya terdiri dari 4 indikator yaitu loyalitas, solidaritas, kerja sama, dan daya tarik dalam kelompok. Instrumen dalam penelitian ini dimodifikasi dan dilakukan uji validitas reliabilitas ulang oleh peneliti dikarenakan karakteristik dan sasaran responden yang berbeda, pengujian ulang menggunakan responden sebanyak 30 responden. Dalam instrumen ini 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 0.792. Pemberian skor menggunakan empat alternatif jawaban dalam bentuk pilihan ganda, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju). Pemberian skor bergerak dari 4 (SS) sampai 1 (STS) untuk kategori *favourable* dan skor yang bergerak dari 1 (SS) sampai 4 (STS) untuk kategori *unfavourable*. Penilaian kriteria hasil dengan nilai 14-27 kategori rendah, 28-41 kategori sedang, dan 42-56 kategori lingkungan teman sebaya tinggi.

* 1. **Konsep *Game Online*** 
     1. **Definisi *Game Online***

*Game online* adalah sebuah permainan yang dapat diakses oleh banyak orang dimana mesin yang digunakan pemain dikaitkan oleh jaringan internet yang terdiri dari beberapa jenis yang memiliki aturan main dan level – level tertentu. Bermain *game online* melepaskan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga menimbulkan pemain semakin tertarik dalam memainkan permainan tersebut (Adams & Rolling, 2010).

Menurut Lestari (2018) *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer *(computer network).* Memakai PC *(personal computer)* atau konsol *game* biasa dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bertepatan dimana pemain bisa saling tidak mengenal atau mengetahui.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian *game online* adalah permainan yang menggunakan perangkat komputer atau di telepon genggam yang dimainkan dalam jaringan internet yang didalamnya mengandung konteks hiburan, untuk menang taruhan atau bisa juga menghilangkan rasa jenuh si pemain dari kegiatan sehari – hari maupun sekedar mengisi waktu luang. *Game online* sendiri juga bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

* + 1. **Sejarah Perkembangan *Game Online***

Menurut Mulligan dalam Fahri (2014) perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari suatu perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri membentuk gambaran dari cepatnya jaringan komputer yang dulu berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet yang tercapai dan terus berlanjut berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain *game*. Hingga datanglah komputer dengan keahlihan daya *time-sharing* sehingga pemain yang bisa menampilkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di satu ruangan yang sama tetapi bisa di ruangan yang berbeda *(multiplayer games)*.

Pada tahun 1970 ketika keluar jejaring komputer yang berbasis paket *(packet based computer networking),* jaringan komputer tidak sekedar sampai LAN *(**Local Area Network)* saja tetapi sudah meliputi jaringan WAN (*Wide Area* *Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali terlihat kebanyakan adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game* ini kemudian menginspirasi *game – game* yang lain muncul dan berkembang (Mulligan dalam Fahri, 2014).

Di lihat dari segi ciptaan *game* dari tahun 1990-an sampai tahun 2000-an sangatlah takjub. Pada tahun 1990-an *game* dianggap sebagai produk bagi anak – anak sedangkan pada era tahun 2000-an *game* sudah melampaui berbagai bidang seperti hiburan bagi semua kelompok bisnis, simulasi, edukasi untuk pengembangan, dan juga pembelajaran secara virtual. Perputaran uang dalam industri *game* juga sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat oleh sebab itu kemajuan teknologi harus digunakan dengan sebaik – baiknya dan tidak menimbulkan dampak negatif kepada pemainnya seperti lupa waktu keasikan bermain sendiri yang akan merugikan kesehatan, depresi, pekerjaan, dan pergaulan (Pratama, 2014).

* + 1. **Jenis – Jenis *Game Online***

Menurut Pratama (2014), ada beberapa jenis *platform* di dunia *game* yang selalu dipilih oleh pengguna *game*, yaitu :

1. *Arcade games*, yaitu sering disebut ding – dong di Indonesia, masih bisa ditemui di daerah atau tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus didesain untuk jenis video *games* tertentu dapat membuat pemainnya bisa merasakan, menikmati, dan mendalami seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil. Untuk memainkan *game* ini dengan menggunakan uang logam untuk dapat memainkannya.
2. *PC* *games*, yaitu video *game* yang dimainkan di komputer atau laptop.
3. *Console games*, yaitu *game* yang bisa dibawa kemanapun dan dibutuhkan *stick* untuk memantau *game* yang dimainkan oleh pemain. Misalnya pada permainan playstation 2 dan 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.
4. *Handheld games*, yaitu khusus video *game* yang dapat dibawa kemana – mana ukuran yang sesuai dengan genggaman kedua tangan dengan monitor kecil ditengahnya, contohnya Nintendo DS dan Sony PSP dan PS Vita.
5. *Mobile games*, yaitu *games* yang bisa dimainkan di *handphone*, tablet, atau PDA (*personal digital assistants)*.
   * 1. **Tipe *Game Online***

Menurut Adams & Rollings (2010), tipe dari *game online*, yaitu :

1. *First Person Shooter (FPS)*

Permainan ini mengambil dari pandangan orang pertama pada *game* sehingga seolah – olah kita sendiri yang bisa memainkan *game* tersebut. Di Indonesia disebut dengan *game* tembak – tembakan.

1. *Strategy Game*

Sebuah permainan strategi yang memerlukan dan melibatkan masalah dalam taktik dan logika. Permainan ini menuntut pemain untuk berasumsi, memiliki rencana, dan strategi untuk menetapkan langkah mereka untuk mencapai keunggulan. Kebanyakan permainan ini berupa perang yang tiap pemainnya memiliki suatu pasukan atau negara.

1. *Role Playing Game (RPG)*

Sebuah permainan yang dimana para pemainnya memainkan peran tokoh – tokoh khayalan dan berkolaborasi luas untuk menjalin sebuah cerita bersama. Pemain yang bisa memainkan suatu peran satu karakter yang biasanya adalah tokoh utamanya yang bisa memiliki kekuatan dengan cara menyelesaikan misi dalam permainan dan memilih untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

1. *Sport Game*

Permainan yang menuntut keterampilan dan kelincahan mengharuskan pemain untuk melakukan pertandingan olahraga secara virtual dan kompetisi antara dua pemain, seperti pertandingan sepak bola, basket, dan sebagainya yang dibuat menyerupai mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya.

1. *Vehicle Simulation*

Permainan ini merupakan *game* simulasi yang dapat menyimulasikan pemain dengan mengendarai kendaraan seperti pesawat atau mobil. Unsur paling umum adalah rasa *verisimilitude*, yang artinya pemain mendapatkan sensasi merasakan bahwa simulasi yang dimainkan itu benar – benar terjadi seperti menerbangkan pesawat atau mengemudi.

1. *Construction and Simulation Games (CMSs)*

Permainan ini, pemain tidak berjuang untuk bertarung atau mengalahkan musuh, tetapi mendirikan sesuatu yang ada dalam *game*. Melalui *game* ini, pemain belajar dari membangun, mengurus, dan mengoperasikan sesuatu yang ada dalam permainan.

1. *Adventure Game*

Genre ini merupakan permainan yang melakukan penjelajahan seperti memanjat, menelusuri hutan, berayun dari pohon ke pohon lainnya. *Game* yang mengutamakan masalah eksplorasi pencarian dan pemecahan teka – teki.

1. *Puzzle Game*

Puzzle adalah permainan yang menyusun gambar dengan sebelumnya gambar tersebut diacak terlebih dahulu. Sehingga anak mencoba merangkai di dalam bingkai dengan menyatukan potongan – potongan kecil menjadi gambar utuh. Dalam *puzzle game*, menyajikan teka – teki, mencocokan warna, perhitungan matematika, menyusun balok dan sebagainya. *Game* ini mempunyai tantangan meliputi mengenai pola, melakukan pemikiran logis, atau memahami sebuah proses.

* + 1. **Faktor Bermain *Game Online***

Menurut Prasetiawan (2016) faktor – faktor yang menyebabkan anak bermain *game online*, yaitu :

1. Faktor Internal :
2. Rasa bosan, stress atau depresi
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas
4. Kurangnya *self control* dalam diri
5. Keinginan kuat mendapatkan nilai tinggi dalam suatu permainan
6. Faktor Eksternal :
7. Memiliki hubungan sosial yang kurang baik
8. Adanya tawaran kebebasan
9. Lingkungan
   * 1. **Dimensi Permainan *Game Online***

Menurut Lestari (2018) dimensi atau aspek ini diambil dari pengertian intensitas, yaitu :

1. Frekuensi

Seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online* (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

1. Lama waktu atau durasi bermain

Lama waktu menghabiskan untuk bermain *game online,* semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game* maka membuktikan semakin lama juga seseorang untuk bermain *game online.*

1. Perhatian penuh

Mengkonsentrasikan diri secara penuh pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal – hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah serta menghiraukan yang ada di sekelilingnya pada saat bermain *game*.

1. Emosional

Reaksi emosi dari permainan *game online* yang meliputi rasa suka, keceriaan, marah atau kesal pada saat sedang bermain *game online* sehingga menyebabkan para pemain semakin terjerumus ke dalam permainan tersebut.

* + 1. **Dampak Bermain *Game Online***

*Game online* selalu dipercayai memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini lantaran sebagian besar *game* yang bersifat kecanduan dan biasanya tentang kekerasan pertarungan dan pertentangan. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan dapat merusak otak anak – anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun banyak psikolog, pakar anak dan para ilmuwan membenarkan bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak – anak. Dampak positif dan negatif dalam bermain *game online* Menurut Setiawan (2018), yaitu :

1. Dampak Positif :
2. Meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi.
3. Membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, motorik dan kemampuan spasial.
4. Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat dan berpikir secara mendalam.
5. Melatih konsentrasi dan ketekunan.
6. Mempermudah belajar bahasa dan matematika.
7. Rekreasi dengan santai sejenak.
8. Dampak Negatif :
9. Membuang waktu dengan sia – sia dan kehilangan waktu bersosialisasi.
10. Kehilangan rasa simpati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, memenuhi pikiran dengan prinsip – prinsip yang buruk.
11. Kosentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
12. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (kelompok, geng, atau kegiatan ekstrakulikuler).
13. Kesehatan terganggu (mata, syaraf, dan otak).
14. Meniru kata – kata kotor dan kasar.
15. Kecanduan bermain *game* dengan sifat merasa cemas dan mudah marah.
16. **Instrumen *Game Online***

Instrumen *Game Online* ini diadaptasi dari penelitian sebelumnya Taufan Akbar Haqq tahun 2016. Pengukuran dalam kelompok teman sebaya terdiri dari 4 indikator yaitu frekuensi, durasi bermain, perhatian penuh, dan emosional. Instrumen dalam penelitian ini dimodifikasi dan dilakukan uji validitas reliabilitas ulang oleh peneliti dikarenakan karakteristik dan sasaran responden yang berbeda, pengujian ulang menggunakan responden sebanyak 30 responden. Dalam instrumen ini terdiri dari 20 pertanyaan didapatkan 11 pertanyaan dinyatakan valid hasil dari r hitung > r tabel (0.361) yaitu 0.367 – 0.827 dan untuk uji reliabilitas didapatkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0.838. Pemberian skor menggunakan empat alternatif jawaban dalam bentuk pilihan ganda, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju). Pemberian skor bergerak dari 4 (SS) sampai 1 (STS) untuk kategori *favourable* dan skor yang bergerak dari 1 (SS) sampai 4 (STS) untuk kategori *unfavourable*. Penilaian kriteria hasil dengan nilai 13-25 kategori rendah, 26-38 kategori sedang, dan 39-52 kategori *game online* tinggi.

* 1. **Konsep Anak Usia Sekolah** 
     1. **Definisi Anak Usia Sekolah**

Anak usia sekolah yaitu anak yang memiliki usia 7-12 tahun, mempunyai fisik yang lebih kuat dan mempunyai sifat personal serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Pada periode anak usia sekolah ini menjadi keahlian anak yang dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam jalinan pertemanan dengan teman sebaya, orang tua dan lainnya (Diyantini, *et al*, 2015).

Anak usia sekolah merupakan masa dimana anak mendapatkan dasar – dasar pengetahuan untuk keberhasilan dalam penyesuaian diri pada kehidupan orang dewasa dan memperoleh keterampilan dan keahlihan tertentu. Pada periode ini kadang disebut sebagai masa anak – anak pertengahan dimana masa untuk memiliki tantangan baru dan pengalaman baru (Irmilia, Herlina & Hasneli, 2015).

Berdasarkan pengertian anak usia sekolah yang telah diungkapkan oleh beberapa ahli diatas, maka disimpulkan bahwa anak usia sekolah merupakan anak dengan usia 6 – 12 tahun yang dimana anak tersebut mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri sengan orang tua, teman sebaya dan orang lainnya. Anak usia sekolah sudah memperoleh dasar – dasar pengetahuan dan pengalaman untuk keberhasilan dalam penyesuaian diri pada kehidupan masa depan dan memperoleh keterampilan atau keahlihan tertentu.

* + 1. **Ciri – Ciri Anak Usia Sekolah**

Menurut Hurlock (2011), orang tua, pendidik, dan ahli psikologis memberikan berbagai julukan kepada periode ini dan julukan itu mencerminkan ciri – ciri penting dari periode anak usia sekolah, yaitu :

1. Masa yang menyulitkan

Suatu masa dimana anak tidak mau lagi menuruti perintah dan dimana ia lebih banyak dipengaruhi oleh teman sebayanya daripada oleh orang tua dan anggota keluarga lainnya.

1. Masa anak yang tidak rapi

Suatu masa dimana anak menghiraukan semuanya dan bertindak ceroboh dalam penampilan, dan kamarnya benar – benar berantakan. Sekalipun ada peraturan keluarga yang ketat mengenai kerapihan dan perawatan barang – barangnya, hanya beberapa saja yang dapat ditaati kecuali orang tua yang mengharuskan dengan hukuman.

* + 1. **Perkembangan Anak Usia Sekolah**

Menurut Santrock dalam Desmita (2014), *development is the pattern of change that begins at conception and will continued through the life span,* yang artinya perkembangan adalah perubahan pola yang dimulai sejak masa konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan. Perkembangan mengarah pada proses mental sementara itu pertumbuhan lebih berorientasi pada kenaikan ukuran dan struktur. Jika perubahan berkaitan dengan hal yang bersifat fungsional, maka pertumbuhan tersebut bersifat biologis. Misalnya, perkembangan itu sedang mengalami perubahan pasang surut mulai lahir sampai mati. Tetapi jika pertumbuhan seperti, pertumbuhan tinggi badan dimulai sejak lahir dan berhenti pada usia 18 tahun.

Menurut Kyle & Carman (2014) Perkembangan anak usia sekolah ada beberapa komponen yang termasuk dalam perkembangan, yaitu :

* 1. Perkembangan Psikososial

Kebahagiaan anak usia sekolah yaitu mencapai kesuksesan dan keberhasilan sampai mengembangkan keterampilan baru hingga menjadi penyebab untuk menggapai hasil peningkatan sensai nilai diri dan tingkat kompetensi.

1. Perkembangan Kognitif

Anak mampu melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan berpikir melalui suatu tindakan, mengantisipasi akibatnya dan kemungkinan untuk harus memikirkan kembali tindakan yang dilakukannya. Anak usia sekolah juga mampu mengembangkan kemampuan untuk mengklasifikasikan atau membagi beberapa hal ke dalam set berbeda dan mengidentifikasi hubungan mereka antara satu sama lain.

1. Perkembangan Moral dan Spiritual

Anak dapat menentukan apakah suatu tindakan baik atau buruk berdasarkan alasan dari tindakan, bukan hanya kemungkinan konsekuensi dari tindakan. Ini memicu kemampuan anak usia sekolah untuk memahami dan menggabungkan konsep kebaikan universal *(golden rule)* ke dalam perilakunya.

1. Perkembangan Keterampilan Motorik

Keahlian motorik kasar dan halus terus mengalami kematangan selama masa usia anak sekolah. Penghalusan keterampilan motorik terjadi, serta kecepatan dan keakuratannya.

1. Perkembangan Sensorik

Semua indra matang di awal masa usia sekolah. Beberapa masalah yang sering kali terjadi pada anak usia sekolah yaitu penurunan penglihatan, penurunan pendengaran, dan mengalami kesulitan dalam belajar atau berbicara. Dalam masalah ini perawat melakukan program *skrinning* untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada anak usia sekolah.

1. Perkembangan Komunikasi dan Bahasa

Anak usia sekolah yang belajar membaca dan kecakapan dalam berbahasa. Keahlian membaca mengalami peningkatan seiring dengan pajanan terhadap bacaan. Anak usia sekolah mulai menggunakan lebih banyak bentuk tata bahasa yang kompleks seperti kata jamak dan kata benda.

1. Perkembangan Emosional dan Sosial

Pola sifat temperamental yang diidentifikasi di masa bayi dapat terus mempengaruhi perilaku anak usia sekolah. Menganalisis situasi masa lalu dapat memberikan petunjuk tentang cara seorang anak dapat bereaksi terhadap situasi yang baru atau berbeda. Anak dapat menanggapi secara berbeda dari waktu ke waktu karena pengalaman dan kompetensi mereka.

Menurut Potter & Perry dalam Bujuri (2018) perkembangan anak usia sekolah dibagi menjadi perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial. Berikut perkembangan usia anak sekolah :

1. Perkembangan Fisik

Kecepatan pertumbuhan pada masa anak usia sekolah bersifat perlahan dan konsisten. Anak usia sekolah menjadi lebih terbentuk dikarenakan dapat mengendalikan otot besar dan kekuatannya yang semakin meningkat. Sebagian besar melaksanakan keterampilan motorik kasar seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, melempar, dan menangkap sesuatu saat bermain.

1. Perkembangan Kognitif

Anak usia sekolah menggunakan kognisinya untuk memecahkan masalah pada dirinya dengan baik serta memiliki karakteristik untuk tetap pada pandangan positif bahwa masalah dapat diselesaikan dengan baik dan berusaha untuk menyelesaikannya.

1. Perkembangan Psikososial

Pada masa ini anak mencoba mendapatkan kompetensi dan keterampilan yang dibutuhkan dan akan menjadi sangat berfungsi kelak pada usia dewasa. Mereka yang direspon secara positif akan merasakan adanya harga diri dalam mereka dan mereka yang mengalami kegagalan akan sering merasa rendah diri dan akan timbulnya perasaan tidak berharga dan tidak berguna dalam kelompok temannya.

* + 1. **Keterampilan Yang Dimiliki Anak Usia Sekolah**

Menurut Gunarsa dalam Anshory, Yayuk & Worowirastri (2016) dengan memasuki dunia sekolah dan masyarakat. Anak – anak akan diarahkan pada tuntutan sosial yang baru dan sesungguhnya yang akan menyebabkan timbulnya harapan – harapan atas diri sendiri dan kreativitas baru. Beberapa keterampilan yang harus dimiliki anak pada fase ini yaitu antara lain :

1. Keterampilan menolong diri sendiri *(self-help skills)* : misalnya dalam hal mandi, makan, sudah jarang atau bahkan tidak perlu bantuan lagi.
2. Keterampilan bantuan sosial *(social-help skills)* : anak mulai pandai membantu dalam tugas – tugas rumah tangga seperti menyapu, membersihkan rumah, mencuci, dan sebagainya.
3. Keterampilan sekolah *(school-skills)* : meliputi kebiasaan dalam hal belajar akademik maupun non akademik.
4. Keterampilan bermain *(play-skills)* : meliputi keterampilan dan berbagai jenis permainan seperti bermain bola, mengendarai sepeda, catur, dan lain – lain.
   * 1. **Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah**

Tugas – tugas perkembangan anak sekolah dasar menurut Havighurst dalam Latifa (2017) :

1. Mempelajari keahlian fisik yang diperlukan untuk permainan yang umum.
2. Membangun sikap yang sehat dan perihal tentang diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh dan berkembang.
3. Belajar menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.
4. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat dan sesuai.
5. Menumbuhkan keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung.
6. Mengembang pengertian yang diperlukan dalam kehidupan sehari – hari.
7. Mengembangkan hati nurani, pemahaman moral, tata dan kedudukan nilai.
8. Mengembangkan sikap dan perilaku terhadap kelompok sosial dan organisasi.
9. Mencapai kebebasan diri sendiri.
   * 1. **Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Sekolah**

Sistem perkembangan pada anak dapat terjadi secara cepat maupun lambat, terikat dari individu atau lingkungannya. Proses tersebut bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor dari perkembangan anak, yaitu :

1. Faktor Internal (Alami) :
2. Genetika atau Hereditas (Keturunan)

Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh faktor keturunan yang didapat dari orang tuanya. Faktor genetik menekan pada aspek fisiologis dan psikologis yang dibawa ke dalam kromosom dan bersifat statis. Misalnya, bentuk fisik, kesehatan, sifat, kepribadian, minat, bakat, kecerdasan, dan sebagainya (Wulandari, Ichsan & Romadhon, 2017).

1. Hormon

Hormon yang berakibat dalam sistem tumbuh kembang anak adalah hormon *somatotropin* sebaliknya hormon *estrogen* dan *progesterone* menggambarkan hormon seksual yang berperan saat anak mulai menempuh usia remaja sebagai salah satu ciri penanda matangnya pada individu (Masganti, 2015).

1. Faktor Eksternal (Lingkungan) :
2. Keluarga

Keluarga sangat memiliki pengaruh yang besar terhadap proses tumbuh kembang anak. Dukungan dan bimbingan yang tepat dan benar dari keluarga akan memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga anak akan banyak belajar dari orang tuanya (Jannah, 2015).

1. Kelompok Teman Sebaya

Kelompok teman sebaya sangat berpengaruh setelah keluarga, hal ini dikarenakan anak – anak lebih banyak menghabiskan waktu bersama dengan temannya berbagi cerita dan pengalaman. Anak akan mempelajari sesuatu yang tidak didapatkan dikeluarga misalnya tentang persaingan, kerjasama, saling menghormati perbedaan dan sebagainya yang akan sangat berguna dalam proses perkembangan anak (Sulistiyowati, 2017).

1. Pengalaman Hidup

Menjadikan anak akan berkembang dengan cara mengaplikasikan apa yang telah dipelajari pada kebutuhan yang perlu dipelajari. Semakin banyak pengalaman hidup yang dipelajari maka akan sangat membantu anak dalam menyelesaikan masalah pada tugas perkembangannya (Murti, 2018).

1. Kesehatan Lingkungan

Tingkat kesehatan mempengaruhi respon anak terhadap lingkungan, sehingga proses perkembangan dapat terganggu. Sakit atau luka berpotensi menganggu pertumbuhan dan perkembangan yang berkepanjangan dan bisa menyebabkan ketidakmampuan untuk mengatasi dan menjawab kebutuhan dalam tugas perkembangan (Latifa, 2017).

* + 1. **Karakteristik Sosial Bermain Anak Usia Sekolah**

Menurut Wong dalam Latifa (2017) karakteristik sosial permainan anak usia sekolah adalah bermain kooperatif. Bermain kooperatif merupakan bermain secara kelompok dengan adanya syarat aturan yang jelas sehingga adanya perasaan dalam kebersamaan sehingga terbentuk hubungan pemimpin dan pengikut. Karakter dari bermain ini adalah aktif, anak akan sering menumbuhkan kreativitasnya dan membiasakan anak pada peraturan kelompok sehingga anak akan selalu menuntut mengikuti peraturan yang ada.

Bermain kooperatif menurut Setiawan (2017) merupakan permainan yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak memperoleh peran dan tugas masing – masing yang harus dilakukan untuk menggapai tujuan bersama.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak adalah dengan cara memberikan permainan kooperatif. Permainan ini memiliki beberapa manfaat antara lain anak akan belajar berkomunikasi dengan orang lain, anak akan belajar bekerja sama dengan orang lain, bersikap jujur untuk mengakui kesalahan dan kekalahannya dalam permainan. Selain itu, manfaat lainnya dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak dan dapat mengembangkan aspek motorik kasar pada anak (Indriani, Putra & Ardana, 2016).

* + 1. **Klasifikasi Isi Permainan Pada Anak Usia Sekolah**

Menurut Wong dalam Latifa (2017) berdasarkan isi permainan, bermain anak usia sekolah diklasifikasikan dan dijabarkan menjadi :

1. Bermain afektif sosial *(social affective play)*
2. Bermain bersenang – senang *(have fun play)*
3. Bermain keterampilan *(skill play)*
4. Bermain simbolik atau pura – pura *(dramatic play)*
5. Bermain konstruksi *(construction play)*
6. Bermain memperhatikan apa yang dilakukan anak lain *(onlooker play)*
7. Bermain menyelidiki *(investigate play)*
   * 1. **Karakteristik Permainan Anak Usia Sekolah**

Menurut Hurlock (2011) terdapat beberapa karakteristik permainan pada anak usia sekolah. Pertama adalah bermain yang dipengaruhi oleh kebiasaan, yaitu anak kecil meniru permainan anak yang lebih besar yang telah menirunya dari generasi anak sebelumnya.

Kedua, bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan. Tahapan permainan dimulai dari ekspresi, permainan, bermain, dan melamun (Hurlock, 2011). Menurut Wong dalam Khairi (2018) anak yang lebih besar kurang mempunyai waktu untuk bermain dan mereka menghabiskannya dengan menggunakan waktu untuk bersenang – senang. Anak – anak akan melepaskan beberapa kegiatan karena telah bosan atau menganggapnya terlalu kekanak – kanakan dan tidak adanya teman bermain.

Ketiga, bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia. Anak kecil akan bermain dengan siapa saja dan yang mau bermain dengannya. Anak yang lebih besar membatasi jumlah dalam memilih teman bermainnya, mereka lebih berminat bermain dengan kelompok kecil yang terpilih, anak akan sering menggunakan waktunya dengan membaca, bermain di rumah atau menonton televisi bersama keluarga (Wong dalam Khairi, 2018).

Keempat, permainan masa kanak – kanak berubah dan tidak formal. Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal. Dengan bertambahnya usia anak, permainan akan menjadi formal dan tidak lagi menyenangkan (Syisnawati, Helena & Setiawan, 2016).

* + 1. **Kebutuhan Peserta Didik Pada Anak Usia Sekolah**

Menurut Wong dalam Latifa (2017) kebutuhan peserta didik anak usia sekolah yaitu sebagai berikut :

1. Bermain

Karakter bermain menuntut guru SD untuk melakukan kegiatan pendidikan yang menempatkan permainan lebih dan lebih untuk kelas rendah. Guru SD seharusnya menjadwalkan model pembelajaran yang mengharuskan adanya unsur permainan didalamnya. Guru hendaknya dapat mengembangkan gaya pengajaran yang serius tapi santai. Penyusunan jadwal pelajaran hendaknya di selang – seling antara mata pelajaran serius seperti IPA, matematika dengan pembelajaran yang mengandung unsur permainan seperti pendidikan jasmani atau seni budaya dan keterampilan (SBK).

1. Bergerak

Pada orang dewasa mereka mampu duduk dalam waktu berjam – jam, sedangkan pada anak usia sekolah hanya dapat duduk dengan tenang dan nyaman paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru seharusnya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk berpindah atau bergerak. Meminta anak untuk duduk rapi dalam jangka waktu yang lama karena anak merasa itu semua sebagai siksaan.

1. Berkelompok

Anak Usia SD pergaulannya dengan kelompok sebaya, mereka belajar aspek yang penting dalam proses sosialisasi seperti belajar melengkapi aturan – aturan dalam kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung dengan lingkungan, belajar menerima tanggung jawab dan guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok. Guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil dengan anggota 3 – 4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas secara berkelompok.

1. Melakukan Secara Langsung

Bagi anak SD penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih mudah jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Dengan demikian guru hendaknya membuat model pembelajaran yang melibatkan anak langsung dalam proses pembelajaran.

* 1. **Model Konsep Keperawatan Dorothy E. Johnson**

Teori pencapaian Dorothy E. Johnson yaitu memandang sebagai sistem perilaku yang selalu ingin mencapai keseimbangan dan stabilitas. Sebagai sistem perilaku, manusia timbul dari tujuh subsistem yang saling berkaitan. Perilaku seseorang akan bermakna dan terorganisir bila *behavioral system* setara dan stabil. Sebaliknya, ketidakseimbangan dan ketidakstabilan *behavioural system* terjadi ketika ada stimulus, baik internal maupun eksternal (berasal dari lingkungan) yang tidak bisa diadaptasi oleh individu (Aini, 2018).

Menurut Johnson, *behavioural system* itu sendiri terdiri dari tujuh subsistem yang mempunyai tugas khusus. Subsistem adalah *minisystem* yang mempunyai tujuan dan fungsi tertentu dan harus dijaga hubungannya dengan subsistem lainnya dengan baik, selain itu subsistem juga harus terbuka dan saling berhubungan. Ketujuh subsistem dalam teori Dorothy E. Johnson (Fawcett, 2010) yaitu :

1. *Attachment – affiliative*

Menggambarkan bentuk dari pemenuhan suatu kebutuhan tambahan dalam mempertahankan dan melindungi lingkungan yang kondusif serta nyaman dengan penyesuaian dalam kehidupan sosial, keakraban, dan ikatan sosial.

1. *Dependency*

Merupakan komponen yang membentuk sebuah sistem perilaku mempunyai makna dalam mendapatkan bantuan secara fisik, perhatian, pengakuan, dan persetujuan.

1. *Achievement*

Berfungsi untuk memantau beberapa aspek diri atau lingkungan meliputi keterampilan intelektual, fisik, kreatif, mekanik, sosial, dan merawat.

1. *Aggressive – protective*

Merupakan bentuk sistem pertahanan atau perlindungan baik terhadap diri sendiri atau lingkungan sekitar.

1. Ingestif

Berkaitan dengan nafsu makan dan meliputi kapan, bagaimana, kenapa, berapa banyak saat dalam kondisi bagaimana individu makan. Ingestif dikendalikan oleh perubahan sosial dan psikologis.

1. Eliminasi

Merupakan bentuk penyisihan segala sesuatu dari sampah atau barang yang tidak berfungsi secara biologis.

1. Seksual

Meliputi fungsi menjadi seorang ayah dan kepuasaan, mengalami perkembangan ciri – ciri peran gender dan *sex role behavioural.*

Tindakan keperawatan dalam teori *Behavioral System Model* meliputi (Aini, 2018) :

1. Eksternal Regulator atau Mekanisme Kontrol

Tindakan yang bisa dikerjakan meliputi pembatasan dalam berperilaku, menghambat respon perilaku yang tidak efektif dan membantu pasien untuk mencapai respon perilaku baru dan yang lebih baik.

1. Merubah Elemen Struktur

Tujuan dari tindakan ini adalah memotivasi klien supaya mau merubah perilakunya yang dapat dilakukan dengan cara memberikan perintah, konseling, pendidikan kesehatan dan mengajarkan keterampilan.

1. Memenuhi Syarat Fungsional (*Functional Requirements)*

Misalnya, dengan cara melindungi pasien atau klien dari pengaruh yang berbahaya, membimbing atau merawat dan menstimulasi.

Melalui konsep keperawatan Dorothy E. Johnson, maka Johnson menganggap individu sebagai sistem perilaku yang selalu ingin mencapai keseimbangan harmoni dan stabilitas, baik di lingkungan internal atau eksternal, juga memiliki kemauan dalam mengatur dan menyesuaikan diri dari pengaruh akibat yang ditimbulkan (Aini, 2018).

* 1. **Hubungan Antar Konsep**

Perilaku agressif pada anak usia sekolah merupakan suatu kepribadian yang buruk sejak usia dini. Sering kali anak memiliki hambatan atau bahkan melakukan perilaku – perilaku negatif saat mereka berbaur atau berada di lingkungan sekitarnya. Perilaku agresif tersebut akan dapat merugikan, baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain. Perilaku agresif pada anak usia sekolah disebabkan karena kurangnya kasih sayang antar keluarga dan adanya perselisihan atau rasa kurang puas dalam suatu hubungan pertemanan. Dalam hubungan lingkungan teman sebaya memiliki beberapa dampak negatif yaitu memperkuat prasangka dalam berpikir negatif, dan anak akan mengembangkan kecenderungan anti sosial bila hubungan teman sebayanya mengarah ke pergaulan yang kurang baik sebagaimana mestinya. Anak akan berperilaku agresif apabila anak tersebut ditolak dan diabaikan oleh teman sebayanya.

Dalam ilmu psikologi, anak akan jauh lebih mudah stress, depresi, jenuh, mudah terprovokasi, dan membatasi interaksi sosial antar keluarga dan teman sebayanya. Sehingga anak akan melampiaskan amarahnya dengan mengisi kegiatan – kegiatan yang bersifat negatif, seperti bermain *game online*. *Game Online* sendiri mempunyai beberapa jenis atau aliran yang terdapat dalam sebuah permainan, salah satu yang digemari saat ini adalah *game online* yang mengandung unsur kekerasan. Dalam suatu permainan, dibutuhkan komunikasi yang baik antar sesama pemain untuk mengetahui siapa yang akan menjadi lawan ataukah kawan. Dari *game online* sendiri mempunyai dampak positif maupun negatif, dampak negatif dari bermain *game online* yaitu membuang waktu dengan sia – sia, kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang mengandung kekerasan, konsentrasi tergganggu, meniru kata – kata yang tidak sopan (agresif verbal) dan bisa menyebabkan pertikaian dalam suatu permainan (agresif fisik).

Berdasarkan hal tersebut, dalam teori model konsep keperawatan menurut Dorothy E. Johnson yang dikenal sebagai teori model sistem perilaku. Perilaku menurut Johnson yaitu menjelaskan pentingnya peran individu dalam memelihara sistem perilaku dengan tujuan untuk mencapai antara keseimbangan dan stabilitas individu. Johnson memandang manusia sebagai sesuatu yang utuh dan saling berhubungan antar sesama manusia dengan lingkungan. Johnson mempunyai tujuan untuk membantu menyeimbangkan perilaku individu dalam mengatur dan menyesuaikan dari pengaruh yang akan ditimbulkannya, sehingga individu mampu untuk beradaptasi. Perilaku individu akan terorganisir bila perilaku individu dikatakan seimbang dan stabil baik internal maupun eksternal. Suatu perilaku individu menjadi pokok utama dalam permasalahan pada manusia dan bila daya sistem keseimbangan perilaku menurun, manusia sebagaimana mestinya untuk tetap berusaha dalam mempertahankan dan mengembalikan keseimbangan seperti sedia kala.

**BAB 3**

**KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS**

* 1. **Kerangka Konseptual**

Ingestif

Pencapaian

Agresif

Seksual

Eliminasi

Ketergantungan

Afiliasi

Teori Dorothy E. Johnson

Faktor Internal Perilaku Agresif :

1. Frustasi
2. Jenuh
3. Jenis Kelamin

Faktor Eksternal Perilaku Agresif :

1. Suhu Udara
2. Norma Sosial
3. Provokasi

Perilaku Agresif :

1. Agresif Fisik
2. Agresif Verbal
3. Kemarahan
4. Permusuhan

4. Lingkungan

Lingkungan Media Sosial

Lingkungan Interaksi

*Game Online* :

1. Frekuensi
2. Waktu Bermain
3. Perhatian Penuh
4. Emosional

Sekolah

Teman Sebaya :

1. Loyalitas
2. Solidaritas
3. Kerja sama
4. Daya tarik

Keluarga

Perilaku Agresif

Rendah

Sedang

Tinggi

Tidak Diteliti Berhubungan Berpengaruh Diteliti

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

**3.2 Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ada hubungan antara lingkungan teman sebaya dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

Ada hubungan antara *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

**BAB 4**

**METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini, meliputi : 1) Desain Penelitian, 2) Kerangka Kerja, 3) Waktu dan Tempat Penelitian, 4) Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling, 5) Identifikasi Variabel, 6) Definisi Operasional, 7) Pengumpulan, Pengolahan, dan Analisis Data, 8) Etika Penelitian.

**4.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi hubungan lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif di SDN Sememi 1 Surabaya menggunakan desain *observasional analitik* dengan pendekatan *cross sectional*. Jenis penelitian ini menekankan pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat. Variabel independen dan dependen dinilai secara serentak pada suatu saat, jadi tidak ada tindak lanjut.

Variabel Independen Lingkungan Teman Sebaya

Hasil analisis hubungan lingkungan teman sebaya dan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SD kelas IV dan V

Pengambilan data menggunakan kuesioner

Variabel Independen *Game Online*

Variabel Dependen Perilaku Agresif

Gambar 4.1 Bagan Penelitian *Cross-sectional* Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

**4.2 Kerangka Kerja**

Langkah – langkah kerja dalam penelitian ini sebagai berikut :

Populasi

Siswa Laki – Laki Kelas IV dan V di SDN Sememi I Surabaya Berjumlah 224 Orang

Teknik Sampling

*Probability Sampling* dengan *Proportional* *Stratified Random Sampling*

Sampel

Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya yang Berjumlah 144 Siswa Laki – Laki yang Memenuhi Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Pengumpulan Data

Kuesioner untuk Data Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online*

Pengumpulan Data

Kuesioner untuk Data Perilaku Agresif

Pengolahan Data

Data yang diperoleh dilakukan *editing, processing* dan *cleaning* dengan bantuan aplikasi di komputer

Analisa Data

Uji *Spearman Rank*

Kesimpulan

|  |  |
| --- | --- |
| Gambar 4.2 | Kerangka Kerja Penelitian Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya. |

**4.3 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 2 – 15 Mei 2020 di SDN Sememi 1 Surabaya.

**4.4 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling**

**4.4.1 Populasi Penelitian**

Populasi merupakan seluruh jumlah orang atau penduduk di wilayah yang tergeneralisasi terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Hidayat, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki – laki kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya yang berjumlah 224 orang.

**4.4.2 Sampel Penelitian**

Sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu siswa kelas IV dan V yang memenuhi kriteria inklusi dan kriteria eksklusi sebagai berikut :

1. Kriteria Inklusi :
2. Siswa SD kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya
3. Siswa yang memiliki aplikasi *game online*
4. Siswa yang bersedia diteliti
5. Kriteria Eksklusi :
6. Siswi SD kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya
7. Siswa yang tidak mengisi kuesioner *google forms* yang diberikan
   * 1. **Besar Sampel**

Besar sampel penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus :

Keterangannya :

n : besarnya sampel

N : besarnya populasi

d : tingkat kesalahan yang dipilih (d = 0,05)

Jadi besar sampel adalah :

Jadi, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 144 orang.

**4.4.4 Teknik Sampling**

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *probability sampling* dengan *proportional stratified random sampling*. Teknik *proportional stratified random sampling* adalah teknik pengambilan sampel pada populasi yang heterogen (berbagai keanekaragaman jenis dan karakteristik) dan berstrata dengan mengambil sampel dari tiap – tiap populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota dari masing – masing populasi dengan pengambilan secara acak (Sugiyono, 2015).

Menentukan sampel menggunakan metode *proportional* *stratified random sampling* digunakan dengan tujuan untuk menentukan pengambilan sampel dalam setiap strata atau kelompok dalam populasi (Adha, 2014). Sehingga peneliti mengambil perwakilan sampel dari tiap kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya. Dengan menggunakan rumus *proportional*, yaitu:

Keterangan :

ni : jumlah anggota sampel setiap kelas

n : jumlah anggota sampel seluruhnya

Ni : jumlah anggota populasi setiap kelas

N : jumlah anggota populasi seluruhnya

Jadi jumlah anggota sampel berdasarkan tiap kelas adalah :

Kelas IV A =  144 = 12,2 ≈ 12

Kelas IV B = 144 = 12,8 ≈ 13

Kelas IV C = 144 = 10,9 ≈ 11

Kelas IV D = 144 = 9,6 ≈ 10

Kelas IV E = 144 = 9,6 ≈ 10

Kelas IV F = 144 = 7,0 ≈ 7

Kelas V A = 144 = 14,7 ≈ 15

Kelas V B = 144 = 12,8 ≈ 13

Kelas V C = 144 = 12,8 ≈ 13

Kelas V D = 144 = 13,5 ≈ 13

Kelas V E = 144 = 13,5 ≈ 13

Kelas V F = 144 = 14,1 ≈ 14

Jumlah total keseluruhan sampel sebanyak 144 orang

Penentuan anggota sampel dilakukan secara acak yaitu dengan cara mengundi nama atau nomer absen pada tiap kelas secara acak sehingga diperoleh sesuai jumlah sampel yang dibutuhkan.

**4.5 Identifikasi Variabel**

**4.5.1 Variabel Bebas (*Independent*)**

Variabel bebas *(independent)* dalam penelitian ini, yaitu :

1. Lingkungan Teman Sebaya
2. *Game Online*

**4.5.2 Variabel Terikat (*Dependent)***

Variabel terikat (*dependent)* pada penelitian ini adalah perilaku agresif.

**4.6 Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakter variabel yang dapat diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut (Nursalam, 2017). Perumusan definisi operasional pada penelitian diuraikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1 Definisi Operasional Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Definisi Operasional** | **Indikator** | **Alat Ukur** | **Skala** | **Skor** |
| Variabel Independen :   1. Lingkungan Teman Sebaya 2. *Game Online* yang Mengandung   Unsur Kekerasan. | Kelompok sosial  terdiri dari anak – anak yang memiliki  usia, jenis kelamin, dan tingkat  kedewasaan yang  sama, tempat  dimana memperoleh pengetahuan positif dan negatif. | 1. Lingkungan Teman Sebaya: 2. Loyalitas 3. Solidaritas 4. Kerja sama 5. Daya tarik | Kuesioner Lingkungan Teman Sebaya  13 item.  *Favorable:* 8  *Unfavorable:*5 | Ordinal | Skor *Favorable:*  SS: 4  S : 3  TS : 2  STS : 1  Skor *Unfavorable:*  SS: 1  S : 2  TS : 3  STS : 4  Kriteria Hasil :  Rendah : 13-25  Sedang : 26-38  Tinggi : 39-52 |
| Permainan yang  berisi adegan  kekerasan yang di  dalam terdapat  pemain yang  menggunakan senjata, amunisi,  mengintai korban,  dan keikutsertaan  mengatur strategi  serangan atau  ancaman terhadap  lawan. | 1. *Game Online* : 2. Frekuensi 3. Durasi waktu 4. Perhatian penuh 5. Emosional | Kuesioner *Game Online*  11item.  *Favorable:* 8  *Unfavorable:*3 | Ordinal | Skor *Favorable:*  SS: 4  S : 3  TS : 2  STS : 1  Skor *Unfavorable:*  SS: 1  S : 2  TS : 3  STS : 4  Kriteria Hasil :  Rendah : 11-21  Sedang : 22-31  Tinggi : 32-44 |
| Variabel Dependen :  Perilaku Agresif | Tindakan seseorang  yang dilakukan  secara sengaja  dengan tujuan  menyakiti orang  lain atau objek baik  menyakiti secara  fisik maupun  verbal. | 1. Agresif fisik 2. Agresif verbal 3. Kemarahan 4. Permusuhan | Kuesioner Perilaku Agresif BAQ  23 item. | Ordinal | SS: 4  S : 3  TS : 2  STS : 1  Kriteria Hasil :  Rendah : 23-45  Sedang : 46-68  Tinggi : 69-92 |

**4.7 Pengumpulan, Pengolahan, dan Analisa Data**

**4.7.1 Pengumpulan Data**

* 1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebuah alat atau cara yang diperlukan untuk pengumpulan data yang baik sehingga data yang dikumpulkan merupakan sebuah data yang valid, andal (*reliable)*, dan aktual. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar kuesioner tertutup dengan menggunakan *google forms* dan skala ukur yang digunakan yaitu skala Likert dengan pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Peneliti menggunakan skala Likert empat titik dikarenakan untuk meghindari adanya *central tendency effect,* yaitu responden akan cenderung memilih jawaban netral. Instrumenpengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner tentang lingkungan teman sebaya, *game online,* dan perilaku agresif.

1. Kuesioner Data Demografi

Kuesioner data demografi digunakan untuk mengkaji data demografi siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya meliputi kelas, usia, pekerjaan ayah, pekerjaan ibu, diasuh oleh, beli data internet dari, usia siswa pertama kali bermain *game online*, waktu bermain *game online*, jumlah teman, dan jenis teman.

1. Kuesioner Lingkungan Teman Sebaya

Kuesioner lingkungan teman sebaya yang telah dimodifikasi dan 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 0.792. Pemberian skor menggunakan empat alternatif jawaban dalam bentuk pilihan ganda dengan memakai skala Likert dengan pilihan jawaban skor *Favorable* yaitu Sangat Setuju (SS) skor 4, Setuju (S) skor 3, Tidak Setuju (TS) mendapatkan skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1. Untuk skor *Unfavorable* yaitu Sangat Setuju (SS) skor 1, Setuju (S) skor 2, Tidak Setuju (TS) skor 3, dan untuk Sangat Tidak Setuju (STS) skor 4. Interprestasi hasil pada kuesioner lingkungan teman sebaya yaitu tinggi (nilai : 45-60), sedang (nilai : 30-44), dan nilai terendah yaitu (nilai : 15-29). Pada kuesioner ini terdapat 2 jenis pertanyaan untuk soal *favourable* terdapat pada item soal nomor 2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 13 dan untuk soal *unfavourable* terdapat pada item soal nomor 1, 3, 7, 9, 12*.*

Tabel 4.2 Kisi – Kisi Kuesioner Lingkungan Teman Sebaya

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Nomer Item** | **Total** |
| Loyalitas | Perasaan setia dalam lingkungan  teman dan tidak ingin meninggalkan  teman sebayanya. | 4,6,10 | 3 |
| Solidaritas | Perasaan setia kawan, mendukung anggota kelompok lain, membantu menyelesaikan masalah teman dan perhatian terhadap masalah yang dialami oleh teman sebayanya. | 3,7,8,13 | 4 |
| Kerja sama | Mampu bekerja sama dengan baik, berhasil menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan bersama. | 1,5,9 | 3 |
| Daya Tarik | Ketertarikan antar teman dalam suatu lingkungan seperti adanya kecocokan dan keikatan dengan teman lainnya. | 2,11,12 | 3 |
| **Total** | | | 13 |

Kategori nilai lingkungan teman sebaya dengan menggunakan perhitungan :

Nilai Terbesar = Skor Ideal Terbesar × Jumlah Pertanyaan

= 4 × 13

= 52

Nilai Terkecil = Skor Ideal Terkecil × Jumlah Pertanyaan

= 1 × 13

= 13

Nilai Rentang = Nilai Terbesar – Nilai Terkecil

= 52 – 13

= 39

Panjang Kelas = Rentang : Banyak Kelas (Kategori)

= 39 : 3

= 13

Nilai Kategori Rendah = 13 (Nilai Terkecil) + 13 (Panjang Kelas)

= 26

Nilai Kategori Sedang = 26 (Nilai Kategori Rendah) + 13 (Panjang Kelas)

= 39

Nilai Kategori Tinggi = 39 (Nilai Kategori Sedang) + 13 (Panjang Kelas)

= 52

Interprestasi hasil nilai akhir kuesioner lingkungan teman sebaya, yaitu :

Lingkungan Teman Sebaya Rendah : 13-25

Lingkungan Teman Sebaya Sedang : 26-38

Lingkungan Teman Sebaya Tinggi : 39-52

1. Kuesioner *Game Online*

Kuesioner *Game Online* digunakan untuk menilai intensitas bermain *game online* yang telah dimodifikasi dan dilakukan uji validitas dan reliabilitas ulang yang awalnya terdiri dari 20 pertanyaan didapatkan 11 pertanyaan dinyatakan valid hasil dari r hitung > r tabel (0.361) yaitu 0.367 – 0.827 dan untuk uji reliabilitas didapatkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0.838. Pemberian skor menggunakan empat alternatif jawaban dalam bentuk pilihan ganda dengan memakai skala Likert dengan pilihan jawaban skor *Favorable* yaitu Sangat Setuju (SS) nilai skor 4, Setuju (S) nilai skor 3, Tidak Setuju (TS) nilai skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) nilai skor 1. Untuk skor *Unfavorable* yaitu Sangat Setuju (SS) nilai skor 1, Setuju (S) nilai skor 2, Tidak Setuju (TS) nilai skor 3, Sangat Tidak Setuju (STS) nilai skor 4. Interprestasi hasil pada kuesioner *game online* yaitu tinggi (nilai : 69-92), sedang (68-46), dan rendah (nilai : 23-45). Pada kuesioner ini terdapat 2 jenis pertanyaan untuk soal *favourable* terdapat pada item soal nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 11 dan untuk soal *unfavourable* terdapat pada item soal nomor 4, 8, 10.

Tabel 4.3 Kisi – Kisi Kuesioner *Game Online*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Nomer Item** | **Total** |
| Frekuensi | Siswa memiliki tinggi atau rendahnya intensitas saat bermain *game*. | 1,7 | 2 |
| Durasi Bermain | Siswa akan meluangkan waku untuk bermain *game*. | 5,9 | 2 |
| Perhatian Penuh | Siswa berkonsentrasi penuh saat bermain *game online*. | 3,6,11 | 3 |
| Emosional | 1. Siswa merasakan bergembira saat bermain *game online*. 2. Siswa merasakan kebebasan   saat bermain *game online*.   1. Siswa merasakan emosi saat   bermain *game online.* | 2,4,8,10 | 4 |
| **Total** | | | 11 |

Kategori nilai *game online* dengan menggunakan perhitungan :

Nilai Terbesar = Skor Ideal Terbesar × Jumlah Pertanyaan

= 4 × 11

= 44

Nilai Terkecil = Skor Ideal Terkecil × Jumlah Pertanyaan

= 1 × 11

= 11

Nilai Rentang = Nilai Terbesar – Nilai Terkecil

= 44 – 11

= 33

Panjang Kelas = Rentang : Banyak Kelas (Kategori)

= 33 : 3

= 11

Nilai Kategori Rendah = 11 (Nilai Terkecil) + 11 (Panjang Kelas)

= 22

Nilai Kategori Sedang = 22 (Nilai Kategori Rendah) + 11 (Panjang Kelas)

= 33

Nilai Kategori Tinggi = 33 (Nilai Kategori Sedang) + 11 (Panjang Kelas)

= 44

Interprestasi hasil nilai akhir kuesioner *game online*, yaitu :

*Game Online* Rendah : 11-21

*Game Online* Sedang : 22-32

*Game Online* Tinggi : 32-44

1. Kuesioner Buss-Perry *Aggression Questionnaire Scale* (BPAQ)

Kuesioner Buss-Perry *Aggression Questionnaire Scale* (BPAQ) merupakan kuesioner yang sudah baku digunakan sebagai alat ukur atau menilai perilaku agresif pada seseorang. 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. Pemberian skor menggunakan empat alternatif jawaban dalam bentuk pilihan ganda memakai skala Likert dengan pilihan jawaban Sangat Setuju (SS) dengan nilai skor 4, Setuju (S) dengan nilai skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan nilai skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) dengan nilai skor 1. Interprestasi hasil yang didapatkan pada kuesioner perilaku agresif ini yaitu perilaku agresif tinggi (nilai : 69-92), perilaku agresif sedang (68-46), dan perilaku agresif rendah (nilai : 23-45).

Tabel 4.4 Kisi – Kisi Kuesioner Perilaku Agresif

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Nomer Item** | **Total** |
| Agresif Fisik | 1. Siswa menyerang orang lain   atau objek secara individu.   1. Siswa terlibat dalam   perkelahian. | 3,6,13,17,23 | 5 |
| Agresif Verbal | 1. Siswa memberikan ancaman   kepada orang lain.   1. Siswa melakukan penolakan   terhadap suatu hal yang tidak  sesuai untuk ditolak. | 8,11,15,19,22 | 5 |
| Kemarahan | 1. Siswa memiliki amarah yang   kuat.   1. Siswa meluapkan ekspresi   marah.   1. Siswa mengekspresikan   frustasi. | 1,4,7,10,14,18 | 6 |
| Permusuhan | 1. Siswa memiliki kecurigaan   kepada orang lain secara  berlebihan. | 2,5,9,12,16,20,23 | 7 |
| **Total** | | | 23 |

Kategori nilai perilaku agresif dengan menggunakan perhitungan :

Nilai Terbesar = Skor Ideal Terbesar × Jumlah Pertanyaan

= 4 × 23

= 92

Nilai Terkecil = Skor Ideal Terkecil × Jumlah Pertanyaan

= 1 × 23

= 23

Nilai Rentang = Nilai Terbesar – Nilai Terkecil

= 92 – 23

= 69

Panjang Kelas = Rentang : Banyak Kelas (Kategori)

= 69 : 3

= 23

Nilai Kategori Rendah = 23 (Nilai Terkecil) + 23 (Panjang Kelas)

= 46

Nilai Kategori Sedang = 46 (Nilai Kategori Rendah) + 23 (Panjang Kelas)

= 69

Nilai Kategori Tinggi = 69 (Nilai Kategori Sedang) + 23 (Panjang Kelas)

= 92

Interprestasi hasil nilai akhir kuesioner perilaku agresif, yaitu :

Perilaku Agresif Rendah : 23-45

Perilaku Agresif Sedang : 46-68

Perilaku Agresif Tinggi : 69-92

1. Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah mendapatkan surat izin dan persetujuan dari ketua prodi S-1 STIKES Hang Tuah Surabaya yang telah diseminarkan dalam ujian proposal serta disetujui oleh penguji dan kedua pembimbing serta Ketua STIKES Hang Tuah Surabaya. Setelah mendapat persetujuan dari bagian akademik prodi S-1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya, selanjutnya surat izin tersebut dilanjutkan ke Bakesbangpol dan Linmas Kota Surabaya untuk mendapatkan surat izin penelitian. Kemudian surat izin diserahkan di Dinas Pendidikan Kota Surabaya untuk dibuatkan surat pengantar untuk melakukan penelitian di SDN Sememi 1 Surabaya. Selanjutnya peneliti melakukan pendekatan kepada wali kelas untuk mendapatkan persetujuan meneliti siswanya untuk menjadi responden (*informed consent*) dengan memperkenalkan diri, menjelaskan maksud dan tujuan dilakukannya penelitian. Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh wali kelas setiap kelas untuk mengisi kuesioner dengan menggunakan *google forms*. Setelah itu peneliti menjelaskan kriteria ekslusi dan inklusi yang telah ditentukan dalam penelitian disetiap pesan *whatsapp* wali kelas dan terlampirkan kembali di link kuesioner *google forms*. Selanjutnya wali kelas memberikan informasi di setiap grup siswanya untuk mengisi link kuesioner yang dibagikan dengan persetujuan dari orang tua. Menyebarkan link kuesioner *google forms* yang berisi pernyataan tentang lingkungan teman sebaya, *game online* dan perilaku agresif. Pengumpulan data dilakukan dengan media laptop dan *handphone* menggunakan aplikasi *whatsapp* dan *google forms* selama 14 hari. Setelah itu peneliti mengucapkan terima kasih dan memberikan souvenir berupa penggantian kuota internet dengan pulsa kepada responden karena kesediannya menjadi responden dalam penelitian ini.

* + 1. **Uji Validitas**

Uji validitas digunakan untuk mengukur keakuratan suatu kuesioner. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid atau akurat. Dikatakan valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2015).

Untuk mengetahui apakah setiap butir dalam instrumen akurat atau tidak, dapat diketahui dengan cara menghubungkan antara skor butir dengan skor total. Dengan mengacu pada tabel r *Product Moment*, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan minimal 30 responden dan taraf signifikan 5% maka nilai korelasi harus diatas 0,361. Jika nilai korelasi dibawah 0,361 maka butir pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan tidak valid sehingga harus dihilangkan atau diperbaiki (Yusup, 2018).

Uji validitas instrumen yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan di Kelurahan Sememi di wilayah Surabaya Barat dengan menggunakan lembar kuesioner. Jumlah responden dalam pengujian instrumen ini sebanyak 30 responden.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen pertama yaitu lingkungan teman sebaya dari 32 pertanyaan didapatkan 13 pertanyaan hasil dari r hitung > r tabel (0,361) sehingga 13 pertanyaan yang dinyatakan valid dan 19 pertanyaan di setiap indikator tidak valid. Instrumen kedua yaitu *game online* setelah uji validitas dari 20 pertanyaan didapatkan 11 pertanyaan hasil dari r hitung > r tabel (0,361) sehingga 11 pertanyaan dinyatakan valid dan 9 pertanyaan di setiap indikator tidak valid. Instrumen ketiga yaitu perilaku agresif setelah uji validitas dari 25 pertanyaan didapatkan 23 pertanyaan hasil dari r hitung > r tabel (0,361) sehingga 23 pertanyaan dinyatakan valid dan 2 pertanyaan tidak valid.

* + 1. **Uji Reliabilitas**

Instrumen yang reliabel yaitu instrumen jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2015). Satu variabel dikatakan reliabel apabila sampel terhadap pernyataan bersifat konsisten atau stabil dimana instrumen penelitian tersebut akan tetap menghasilkan data yang sama meskipun keputusan reliabilitas, instrumen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* lebih dari 0,6 (Sugiyono, 2015).

Uji reliabilitas yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan ketiga instrumen tersebut reliabel. Berdasarkan uji reliabilitas ketiga instrumen penelitian menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23.0 diperoleh hasil bahwa nilai *Cronbach Alpha* > 0,6 yaitu dengan hasil instrumen lingkungan teman sebaya didapatkan nilai *Cronbach Alpha* 0.792, instrumen kedua *game online* nilai *Cronbach Alpha* 0.838 dan instrumen terakhir yaitu perilaku agresif dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0.922. Sehingga instrumen penelitian lingkungan teman sebaya, *game online*, dan perilaku agresif dikatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengukuran dalam rangka pengumpulan data.

**4.7.4 Analisis Data**

1. Pengolahan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang berisi penilaian lingkungan teman sebaya, *game online* dan kuesioner untuk perilaku agresif. Variabel data yang terkumpul dengan metode pengumpulan data secara kuesioner yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan tahap sebagai berikut :

1. Memeriksa data *(editing)*

Memeriksa data yang telah terkumpul, memeriksa jawaban, dan memeriksa kelengkapan jawaban.

1. Memberi tanda kode *(coding)*

Hasil jawaban yang telah diperoleh pada pengambilan data diklasifikasikan dalam kategori yang telah ditentukan dengan cara memberi tanda atau angka pada masing – masing variabel.

1. Pengolahan data *(processing)*

Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS *(Statistikal Product for Social Science)* 23.0 *for windows*. Data yang telah dikoding kemudian dimasukkan sesuai dengan format dan tabel dalam SPSS.

1. *Cleaning*

Data diteliti kembali agar dapat menganalisis data bebas dari kesalahan dan menghasilkan sebuah hasil yang lebih akurat dan benar.

2. Analisis Statistik

1. Analisis Univariat

Analisis Univariat dilakukan dengan analisa deskriptif mengenai distribusi frekuensi dan proporsi dari masing – masing variabel yang diteliti, baik variabel independen atau variabel dependen. Analisis data pada penelitian ini akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi variabel independen yaitu lingkungan teman sebaya dan *game online* dan variabel dependen yaitu perilaku agresif pada Siswa SD.

1. Analisis Bivariat

Analisis Bivariat dilakukan untuk menganalisa dua variabel yang diduga berhubungan atau korelasi. Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini dengan menentukan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Pada penelitian ini menggunakan *uji spearman rho* karena penelitian ini menguji antara dua variabel dengan skala data ordinal, untuk mengetahui terdapat atau tidak pada dua variabel, dan seberapa besar hubungannya. Interprestasi hasil untuk uji *spearman rho* dengan nilai signifikan yang digunakan α = 0,05 yang memiliki arti apabila ρ ≤ 0,05 yang artinya H1 diterima, yaitu adanya hubungan antara lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

**4.8 Etika Penilaian**

Penelitian ini dilakukan setelah mendapatkan surat rekomendasi dari Stikes Hang Tuah Surabaya dan Dinas Pendidikan Kota Surabaya serta mendapatkan izin dari Kepala SDN Sememi 1 Surabaya. Penelitian ini dimulai dengan melakukan beberapa prosedur yang berhubungan dengan etik penelitian, meliputi:

1. Lembar Persetujuan *(Informed Consent)*

Pemberian lembar persetujuan kepada responden merupakan salah satu etika penelitian dalam pengambilan data. Sebelum memberikan lembar persetujuan, peneliti menjelaskan kepada responden tentang maksud dan tujuan penelitian. Responden yang bersedia diteliti diminta untuk menandatangani lembar persetujuan, namun bila responden tidak bersedia maka peneliti harus tetap menghormati hak responden dan tidak melakukan pemaksaan pada responden.

1. Tanpa Nama *(Anonymity)*

Pemberian kode tertentu dapat dilakukan oleh peneliti pada lembar pengumpulan data sehingga identitas responden tetap terjaga. Oleh karena itu, peneliti tidak mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data.

1. Kerahasiaan *(Confidentiality)*

Kerahasiaan informasi responden yang telah terkumpul dijamin kerahasiaanya, pada penyajian dan pelaporan hasil penelitian, hanya kelompok data tertentu yang akan disajikan.

1. Keadilan (*Justice)*

Penggunaan prinsip keadilan pada penelitian ini dilakukan dengan cara tidak membeda – bedakan jenis kelamin, suku atau bangsa, usia dan jenjang kelas sebagai rencana tindak lanjut dari penelitian ini.

1. Asas Kemanfaatan (*Beneficiency)*

Peneliti menekankan bahwa hasil penelitian hendaknya memberikan manfaat bagi responden dan meminimalkan dampak yang merugikan bagi responden. Peneliti memberikan informasi bahwa responden tidak mendapatkan keuntungan secara langsung dari penelitian ini, namun informasi yang diberikan akan bermanfaat dalam upaya meminimalkan perilaku agresif pada siswa Sekolah Dasar dengan mengurangi aktivitas bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan secara berlebihan dan memilih lingkungan teman sebaya yang tepat dan benar dalam pergaulannya.

1. Asas Menghargai Hak Asasi Manusia (*Respect for Human Dignity)*

Peneliti perlu mempertimbangkan hak – hak subjek penelitian untuk mendapat informasi tentang tujuan penelitian. Sebagai ungkapan, peneliti menghormati hak dan martabat subjek penelitian. Peneliti menyiapkan formulir persetujuan yang meliputi tentang penjelasan tujuan penelitian, jaminan anonimitas dan kerahasiaan terhadap identitas dan informasi yang diberikan oleh responden.

1. Asas Manfaat dan Kerugian yang Ditimbulkan (*Balancing Harms and Benefits)*

Penelitian yang memperoleh manfaat semaksimal mungkin bagi masyarakat sekitar umumnya dan meminimalisirkan kerugian yang ditimbulkan akibat subjek penelitian.

**BAB 5**

**PEMBAHASAN**

Pada bab ini diuraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari pengumupulan data tentang hubungan lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

1. **Hasil Penelitian**

Pengambilan data dilakukan tanggal 2 – 15 Mei 2020, dan didapatkan 144 responden. Pada bagian hasil diuraikan data tentang gambaran umum tempat penelitian, data umum, dan data khusus. Data umum pada penelitian ini meliputi, kelas, usia, pekerjaan orang tua, diasuh oleh, beli data internet dari, usia pertama kali bermain *game online*, waktu bermain *game online*, jumlah teman, dan jenis teman. Sedangkan data khusus meliputi lingkungan teman sebaya, *game online*, dan perilaku agresif.

* + 1. **Gambaran Umum Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN Sememi 1 Surabaya yang berada di Jalan Raya Kendung Sememi, Benowo, Kota Surabaya. Batas wilayah SDN Sememi 1 Surabaya sebagai berikut :

Utara : Jalan Raya Sememi

Selatan : Jalan Alas Malang

Timur : Jalan Raya Kandangan

Barat : Jalan Raya Babat Jerawat

Dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar, SDN Sememi 1 Surabaya memiliki tenaga pengajar 47 orang, jumlah 619 siswa laki – laki, dan jumlah siswa perempuan sebanyak 572 siswa. Adapun visi dan misi SDN Sememi 1 Surabaya antara lain :

* + - * 1. Visi SDN Sememi 1 Surabaya

Unggul dalam prestasi, bertaqwa, berakhlak mulia, berbudaya lingkungan dan membaca (literasi) serta berwawasan global.

* + - * 1. Misi SDN Sememi 1 Surabaya

Meningkatkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama dan budaya bangsa, serta mencintai lingkungan sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.

Melaksanakan pembelajaran PAIKEM yang terintegrasi dengan pendidikan karakter bangsa yang berazaskan Pancasila.

Menumbuhkan jiwa kompetitif dalam bidang akademik dan non akademik.

Menanamkan kecintaan terhadap upaya pelestarian lingkungan.

Menanamkan pemahaman, kepedulian dalam pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan.

Berbudaya membaca bagi semua warga sekolah.

Menerapkan pembelajaran IT.

1. Data Sarana dan Prasana di SDN Sememi 1 Surabaya Surabaya

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis | Nama | Jumlah |
| 1 | Sarana | Meja Siswa | 612 unit |
| 2 | Kursi Siswa | 645 unit |
| 3 | Meja Guru | 37 unit |
| 4 | Kursi Guru | 37 unit |
| 5 | Meja TU | 6 unit |
| 6 | Kursi TU | 6 unit |
| 7 | Papan Tulis | 65 unit |
| 8 | Lemari / Filling Cabinet | 4 unit |
| 9 | Komputer TU | 6 unit |
| 10 | Printer TU | 6 unit |
| 11 | Mesin Ketik | 2 unit |
| 12 | Buku Pegangan Guru Pendidikan Agama | 45 unit |
| 13 | Buku Pegangan Guru Bahasa dan Sastra Indonesia | 45 unit |
| 14 | Buku Pegangan Guru Pendidikan Jasmani | 45 unit |
| 15 | Buku Pegangan Guru Matematika | 45 unit |
| 16 | Buku Pegangan Guru IPA | 45 unit |
| 17 | Buku Pegangan Guru IPS | 45 unit |
| 18 | Buku Pegangan Guru Bahasa Inggris | 45 unit |
| 19 | Buku Pegangan Siswa Pendidikan Agama | 1145 unit |
| 20 | Buku Pegangan Siswa Bahasa dan Sastra Indonesia | 1310 unit |
| 21 | Buku Pegangan Siswa Pendidikan Jasmani | 1310 unit |
| 22 | Buku Pegangan Siswa Matematika | 1310 unit |
| 23 | Buku Pegangan Siswa IPA | 1310 unit |
| 24 | Buku Pegangan Siswa IPS | 1310 unit |
| 25 | Buku Pegangan Siswa Bahasa Inggris | 1310 unit |
| 26 | Brankas | 2 unit |
| 27 | Prasana | Ruang Kelas | 26 unit |
| 28 | Kamar Mandi Perempuan | 8 unit |
| 29 | Kamar Mandi Laki - Laki | 8 unit |
| 30 | Gudang | 5 unit |
| 31 | Koperasi / Toko | 3 unit |
| 32 | Ruang Guru | 1 unit |
| 33 | Ruang Ibadah | 1 unit |
| 34 | Ruang Kepala Sekolah | 1 unit |
| 35 | Laboratorium | 1 unit |
| 36 | Laboratorium Komputer | 1 unit |
| 37 | Perpustakaan | 1 unit |
| 38 | Ruang TU | 1 unit |
| 39 | Ruang UKS | 1 unit |
| 40 | Ruang Keterampilan | 1 unit |
| 41 | Ruang Serbaguna / Aula | 1 unit |
| 42 | Kamar Mandi Guru Perempuan | 1 unit |
| 43 | Kamar Mandi Guru Laki - Laki | 1 unit |
| 44 | Rumah Penjaga Sekolah | 1 unit |
|  |  |  |  |

* + 1. **Gambaran Umum Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V yang bersekolah di SDN Sememi 1 Surabaya, jumlah keseluruhan subjek penelitian adalah 144 siswa laki – laki. Data demografi diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh responden.

* + 1. **Data Umum Hasil Penelitian**

Data umum hasil penelitian merupakan gambaran tentang karakteristik responden yang meliputi kelas, usia, pekerjaan orang tua, diasuh oleh, beli data internet dari, usia pertama kali bermain *game online*, waktu bermain *game online*, jumlah teman, dan jenis teman.

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas
3. Karakteristik Responden berdasarkan Kelas pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelas | Frekuensi (f) | Persentase (%) | |
| Kelas IV  Kelas V | 52 | 36.1 | |
| 92 | 63.9 | |
| Total | 144 | | 100 |

Berdasarkan tabel 5.2 didapatkan jumlah siswa kelas IV sebanyak 52 orang (36.1%) dan jumlah siswa kelas V 92 orang (63.9%).

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia
2. Karakteristik Responden berdasarkan Usia pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Usia | Frekuensi (f) | Persentase (%) | |
| 9 tahun  10 tahun  11 tahun | 2 | 1.4 | |
| 48  71 | 33.3  49.3 | |
| 12 tahun | 23 | 16 | |
| Total | 144 | | 100 |

Berdasarkan tabel 5.3 didapatkan usia siswa 9 tahun ada 2 orang (1.4%), 10 tahun sebanyak 48 orang (33.3%), 11 tahun sebanyak 71 orang (49.3%), dan 12 tahun sebanyak 23 orang (16%).

1. Distribusi Frekuensi Status Pekerjaan Ayah
2. Distribusi Frekuensi Status Pekerjaan Ayah Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Pekerjaan Ayah | Frekuensi (f) | Persentase (%) | |
| Wiraswasta  Swasta  PNS | 39 | 27.1 | |
| 90  11 | 62.5  7.6 | |
| Lainnya | 4 | 2.8 | |
| Total | 144 | | 100 |

Berdasarkan tabel 5.4 didapatkan pekerjaan ayah yang bekerja wiraswasta sebanyak 39 orang (27.1%), swasta sebanyak 90 orang (62.5%), PNS sebanyak 11 orang (7.6%), dan lainnya sebanyak 4 orang (2.8%).

1. Distribusi Frekuensi Status Pekerjaan Ibu
2. Distribusi Frekuensi Status Pekerjaan Ibu Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Pekerjaan Ibu | Frekuensi (f) | Persentase (%) | |
| Wiraswasta  Swasta  PNS | 6 | 4.2 | |
| 30  6 | 20.8  4.2 | |
| Ibu Rumah Tangga | 102 | 70.8 | |
| Total | 144 | | 100 |

Berdasarkan tabel 5.5 didapatkan pekerjaan ibu yang bekerja wiraswasta sebanyak 6 orang (4.2%), swasta sebanyak 30 orang (20.8%), PNS sebanyak 6 orang (4.2%), dan ibu rumah tangga sebanyak 102 orang (70.8%).

1. Karakteristik Responden berdasarkan Pengasuh Anak
2. Karakteristik Responden berdasarkan Pengasuh Anak pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Pengasuh Anak | Frekuensi (f) | | Persentase (%) | |
| Ibu  Nenek  Asisten Rumah Tangga | 114 | | 79.2 | |
| 26  4 | | 18  2.8 | |
| Tempat Penitipan Anak | | 0 | 0 |
| Total | 144 | | 100 | |

Berdasarkan tabel 5.6 didapatkan anak yang diasuh oleh ibu sebanyak 114 (79.2%), nenek sebanyak 26 (18%), asisten rumah tangga sebanyak 4 orang (2.8%), dan tidak ada anak yang diasuh di tempat penitipan anak.

1. Karakteristik Responden berdasarkan Beli Data Internet
2. Karakteristik Responden berdasarkan Beli Paket Data Internet pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beli Paket Data Internet | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
| Orang Tua  Uang Tabungan Pribadi  Uang Saku Sekolah | 104 | 72.2 |
| 15  25 | 10.4  17.4 |
| Total | 144 | 100 |

Berdasarkan tabel 5.7 didapatkan siswa beli paket data internet dari orang tua sebanyak 104 orang (72.2%), uang tabungan pribadi sebanyak 15 orang (10.4%), dan uang saku sekolah sebanyak 25 orang (17.4%).

1. Karakteristik Responden berdasarkan Usia Pertama KaliBermain *Game Online*
2. Karakteristik Responden berdasarkan Usia Siswa Pertama Kali Bermain *Game Online* pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Usia Siswa Pertama Kali Bermain *Game Online* | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
| ≤ 7 tahun  ≥ 7 tahun | 32 | 22.2 |
| 112 | 77.8 |
| Total | 144 | 100 |

Berdasarkan tabel 5.8 didapatkan usia siswa pertama kali bermain *game online* ≤ 7 tahun sebanyak 32 orang (22.2%), dan ≥ 7 tahun sebanyak 112 orang (77.8%).

1. Karakteristik Responden berdasarkan Waktu Bermain *Game Online*
2. Karakteristik Responden berdasarkan Waktu Bermain *Game Online* pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Waktu Bermain *Game Online* | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
| 1 – 2 jam  3 – 4 jam  5 – 6 jam | 85 | 59 |
| 40  11 | 27.8  7.6 |
| Lebih dari 6 jam | 8 | 5.6 |
| Total | 144 | 100 |

Berdasarkan tabel 5.9 didapatkan waktu bermain *game online* 1 – 2 jam sebanyak 85 orang (59%), 3 – 4 jam sebanyak 40 orang (27.8%), 5 – 6 jam sebanyak 11 orang (7.6%), dan lebih dari 6 jam sebanyak 8 orang (5.6%).

1. Karakteristik Responden berdasarkan Jumlah Teman
2. Karakteristik Responden berdasarkan Jumlah Teman pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jumlah Teman | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
| 1 – 3 orang  4 – 6 orang  7 – 9 orang | 29 | 20.1 |
| 80  28 | 55.6  19.4 |
| Lebih dari 9 orang | 7 | 4.9 |
| Total | 144 | 100 |

Berdasarkan tabel 5.10 didapatkan siswa yang memiliki kelompok atau teman berjumlah 1 – 3 orang sebanyak 29 orang (20.1%), 4 – 6 orang sebanyak 80 orang (55.6%), 7 – 9 orang sebanyak 28 orang (19.4%), dan lebih dari 9 orang sebanyak 7 orang (4.9%).

1. Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Teman
2. Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Teman pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Jenis Teman | Frekuensi (f) | | Persentase (%) |
| Ekstrakulikuler  Teman Sekolah  Teman Belajar | 11 | | 7.6 |
| 89  33 | | 61.8  22.9 |
| Teman Lingkungan Rumah | | 11 | 7.6 |
| Total | 144 | | 100 |

Berdasarkan tabel 5.11 didapatkan dari jenis teman dari ekstrakulikuler sebanyak 11 orang (7.6%), teman sekolah sebanyak 89 orang (61.8%), teman belajar sebanyak 33 orang (22.9%), dan teman lingkungan rumah sebanyak 11 orang (7.6%).

* + 1. **Data Khusus Hasil Penelitian**

1. Lingkungan Teman Sebaya
2. Karakteristik Lingkungan Teman Sebaya pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lingkungan Teman Sebaya | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
| Rendah  Sedang  Tinggi | 7 | 4.9 |
| 102  35 | 70.8  24.3 |
| Total | 144 | 100 |

Berdasarkan tabel 5.12 menunjukkan bahwa siswa dengan karakteristik lingkungan teman sebaya rendah sebanyak 7 orang (4.9%), sedang sebanyak 102 orang (70.8%), dan tinggi sebanyak 35 orang (24.3%).

1. *Game Online*
2. Karakteristik Responden berdasarkan Bermain *Game Online* pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Game Online* | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
| Rendah  Sedang  Tinggi | 25 | 17.4 |
| 86  33 | 59.7  22.9 |
| Total | 144 | 100 |

Berdasarkan tabel 5.13 menunjukkan bahwa siswa dengan bermain *game online* rendah sebanyak 25 orang (17.4%), sedang sebanyak 86 (59.7%), dan tinggi sebanyak 33 orang (22.9%).

1. Perilaku Agresif
2. Karakteristik Responden berdasarkan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perilaku Agresif | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
| Rendah  Sedang  Tinggi | 36 | 25 |
| 107  1 | 74.3  0.7 |
| Total | 144 | 100 |

Berdasarkan tabel 5.14 menunjukkan bahwa siswa dengan perilaku agresif rendah sebanyak 36 orang (25%), sedang sebanyak 107 orang (74.3%), dan tinggi 1 orang (0.7%).

1. Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya
2. Hubungan antara Lingkungan Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Perilaku Agresif | | | | | | | | |
| Lingkungan Teman Sebaya | Rendah | | Sedang | | Tinggi | | Total | |
| f | % | f | % | F | % | N | % |
| Rendah | 0 | 0.0 | 7 | 100.0 | 0 | 0.0 | 7 | 100  100 |
| Sedang | 22 | 21.6 | 79 | 77.5 | 1 | 1.0 | 102 |
| Tinggi | 14 | 40.0 | 21 | 60.0 | 0 | 0.0 | 35 | 100 |
| Total | 36 | 25.0 | 107 | 74.3 | 1 | 0.7 | 144 | 100 |
| Nilai uji statistik Spearman’s rho0,007 (ρ=0,05) | | | | | | | | |

Berdasarkan tabel 5.15 menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa kelas IV dan V SDN Sememi 1 Surabaya rendah dengan proporsi lingkungan teman sebaya tinggi sebanyak 40% lebih tingi 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 uji statistik *Spearman’s rho* dengan menggunakan aplikasi SPSS 23.0 *for windows* menunjukkan nilai ρ value = 0,007 yang lebih kecil dari nilai α yaitu 0,05 (ρ < 0,05) yang menunjukan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Maka dari hasil tersebut menunjukkan ada hubungan antara lingkungan teman sebaya dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

1. Hubungan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya
2. Hubungan antara *Game Online* dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya pada Tanggal 2 – 15 Mei 2020.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Perilaku Agresif | | | | | | | | |
| Intensitas  *Game Online* | Rendah | | Sedang | | Tinggi | | Total | |
| f | % | f | % | F | % | N | % |
| Rendah | 11 | 45.8 | 12 | 50.0 | 1 | 4.2 | 24 | 100  100 |
| Sedang | 17 | 19.8 | 69 | 80.2 | 0 | 0.0 | 86 |
| Tinggi | 8 | 23.5 | 26 | 76.5 | 0 | 0.0 | 34 | 100 |
| Total | 36 | 25.0 | 107 | 74.3 | 1 | 0.7 | 144 | 100 |
| Nilai uji statistik Spearman’s rho 0.180 (ρ=0,05) | | | | | | | | |

Berdasarkan tabel 5.16 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 uji statistik *Spearman’s rho* dengan menggunakan aplikasi SPSS 23.0 *for windows* menunjukkan nilai ρ value = 0.180 yang lebih besar dari nilai α yaitu 0,05 (ρ < 0,05) yang menunjukan bahwa H0 diterima dan H1 ditolak. Maka dari hasil tersebut menunjukkan tidak ada hubungan antara *game online* dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

1. **Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran interpretasi dan mengungkap hubungan antara lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka akan dibahas hal – hal sebagai berikut :

* + 1. **Karakteristik Lingkungan Teman Sebaya pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya**

Berdasarkan tabel 5.12 menunjukkan hasil 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%).

Lingkungan teman sebaya pada anak usia sekolah merupakan suatu kebutuhan anak yang tidak dapat dipisahkan dari tugas perkembangan belajar. Lingkungan teman sebaya dapat mendorong emosional dan sosial pada anak menjadi lebih mandiri dengan memperkuat moral dan nilai – nilai untuk mengambil keputusan, serta bisa memutuskan mana yang benar dan salah. Pada anak usia sekolah pertemanan mereka hanya sebatas untuk bermain, belajar, dan bertukar ide (Djohari, 2016).

Lingkungan teman sebaya diperkuat dari teori Havighurst dalam Putra (2017) yang menyatakan bahwa tugas perkembangan merupakan suatu hal yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu yang apabila berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan ke tugas perkembangan selanjutnya, tapi jika gagal akan menyebabkan ketidakbahagiaan individu yang bersangkutan dan mengalami kesulitan – kesulitan dalam menuntaskan tugas berikutnya.

Interaksi dengan lingkungan teman sebaya merupakan permulaan hubungan persabahatan yang terdapat hubungan timbal balik. Pengaruh positif dalam lingkungan teman sebaya melakukan aktivitas yang bermanfaat seperti membentuk kelompok belajar dan patuh pada norma – norma dalam masyarakat. Sedangkan pengaruh negatif yang dimaksudkan dapat berupa pelanggaran terhadap norma – norma sosial, dan pada lingkungan sekolah berupa pelanggaran terhadap aturan yang diberlakukan di dalam sekolah (Budikuncoroningsih, 2017).

Hasil tabulasi silang antara lingkungan teman sebaya dengan usia siswa didominasi oleh usia 11 tahun sebanyak 71 orang (49.3%), usia 9 tahun sebanyak 2 orang (1.4%), usia 10 tahun sebanyak 48 orang (33.3%), usia 12 tahun sebanyak 23 orang (16%), serta didominasi oleh usia 11 tahun dengan karakteristik lingkungan teman sebaya kategori sedang sebanyak 50 orang (70.4%). Menurut peneliti, kesamaan usia pada lingkungan teman sebaya lebih mengharuskan anak untuk memiliki minat dan teman pembicaraan dan beraktivitas yang sama sehingga mendorong terjalinnya hubungan pertemanan yang baik dengan teman sebayanya. Hal ini didukung dari hasil penelitian oleh Suci (2020) menyatakan bahwa kesamaan usia merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menentukan pergaulan dengan teman sebayanya, karena dengan memiliki kesamaan usia dapat mendorong seseorang untuk menjalin hubungan pertemanan yang baik dengan seseorang yang sama usianya.

Hasil tabulasi silang antara lingkungan teman sebaya dengan jumlah teman didominasi oleh jumlah teman yang beranggotakan 4 – 6 orang sebanyak 80 orang (55.6%), 1 – 3 orang sebanyak 29 orang (20.1%), 7 – 9 orang sebanyak 28 orang (19.4%), lebih dari 9 orang sebanyak 7 orang (4.9%), serta didominasi oleh jumlah teman yang beranggotakan 4 – 6 orang dengan karakteristik lingkungan teman sebaya sedang sebanyak 52 orang (65%). Menurut peneliti, apabila jumlah anak dalam kelompok hanya sedikit maka hubungan pertemanan yang akan terjadi akan lebih cenderung lebih baik, lebih terikat, lebih terfokus dan lebih berpengaruh dalam segala hal pertemanan. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Oktavia, Pitoewas & Rohman (2019) yang menyatakan bahwa jumlah anak yang saling berinteraksi dalam lingkungan teman sebaya dapat mempengaruhi sebuah hubungan pertemanan. Hubungan pertemanan yang baik didukung dengan ukuran kelompok yang sedikit dikarenakan jauh lebih baik, terorganisir dan lebih kohesif dibandingkan dengan jumlah anggota yang banyak dalam setiap kelompok.

* + 1. **Intensitas *Game Online* pada Siswa Kelas IV dan V SDN di Sememi 1 Surabaya**

Berdasarkan tabel 5.13 menunjukkan hasil bahwa intensistas *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%).

Bermain *game online* pada anak usia sekolah sebuah pencapaian yang bertujuan untuk bersenang – senang, mengisi waktu luang, dan berolahraga ringan. *Game online* biasanya dilakukan secara sendiri ataupun dilakukan bersama – sama (berkelompok) yang membuat mereka lebih akrab dengan bermain setelah pulang sekolah, maupun bermain di setiap saat karena kebiasaan (Fatmawati, 2017).

Intensitas bermain *game online* pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya didominasi oleh intensitas bermain *game online* sedang yaitu sebanyak 86 orang yang didominasi oleh kelas V sebanyak 57 orang dan kelas IV sebanyak 29 orang, didominasi dengan usia 11 tahun, serta siswa dapat bermain *game online* dengan dukungan data internet yang didominasi beli data internet dari orang tua. Siswa dalam kategori ini yaitu siswa yang bermain *game online* dengan frekuensi dan durasi sedang dikarenakan siswa sering bermain *game online* 2 kali dalam sehari dengan durasi 1 – 2 jam per hari. Sedangkan siswa dengan kategori intensitas bermain *game online* tinggi sebanyak 33 orang yang didominasi oleh kelas V sebanyak 21 orang dan kelas IV 13 orang, didominasi dengan usia 10 tahun, serta siswa dapat bermain *game online* dengan dukungan data internet yang didominasi beli data internet dari uang tabungan pribadi. Siswa dalam kategori ini yaitu siswa yang bermain *game online* dengan frekuensi dan durasi tinggi dikarenakan siswa sering bermain *game online* 3 kali dalam sehari dengan durasi 3 – 4 jam per hari.

Pemain *game online* dan pengguna *smartphone* lebih sering dilakukan oleh kalangan anak muda daripada kalangan usia yang lebih tua. Mulai dari kalangan sekolah dasar hingga mahasiswa lebih mudah mengalami kecanduan bermain *game online* dan *smartphone* (Khazaal *et al*., 2017). Adanya *game online* pelajar dapat meningkatkan kreativitas, melatih konsentrasi, bersantai sejenak. Sebaliknya, bermain *game online* mempunyai dampak negatif yaitu meniru kata – kata kotor, membuang waktu dengan sia – sia, dan kecanduan dalam bermain (Setiawan, 2018).

Hasil tabulasi silang antara intensitas bermain *game online* dengan usia siswa didominasi oleh usia 11 tahun sebanyak 71 orang (49.3%), 9 tahun sebanyak 2 orang (1.4%), 10 tahun 48 orang (33.3%), 12 tahun sebanyak 23 orang (16%), serta didominasi oleh usia 11 tahun dengan kategori intensitas bermain *game online* sedang sebanyak 44 orang (62%). Menurut peneliti mayoritas umur responden dalam penelitian ini adalah usia 10 – 11 tahun. Hal ini didukung dari hasil penelitian Kolipah & Devy (2016) yang mengatakan bahwa bermain *game online* pada usia 10 – 11 merupakan usia yang dimana anak lebih menyukai aktivitas bermain atau suatu dorongan dan keinginan rasa ingin menang. Pada usia tersebut merupakan suatu kebutuhan sekunder yang dimana sebaiknya harus terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari segala rasa bosan, dan memperoleh semangat baru setelah bermain karena kepuasaan dalam memenangkan sebuah permainan.

Hasil tabulasi silang antara intensitas bermain *game online* dengan waktu bermain *game online* yang didominasi waktu bermain 1-2 jam sebanyak 85 orang (59%), 3-4 jam sebanyak 40 orang (27.8%), 5-6 jam sebanyak 11 orang (7.6%), lebih dari 6 jam sebanyak 8 orang (5.6%), serta didominasi oleh waktu bermain *game online* dengan kategori intensitas bermain *game online* sedang sebanyak 55 orang (64.7%). Menurut peneliti, hal ini dikarenakan anak usia sekolah lebih cenderung menghabiskan waktu lebih dari 1 jam untuk bermain *game online*. Siswa memainkannyasaat waktu luang dan sekedar sebagai hiburan sehingga tidak terlalu serius untuk memainkan *game online*. Hal ini didukung dari hasil penelitian Terok, Tololiu & Rompis (2018) yang menyatakan bahwa siswa bermain *game online* sudah menjadi kebiasaan mereka dalam mengisi waktu luang di sekolah ataupun setelah pulang sekolah dengan sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa penat dan jenuh setelah beraktivitas sehari – hari yang bisa menambah kedekatan dengan teman lainnya.

Hasil tabulasi silang antara intensitas bermain *game online* dengan beli data internet yang didominasi beli data internet dari orang tua sebanyak 104 orang (72.2%), uang tabungan pribadi sebanyak 15 orang (10.4%), uang saku sekolah sebanyak 25 orang (17.4%), serta didominasi oleh beli data internet dari uang orang tua dengan kategori intensitas bermain *game online* sedang sebanyak 58 orang (55.8%). Menurut peneliti, hal ini dikarenakan orang tua telah memfasilitasi dan mencukupi semua kebutuhan yang diperlukan anaknya. Siswa lebih sering meminta dibelikan data internet dari uang orang tua karena enggan memakai uang saku sekolah dan uang tabungan pribadi karena bisa digunakan untuk membeli jajan di sekolah maupun kebutuhan lainnya. Hal ini didukung dari hasil penelitian Lutfiwati (2018) yang mengatakan bahwa orang tua memberikan segala fasilitas yang diinginkan demi mencukupi dan menyenangkan hati keluarganya, khususnya anak – anaknya. Memfasilitasi adanya wifi di rumah, mendapatkan jatah uang beli paket internet dari orang tua setiap bulan, maupun pemberian uang saku sekolah yang berlebih untuk anaknya.

* + 1. **Karakteristik Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V SDN di Sememi 1 Surabaya**

Berdasarkan tabel 5.14 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%). Hal ini disebabkan karena siswa masih dalam batas kenakalan yang wajar tidak melebihi sampai dengan kekerasan atau kriminal, dikarenakan anak dapat memendam luapan emosi atau frustasi akibat kekesalan yang tidak sampai menyebabkan anak berperilaku agresif tinggi.

Perilaku agresif pada anak usia sekolah merupakan sesuatu yang normal terjadi, namun dampak yang timbul setelahnya yaitu sangat membahayakan. Anak – anak yang terlibat dalam berperilaku agresif diakibatkan karena memiliki kualitas empati yang rendah dan kapasitas intelektual yang rendah yang akan berdampak pada ketidakmampuan dalam mengembangkan empati, sehingga anak tidak mampu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain (Fitriyah, 2019).

Perilaku agresif ini diperkuat dari teori Kahe dalam Hanurawan (2010) yang menyatakan bahwa persepektif kebenaran dan sebab terjadinya perilaku agresif cukup bervariasi dan mempunyai penekanan. Aspek prinsip yang memberikan penggambaran tentang perilaku agresif berdasarkan sudut pandang psikologi sosial yaitu teori insting yang dimana sebagian besar insting agresif manusia dapat diredam dalam alam ketidaksadaran dan tidak muncul sebagai perilaku yang nyata dengan meredam frustasinya dalam artian bahwa tidak semua orang yang frustasi itu harus berperilaku agresif, namun frustasi ini dapat menjadi salah satu faktor sebagai pendorong untuk berperilaku agresif.

Hasil tabulasi silang antara perilaku agresif dengan usia siswa didominasi oleh usia 11 tahun sebanyak 71 orang (49.3%) serta didominasi oleh usia 11 tahun dengan kategori karakteristik perilaku agresif sedang sebanyak 51 orang (71.8%). Menurut peneliti, dikarenakan setiap bertambahnya usia maka anak akan semakin memahami keadaan lingkungan sosial dengan merespon atau menstimulus emosi pada dirinya. Hal ini didukung dari hasil penelitian Paramita & Soetikno (2018) yang mengatakan bahwa anak usia sekolah (6-13 tahun) berada pada tahap perkembangan *middle childhood* yang dimana seiring bertambahnya usia anak, kemampuan dan keinginnanya menjadi bertambah. Anak akan semakin sering melakukan tindakan atas dasar keinginannya yang bersifat negatif yang ditentang oleh orang tuanya dan bertemu teman baru (bersosialisasi) dengan melakukan semua kegiatan baik maupun buruk dengan teman – temannya demi mencari jati diri yang sesungguhnya.

Hasil tabulasi silang antara perilaku agresif dengan pengasuh anak didominasi diasuh oleh ibu sebanyak 114 orang (79.2%) serta didominasi diasuh oleh ibu dengan karakteristik perilaku agresif sedang sebanyak 84 orang (73.7%). Menurut peneliti, orang tua terutama ibu merupakan model pertama bagi anaknya baik positif maupun negatif. Baik buruknya keluarga sangat memberikan dampak kepada pertumbuhan dan perkembangan anak menuju kedewasaannya, sehingga lingkungan keluarga juga berpeluang sebagai faktor timbulnya perilaku agresif pada anak. Hal ini didukung oleh penelitian Subqi (2019) menunjukkan bahwa anak berpotensi menjadi tidak baik salah satu faktor yang jadi sebab timbulnya anak berperilaku agresif akibat dari pengasuhan yang tidak benar dan kecerendungan pola asuh tertentu dari orang tua. Orang tua yang jarang berkomunikasi dengan anak, menerapkan aturan yang tidak jelas, kedisplinan yang tidak konsisten, kurangnya kasih sayang dan perhatian yang membuat anak merasa tidak dicintai yang akan lebih mudah membentuk kepribadian anak yang buruk sehingga menyebabkan anak berperilaku agresif.

* + 1. **Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari 144 responden didapatkan perilaku agresif siswa rendah dengan lingkungan teman sebaya tinggi sebanyak 40% lebih tinggi dari kategori sedang yaitu sebanyak 21.6%, perilaku agresif siswa sedang dengan lingkungan teman sebaya rendah sebanyak 100% lebih tinggi dari kategori sedang yaitu sebanyak 77.5% maupun kategori tinggi sebanyak 60%, dan perilaku agresif siswa tinggi dengan lingkungan teman sebaya sedang sebanyak 1%. Berdasarkan hasil uji statistik *Spearmen Rho* dengan menggunakan program SPSS 23.0 *for windows* menunjukkan bahwa nilai ρ value = 0.007. Hal ini menunjukkan bahwa hasil lebih kecil daripada ρ = 0.05 yang berarti terdapat hubungan antara lingkungan teman sebaya dengan perilaku agresif. Selanjutnya, dari hasil output diketahui nilai *correlation coefficient* sebesar 0.222 maka artinya terdapat korelasi rendah antara lingkungan teman sebaya dengan perilaku agresif.

Menurut peneliti, pada anak usia sekolah secara alami lingkungan sangat berpengaruh bagi mereka terutama teman sebaya maupun orang yang dianggap sebagai panutannya. Pada lingkungan teman sebaya perilaku anak yang satu mempengaruhi, dengan mengubah atau memperbaiki kepribadian anak yang lain sehingga lingkungan teman sebaya yang baik dapat membentuk perilaku sosial anak yang baik pula. Hal ini didukung 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.

Penelitian yang dilakukan oleh Priwidianti & Arjanggi (2019) menyatakan bahwa pengaruh teman atau kelompok sebaya dalam berperilaku agresif antara lain adalah untuk menurunkan kendali moral. Anak akan dipandang oleh teman sebaya merupakan aspek yang terpenting dalam kehidupan mereka. Anak akan melakukan apapun agar dapat masuk ke dalam kelompok tersebut, dengan mengikuti nilai dan aturan di dalam kelompok, dan bertindak sesuai dengan nilai atau norma kelompok.

Perilaku agresif memang dapat dipengaruhi oleh lingkungan teman sebaya, anak diharapkan mengetahui dan meyakini bahwa tidak semua teman sebaya itu dapat memberikan pengaruh positif, semua tergantung pada bagaimana anak memilih teman dan seberapa mudah anak terpengaruh dalam suatu hubungan pertemanan. 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 sekolah agar selalu mengawasi kondisi pergaulan anak dimanapun, memberikan informasi tentang bahaya yang akan ditimbulkan dari perilaku agresif, serta cara mengendalikan dan mengurangi perilaku agresif sehingga dapat membuat anak memahami konsekuensi dari tindakan agresif bagi diri sendiri dan orang lain.

* + 1. **Hubungan *Game Online* dan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari 144 responden didapatkan perilaku agresif siswa rendah dengan bermain *game online* intensitas rendah sebanyak 45.8% lebih tinggi dari intensitas tinggi sebanyak 23.5% dan intensitas sedang sebanyak 19.8%, perilaku agresif siswa sedang dengan bermain *game online* intensitas sedang sebanyak 80.2% lebih tinggi dari intensitas tinggi sebanyak 76.5% dan intesitas rendah sebanyak 50%, perilaku agresif siswa tinggi dengan bermain *game online* intesitas rendah sebanyak 4.2%. Berdasarkan hasil uji statistik *Spearmen Rho* dengan menggunakan program SPSS 23.0 *for windows* menunjukkan bahwa nilai ρ value = 0.180. Hal ini menunjukkan bahwa hasil lebih besar daripada ρ = 0.05 yang artinya tidak ada hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

Menurut peneliti, 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*. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetio & Hartosujono (2017) bahwa anak dengan bermain *game online* intensitassedang 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.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitrotunnisa (2017) yang menyebutkan bahwa anak yang berperilaku agresif dengan bermain *game online* intensitas sedang akan cenderung berperilaku agresif. Perilaku agresif sedang yang berarti bahwa responden memiliki tingkat keagresifannya yang masih dalam batas kenakalan anak belum sampai ke ekspresi dan sikap, masih dalam niat atau motif yang tidak berujung sampai pada tingkat kriminal.

Penelitian Lestari (2018) menyatakan bahwa perilaku agresif dapat diukur melalui dengan intensitas durasi bermain *game online*. Intensitas atau durasi bermain *game* akan menjadikan seseorang menganggap *game online* lebih penting daripada hal – hal lainnya. Perhatian penuh dalam bermain *game online* membuat seseorang tidak mau melakukan aktivitas yang lain, serta dapat memicu munculnya emosional pada permainan *game online* seperi rasa ingin marah saat mengalami kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami kemenangan yang bisa menyebabkan seseorang ingin terus bermain *game*.

Bermain *game online* dengan intensitas sedang hingga tinggi memiliki dampak negatif dalam beperilaku sehari – hari pada siswa. Dampak negatif tersebut diantarannya siswa bermain *game online* sebagai faktor pendukung dalam berperilaku dan melakukan kegiatan sehari – hari yang negatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Novrialdy (2019) yang menyatakan bahwa terdapat dampak negatif dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif siswa dengan beberapa dampak yang mempengaruhi yaitu anak akan lebih menghabiskan waktu dengan sia – sia daripada bersosialisasi langsung dengan lingkungan sekitarnya, kehilangan rasa simpati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, akan menimbulkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan, kurang tidur akibat terlalu sering bermain *game* dengan menghiraukan waktu, bersikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya, dan akan menjadi kecanduan bermain *game* dengan sifat yang mudah cemas dan lebih mudah marah.

1. **Keterbatasan**
2. Keterbatasan saat proses pengambilan data dikarenakan pada saat penelitian sedang terjadi wabah virus *Covid*-19 sehingga membatasi kontak langsung dengan responden penelitian.
3. Kurang maksimal penyebaran kuesioner melalui *google-forms* dikarenakan responden terbatas oleh paket data internet.
4. Tidak memperbaiki atau mengubah soal kuesioner saat melakukan uji validitas dan reliabilitas sehingga soal kuesioner terbuang cukup banyak.

**BAB 6**

**PENUTUP**

Pada bab ini, peneliti akan menyajikan simpulan dan saran berdasarkan hasil pembahasan tentang penelitian yang telah dilakukan pada 2 – 15 Mei 2020, dengan judul hubungan lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan peneliti dan hasil pengujian pada pembahasan yang dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Karakteristik lingkungan teman sebaya pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya masuk dalam kategori lingkungan teman sebaya sedang.
2. Intensitas bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya masuk dalam kategori intensitas bermain sedang.
3. Karakteristik perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya masuk dalam kategori perilaku agresif sedang.
4. Ada hubungan antara lingkungan teman sebaya dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.
5. Tidak ada hubungan antara *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.
6. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas maka peneliti dapat memberikan beberapa saran yang dapat disampaikan kepada pihak yang terkait sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat membatasi bermain *game online* dengan mengisi waktu luangnya untuk melakukan hal – hal yang lebih berguna seperti belajar, membantu orang tua, dan beristirahat. Serta biasakan untuk mencari permainan yang lebih menyenangkan atau bersifat menghibur untuk menghindarkan siswa dari permainan yang dapat memicu berperilaku agresif seperti berbicara kasar, dan perkelahian. Selain itu, siswa seharusnya lebih baik lagi dalam menyeleksi teman karena teman bisa memberikan pengaruh yang buruk dalam kehidupan siswa. Sehingga siswa diharapkan lebih memilah teman yang baik agar tidak mudah terjerumus pada hal – hal negatif yang dapat merugikan siswa.

1. Bagi Orang Tua

Pada anak usia sekolah merupakan usia yang belum mencapai dalam membuat keputusan yang rasional, sehingga anak dapat dengan mudah kecanduan *game online* dan mudah bersosialisasi dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, orang tua hendaknya lebih mengawasi, memperhatikan, dan membimbing dengan memberi batasan dalam bermain *game online* dan memberikan perhatian khusus kepada anaknya dalam memilih teman karena lingkungan teman sebaya yang baik akan menciptakan pribadi anak yang lebih baik sehingga menjauhkan anak dalam berperilaku agresif.

1. Bagi Instansi Penelitian (SDN Sememi 1 Surabaya)

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pihak sekolah dalam memberikan pengarahan berupa informasi dan pengawasan yang lebih lagi terhadap para siswanya. Selain itu, pihak sekolah disarankan untuk membentuk suatu program yaitu program pendampingan siswa yang biasanya dilakukan oleh guru Bimbingan Konseling (BK) dan dilakukan secara rutin selama 1 kali dalam satu bulan.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan dari penelitian ini dengan meneliti faktor lain yang belum pernah diteliti sebelumnya oleh peneliti yang lain dan masuk dalam faktor yang mempengaruhi perilaku agresif, agar dapat berguna bagi siswa, orang tua, guru dan masyarakat untuk menambah pengetahuan yang lebih luas bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif tidak hanya dari lingkungan teman sebaya dan *game online* yang mengandung unsur kekerasan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adams E & Rollings A. 2010. *Fundamentals of game design, 2nd ed*. Barkeley, CA: New Riders.

Adha, F. (2014). *Analisa Data Dengan Menggunakan Metode Stratified Random sampling*. Universitas Pendidikan Indonesia, pp. 22–23.

Agustiana, R. D. (2015). *Pengaruh Teman Sebaya, Lingkungan Keluarga dan Motivasi Belajar Terhadap Disiplin Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI.* Akuntansi Smk Gatra Praja Pekalongan Tahun Ajaran 2014/2015.

Aini, N. (2018) *Teori Model Keperawatan Beserta Aplikasi Dalam Keperawatan*. 1st edn. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Alfin, J. *et al.* (2013). *Analisis Karakteristik Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar.* pp. 190–205.

Alhadi, S., Purwadi, & Muyana, S. (2017). *Memahami Perilaku Agresif Siswa di Sekolah*. 288–294.

Andrita, A., Rondo, A. & Wungouw, H. I. S. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMAN 2 Ratahan*. Jurnal Keperawatan, 7(1).

Anshory, Yayuk & Worowirastri. (2016). *Tahapan dan Karakteristik Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Upaya Pemaknaan Development Task).* in The Progressive and Fun Education Seminar. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, p. 389.

Apriyanti, M. F., & Harmanto, H. (2015). *Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus Di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya).* Kajian Moral dan Kewarganegaraan, *3*(3), 994–1008.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2017). *Infografis: Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2017.* APJII, 27–28.

Borualogo, I. S. & Gumilang, E. (2019). *Kasus Perundungan Anak di Jawa Barat: Temuan Awal Children’s Worlds Survey di Indonesia.* Psympathic : Jurnal Ilmiah Psikologi, 6(1), pp. 15–30. doi: 10.15575/psy.v6i1.4439.

Bruce. (2015). *Konsep Anak Usia Sekolah.* Journal of Chemical Information and Modeling. 64(9), p. 20. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.

Budikuncoroningsih, 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). p. 85. doi: 10.30595/jssh.v1i2.1704.

Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar.* LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 9(1), p. 37. doi: 10.21927/literasi.2018.9(1).37-50.

Burhaein, E. (2017). *Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD.*  Indonesian Journal of Primary Education, 1(1), p. 51. doi: 10.17509/ijpe.v1i1.7497.

Candrasari, A., Ichsan, B., Dasuki, M. S. & Romadhon, Y. A., (2017). *Ilmu Kesehatan Masyarakat dan Kedokteran Keluarga*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.

Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dini, F. O. (2014). *Hubungan antara Kesepian dengan Perilaku Agresif pada Anak Didik di Lembaga Pemasyarakatan Anak Blitar*. p 03(03).

Diyantini N. K, Ni Luh P & Sagung M. L. (2015). *Hubungan Karakteristik dan Kepribadian Anak dengan Kejadian Bullying di Kabupaten Bandung*. Fakultas Kedokteran Universitas Udayana Denpasar. ISSN: 2303-1298.

Djohari, Y. W. (2016). *Pengaruh Interaksi Teman Sebaya dan Perkembangan Moral Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah di Wilayah Miskin Perkotaan*. 53(9), pp. 1689–1699.

Dwityanto, A., & Amalia, P.A. (2012). *Hubungan antara Kohesivitas Kelompok dan Komitmen Organisasi pada Karyawan*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Psikologi Islami. D. 07. Hal 270-276.

Edrizal. (2018). *Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) di SMPN 3 Teluk Kuantan. Pendidikan dan Pengajaran*. pp. 1001–1008.

Fahri, I. (2014). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dengan Kebutuhan Dasar Istirahat Dan Tidur di SD* 060895. pp. 6–25. Sumatera Utara.

Fatmawati. (2017). *Hubungan Permainan Video Games (Playstation) dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba.* Journal Of Islamic Nursing, 2(2), pp. 20–29.

Fawcett, J. (2010). *Overview of Nurse Theorist Dorothy E. Johnson’s Behavioral System Model.* <http://www4.desales.edu/~sey0/johnson.html> (sitasi 12 Januari 2020).

Fernando, G. (2018). *Hubungan antara Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar*. pp. 1–75. Bandar Lampung.

Firdaus, T. M. *et al.* (2013). *Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Siswa Di Smp Kelurahan Kedung Asem Surabaya*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Unesa, 1(2), pp. 68–76.

Fitriyah, F. K. (2019). *Pengaruh Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini Terhadap Kecemasan dan Empati*. Education and Human Development.

Fitrotunnisa, W. Y. U. F. A. (2017). H*ubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Kelas XI IPA dan IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta*. pp. 1–14.

Ghita, I. (2018) *KPAI : Kasus Kekerasan Anak dalam Pendidikan Meningkat Tahun 2018*, VOA Indonesi*a*. Available at: www.voaindonesia.com. Diakses 23 Januari 2020.

Hanurawan, F. (2010). *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Haqq, T. A. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B, dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.* Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Harianto, S. (2018). *Kenakalan Remaja di Nganjuk Meningkat 50% , Polisi Blusukan ke Sekolah*. *detikNews*. Available at: https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4347147/kenakalan-remaja-di-nganjuk-meningkat-50-polisi-blusukan-ke-sekolah. Diakes tanggal 23 januari 2020.

Hariyono, A. N., Saraswati, S., Anni, C. T., Bimbingan, J., Pendidikan, F. I., & Semarang, U. N. (2018). Indonesian Journal of Guidance and Counseling : *Theory and Application Perilaku Agresif Anak di Yayasan Setara Kota Semarang*. *7*(4).

Hidayat, A., Rustiana, E. R. & Pramono, H. (2014). *Agresivitas Suporter Klub Sriwijaya Fc Di Stadion Jakabaring Palembang 2014*. Journal of Physical Education and Sports. 3(2).

Hidayat, A. A. A. (2017). *Metodologi Penelitian Keperawatan dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Hurlock, Elizabeth B. (2011). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan.* Jakarta : Erlangga.

Indriani, Putra & Ardana, I. P. (2016). *Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B2 Tk Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*. Abstrak e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. 4(2), pp. 1–10.

Irmilia, E., Herlina & Hasneli (2015). *Hubungan Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah.* Hubungan Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah. 2(1), pp. 551–557. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.

Irwanto, Z. (2017). *Perilaku Agresif dan Penanganannya Melalui Konseling Islami.* Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling, 3, 27. https://doi.org/10.26858/jpkk.v0i0.2995.

Jannah, M. (2015). *Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak.* Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies. 1(2), pp. 87–98. doi: 10.1016/j.scitotenv.2010.05.022.

Jimenes, T. I., & estevez, E. (2017). *School Aggression in Adolescence: Examining the Role of Individual, Family and School Variables*. International Journal of Clinical and Health Psychology, 17 (3), 251-260.

Kamsiah, S. (2014). *Pengaruh Interaksi Teman Sebaya terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Ilmu Pendidikan Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*. Program Studi Pendidikan Agama Islam FIAI-UII, p. 73.

Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) dan United Nations Children‟s Fund. (2017). *Laporan Baseline SDG tentang Anak-Anak di Indonesia.* Jakarta: BAPPENAS dan UNICEF.

Khairi, H. (2018). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun.* Jurnal Warna. 2(2), pp. 15–28.

Khazaal, Y. et al. (2017). A*ssessment of the Game Addiction Scale Through Item Response Theory Graded Response Modeling*. Findings from a Nationally Representative Sample of Young Adult Men. pp. 1–37.

Kolipah, S & Devy, S. R. 2016. *Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap Kegemaran Bermain Game Online Pada Siswa SD di Kelurahan Mulyorejo.* Promosi Kesehatan. pp. 104–115.

Kulsum, U. & Jauhar, M. (2014). *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, p. 286.

Kyle & Carman. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri*. 2nd edn. Edited by E. Tiar. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.

Latifa, U. (2017). *Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangannya.* Journal of Multidisciplinary Studies, 1(2), pp. 185–196.

Lestari, M. A. Y. U. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan*. Jombang.

Lutfiwati, S. (2018). *Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi*. pp. 1–16.

Maryati & Suryawati. (2012). *Sosiologi Kelompok Peminatan Ilmu – Ilmu Sosial.* Jakarta: Erlangga.

Masganti. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*.

Mujati, A. (2018). *Preferensi Perilaku Agresif Mahasiswa Pemain Dota 2 di Universitas Muhammadiyah Malang.* Jurnal Psikologi. 3(32), pp. 1–44.

Murti, T. (2018). *Perkembangan Fisik Motorik dan Perseptual Serta Implikasinya pada Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Wahana Sekolah Dasar, 26(1), pp. 21–28. doi: 10.17977/um035v26i12018p021.

Mutiah, S. A. M. (2019). *Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII-1 SMPN 5 Seruway Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2018/2019.* Pendidikan, 8(5), p. 55.

Nadhirah, Y. F. (2017). *Perilaku Agresi pada Anak Usia Dini.* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 141–154.

Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja*: Dampak dan Pencegahannya. 27(2), pp. 148–158

Nurhayati. (2016). *Perilaku Agresivitas Dalam Berinteraksi dengan Teman Sebaya Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. IOSR Journal of Economics and Finance. 3(1), 56. https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666.

Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Oktavia, S., Pitoewas, B. & Rohman. (2019). *Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Perkembangan Social Skill Peserta Didik Kelas XI SMA Global Mandiri.*

Papalia, E. D. dan Feldman, R. T. (2014). *Meyelami Perkembangan Manusia*; *Experience Human Development.* Jakarta: Salemba Humanika.

Paramita, S. & Soetikno, N. (2018). *Perilaku Agresi Anak Usia Menengah dan Remaja Ditinjau dari Attachment Orangtua dan Anak.* Journal Psikogenesis. 5(1), pp. 1–12.

Parapat, V. N. & Royanto, L. R. (2018). *Efektivitas Program Pelatihan untuk Meningkatkan Perilaku Asertif dan Perilaku Pembela pada Situasi Perundungan Sekolah Dasar Kelas V*. Jurnal Psikogenesi*s*. 6(2), pp. 130–144.

Prasetiawan, Hardi. (2016). *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*. Jurnal Fokus Konseling. Vol. 2, No. 2:116-125.

Prasetio, R. E. & Hartosujono, H. (2017). *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Kekerasan Dengan Peilaku Agresi Pada Pelajar di Wonosobo*. Jurnal Spirits. 3(2), p. 50.

Pratama, W. (2014). *Game Adventure Misteri Kotak Pandora.* Jurnal Telematika, 7(2), pp. 13–31. Purwokerto.

Prayugo, M. I. & Suroso, S. (2018). *Hubungan Konsep Diri dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif Remaja*. PSIKOSAINS (Jurnal Penelitian dan Pemikiran Psikologi). 13(1). p. 33.

Priwidianti, A. S. & Arjanggi, R. (2019). *Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Siswa SMK Negeri 10 Semarang*. 1 (September). pp. 254–262.

Puspitasari, R. D. (2017). *Hubungan Peran Kelompok Teman Sebaya Dengan Sikap Agresif Pada Remaja Kelas XI DI SMAN 1 NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA*. Jurnal Keperawatan.p. 7.

Putra, F. (2017). *Ketercapaian Tugas - Tugas Perkembangan Siswa SMA dan Siswa Pondok Pesantren*. Counseling Care. 1(1). pp. 27–34.

Rahayu, L. S. (2019). *KPAI: Angka Kekerasan pada Anak Januari-April 2019 Masih Tinggi*. Available at: https://news.detik.com/berita/d-4532984/kpai-angka-kekerasan-pada-anak-januari-april-2019-masih-tinggi. Diakes pada tanggal 31 Maret 2020.

Raviyoga, T. T. & Marheni, A. (2019). *Hubungan Kematangan Emosi dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Agresivitas Remaja di SMAN 3 Denpasar*. Jurnal Psikologi Udayana, 6(2), pp. 1049–1060.

Retno. (2012). *Pengertian Permainan Game.* pp. 5–17. Jakarta.

Retnowuni, A. & Yani, A. L. (2019). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif pada Remaja yang Tinggal di Pesantren.* 6(1), pp. 36–43.

Santosa, S. (2009). *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.

Santrock, John W. (2011). *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2*. (Terjemahan: Sarah Genis B) Jakarta: Erlangga.

Sarwono, S. W. (2012). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali.

Sentana, M. A. & Kumala, I. D. (2017). *Agresivitas dan Kontrol Diri pada Remaja di Banda Aceh.* Jurnal Sains Psikologi, 6(2), pp. 51–55. doi: 10.17977/um023v6i22017p051.

Setiawan. (2017). *Permainan Kooperatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal AUDI, 1(1), pp. 32–37.

Setiawan, H. S. (2018). *Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta*. Faktor Exacta, 11(2), p. 146.

Schick, A. & Cierpka, M. (2016). *Risk Factors And Prevention Of Aggressive Behavior In Children And Adolescents*. *J*urnal for education research 8(1), pp. 90–109.

Siti Kamsiah. (2014). *Pengaruh Interaksi Teman Sebaya terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.* Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.

Subqi, I. (2019). *Perilaku Agresif Remaja dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua di Desa Baleadi Pati*. Islamic Psychology. 1(2). pp. 186–214.

Suci, F. C. W. (2020). *Subjektivitas Usia dan Kesamaan Usia Dalam Pembagian Pengetahuan Organisasional.*

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Sugiyono 2015 Bagian 3*. p. 458.

Sulistiyowati, B. (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). p. 85.

Syarifullah Andri & Fariza Dina. (2019). *Identifikasi ciri - ciri penyebab perilaku agresif verbal dan perilaku agresif non verbal pada SMP Negeri 13 Palangka Raya* . *03*(01), 14–20.

Syed, N. (2018). *How can school curb-bullying*. Diakses tanggal 23 Januari 2020 <https://www.theeducatoronline.com/asia/news/howcanschoolcurbbullying/246896>

Syisnawati, Helena, N. & Setiawan, A. (2016). *Menurunkan Kecemasan Anak Usia Sekolah Selama Hospitalisasi Dengan Terapi Bermain All Tangled Up.* Menurunkan Kecemasan Anak Usia Sekolah Selama Hospitalisasi Dengan Terapi Bermain All Tangled Up.1, pp. 69–82.

Terok, M., Tololiu, T. & Rompis, N. (2018). *Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan dan Perilaku Agresif Siswa.* 6(2).

Trisnawati, J., Nauli, F., & Agrina. (2014). *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di smk negeri 2 pekanbaru*. Jom Psik, 1(2), 1–9.

Tusyana, E., Trengginas, R. & . S. (2019). *Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar.* Inventa. 3(1), pp. 18–26.

Upton, Penney. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Utami, D. T. R. I. (2018). *Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. 1(1). pp. 39–50.

Wahdianto, A. (2017). *Hubungan Online Dissociative Social Interaction dengan Perilaku Agresif pada Remaja Penggemar Game Online Genre War.* Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Semarang.

Wahidah, N. (2013). H*ubungan Antara Kelompok Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Muslim Makassar Indonesia.* Jurnal Psikologi.

Wibowo, N. E., & Fuad Nashori, H. (2017). *Self Regulation and Aggressive Behavior on Male Adolescence.* Psikologi, *8*(1), 1–6.

Wulandari, Ichsan & Romadhon, Y. A. (2017). *Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia 3-6 Tahun Dengan Pendidikan Usia Dini Dan Tanpa Pendidikan Usia Dini Di Kecamatan Peterongan Jombang.*  Biomedika, 8(1), pp. 47–53.

Yusup, F. (2018). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1). pp. 17–23.

**LAMPIRAN**

**Lampiran 1**

***CURRICULUM VITAE***

Nama : Cindy Aprilia Puspita Sari

NIM : 161.0021

Prodi : S1-Keperawatan

Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 12 April 1998

Alamat Rumah : Jalan Sememi Jaya Selatan 1-D No.17, Kelurahan Sememi, Kecamatan Benowo, Kota Surabaya, Jawa Timur.

Agama : Islam

No. Telepon : 081230876717

Email : [cindyprilly12@gmail.com](mailto:cindyprilly12@gmail.com)

Riwayat Pendidikan :

1. TK Dharma Wanita Gresik : 2002-2003
2. TK Kurnia Wetan Surabaya : 2003-2004
3. SDN Manukan Wetan 1 Surabaya : 2004-2010
4. SMPN 20 Surabaya : 2010-2013
5. SMAN 12 Surabaya : 2013-2016

**Lampiran 2**

**MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**MOTTO**

**Bukan Malang yang Menjadi Musuh dari Perjalanan Kehidupan,**

**Tetapi Malas dan Menunda Berjuang**

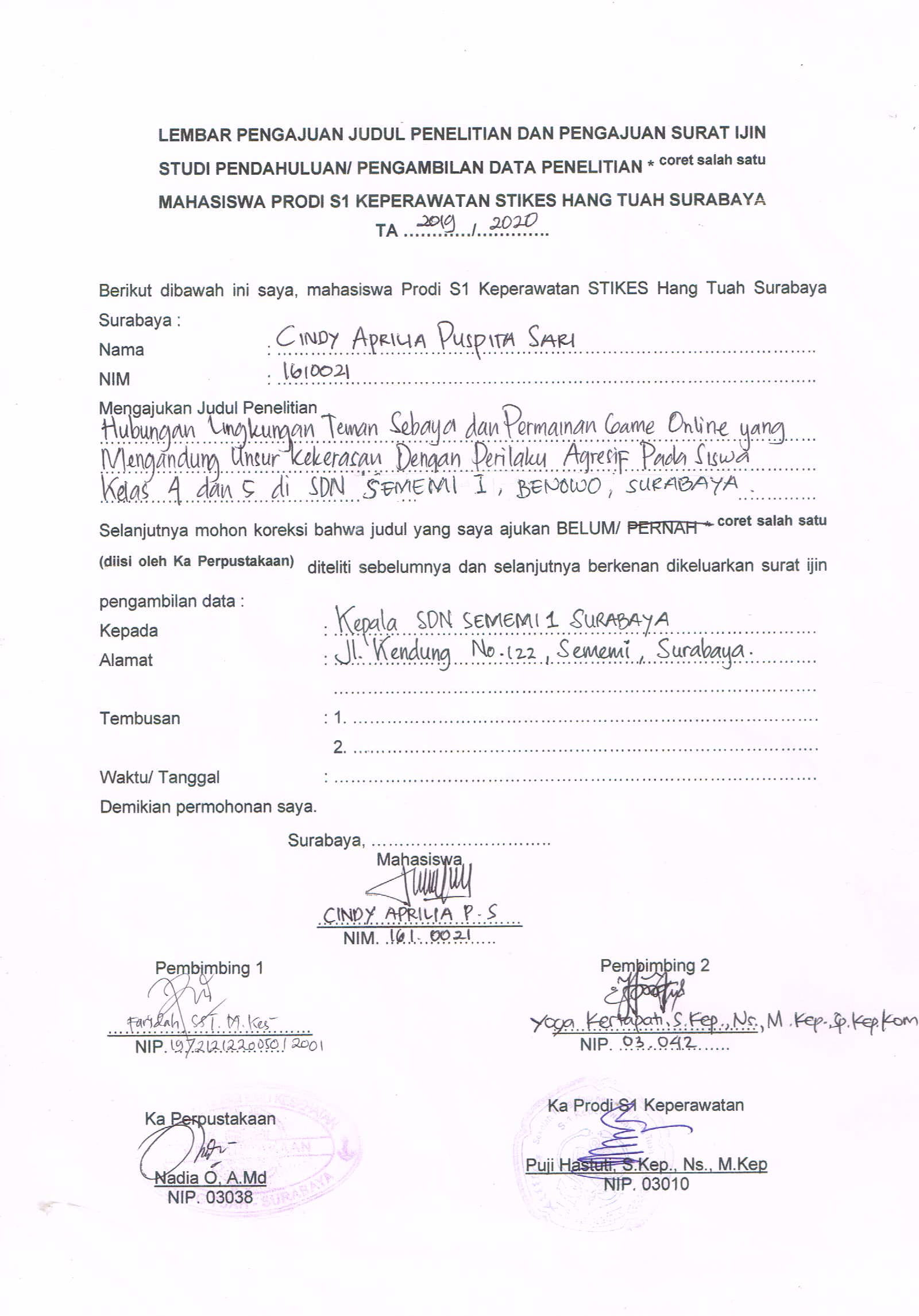
**PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah Swt, saya persembahkan karya kecilku ini untuk :

* 1. Terimakasih kepada Allah Swt yang telah memberikan saya nikmat kesehatan, kemudahan, dan kelancaran selama penyusunan skripsi ini.
  2. Terimakasih kepada Ibunda, Ayahanda dan Nenek saya yang telah memberikan restu dan doa kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan saya pada jenjang S-1 ini dengan tepat waktu.
  3. Terimakasih kepada Ibu Faridah dan Bapak Yoga selaku dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan memberikan seluruh ilmu serta waktunya kepada saya dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
  4. Terimakasih kepada Daniele Alesandro yang telah memberikan dukungan penuh serta konsumsi disetiap waktu sehingga saya lebih giat dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
  5. Terimakasih kepada Nurew, Intan, Nofia Irawati, dan Jijah yang telah memberi *support*, semangat, dan waktunya untuk membantu saya dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
  6. Terimakasih kepada teman – teman angkatan 22 yang telah memberikan *support* dan dukungan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
  7. Terimakasih kepada senior saya Kak Brahmayda Wiji dan Kak Rizky Novitasari yang telah memberikan motivasi ide dan bimbingan disaat saya bingung dalam mengerjakan penyusunan skripsi ini.
  8. Terimakasih kepada teman – teman dekat saya yang selalu meluangkan waktunya dan memotivasi saya agar cepat lulus serta menemani saya dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

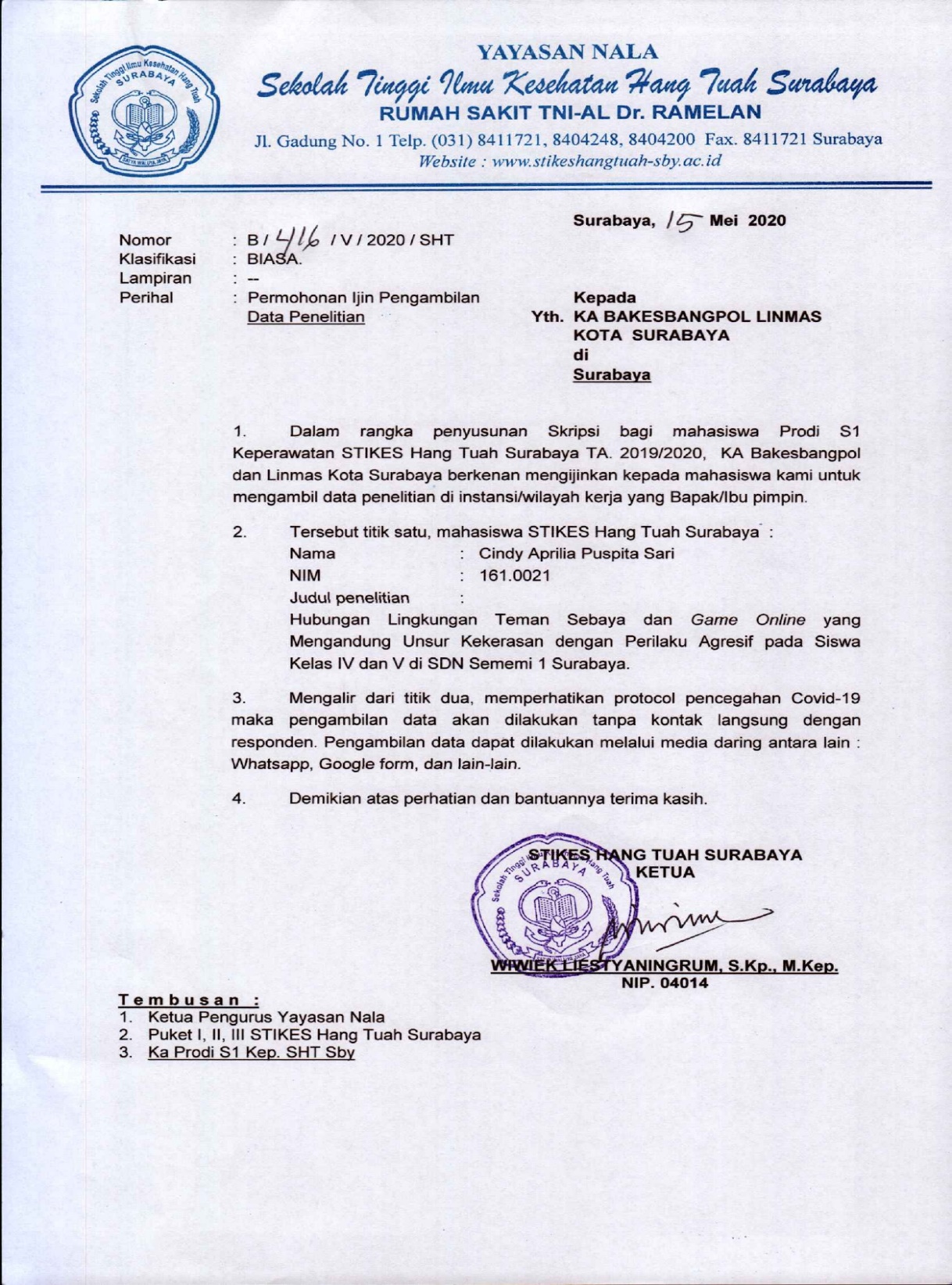
**Lampiran 3**

**Lembar Pengajuan Judul Penelitian**



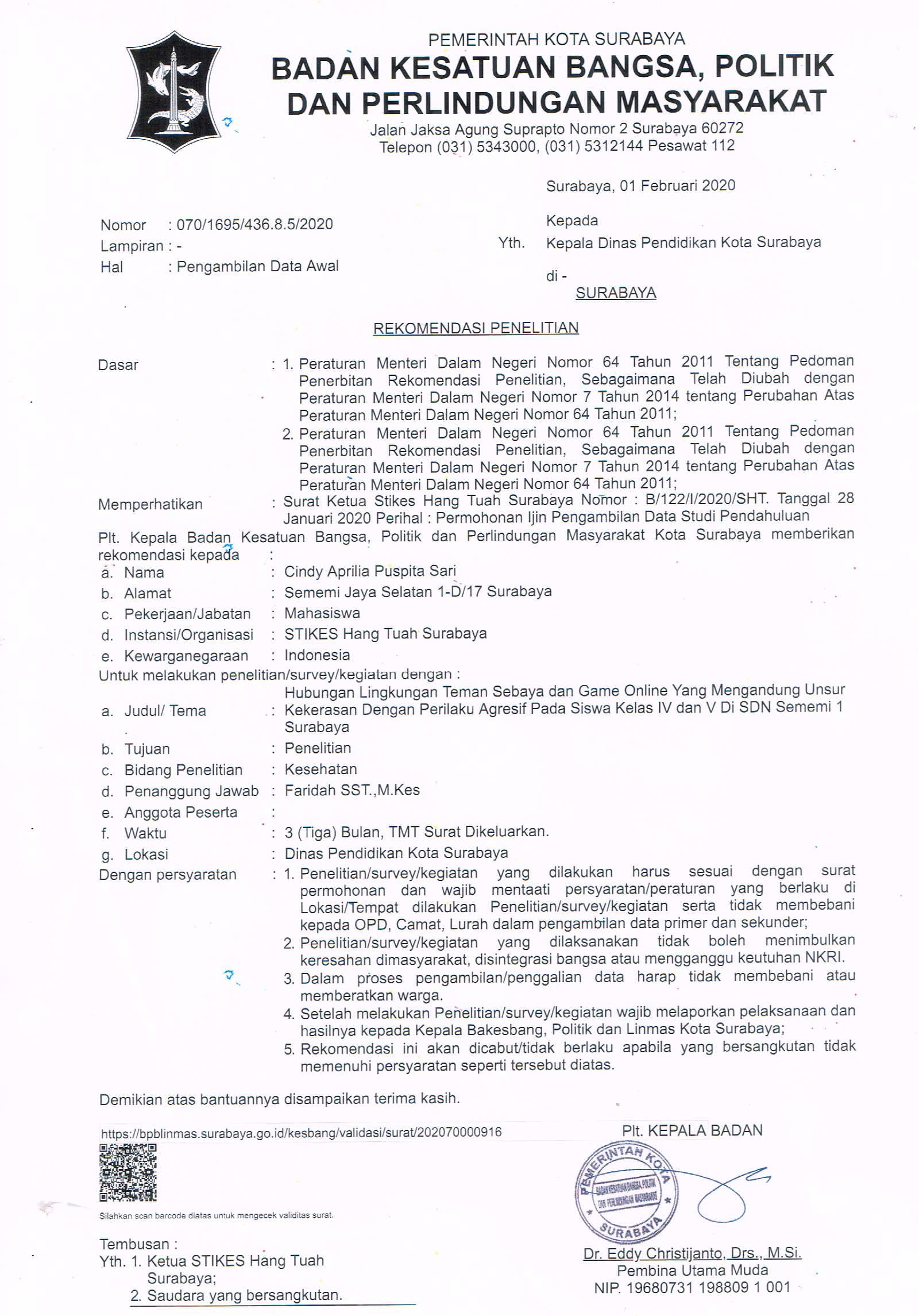
**Lampiran 4**

**Surat Perizinan ke Bakesbangpol dan Linmas Kota Surabaya**

****

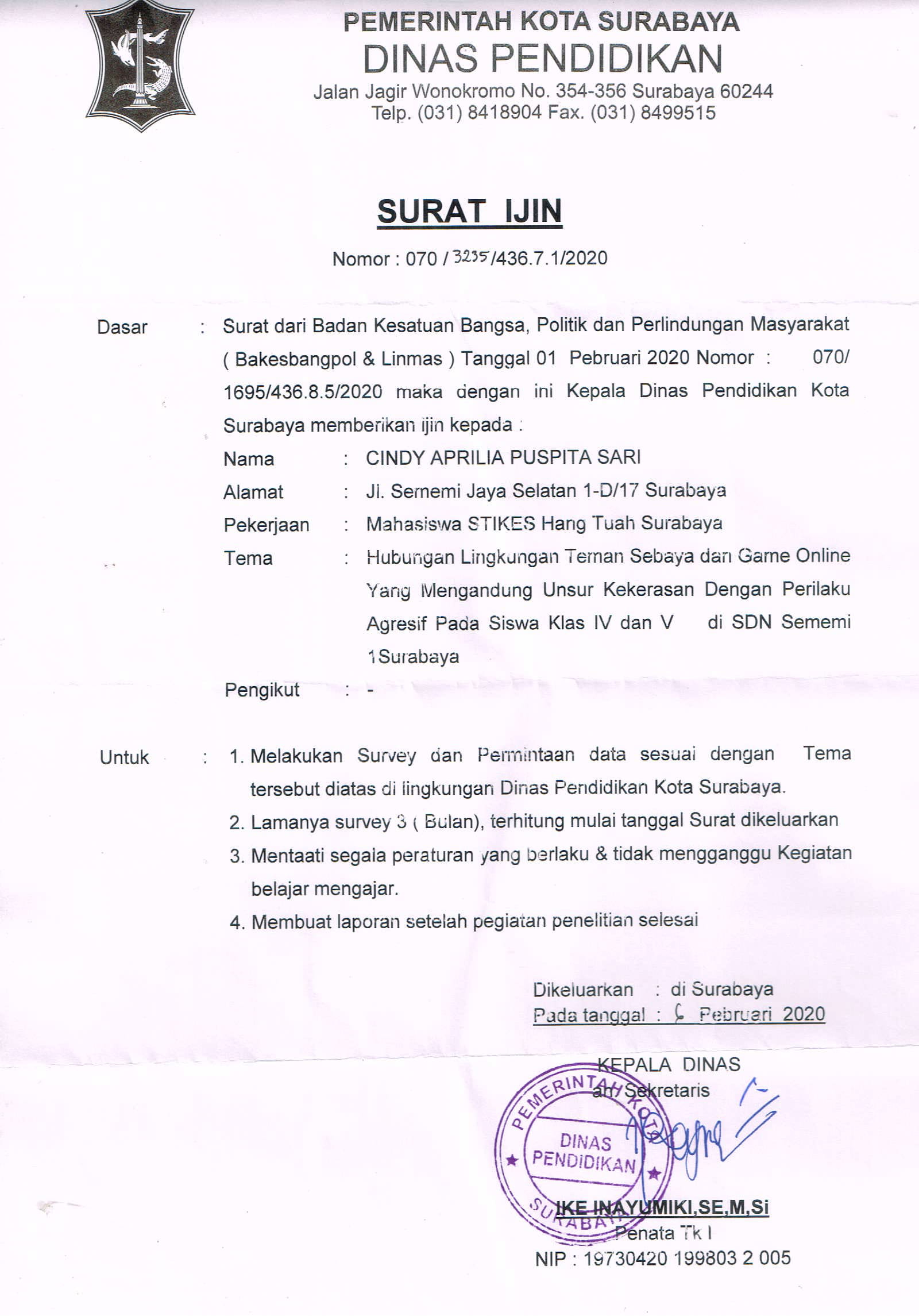
**Lampiran 5**

**Surat Perizinan ke Dinas Pendidikan Kota Surabaya**

****

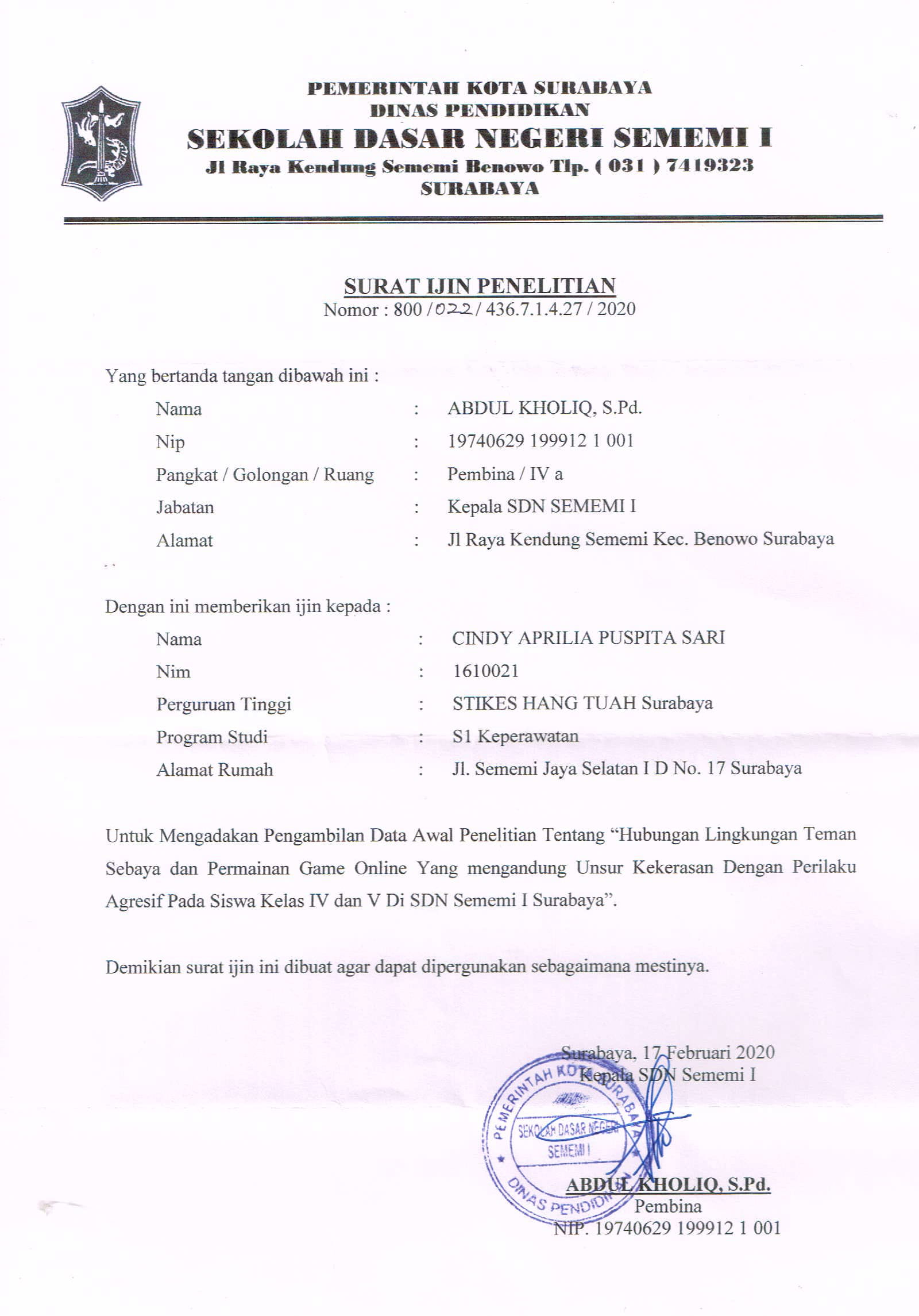
**Lampiran 6**

**Surat Perizinan ke SDN Sememi 1 Surabaya**

****

**Lampiran 7**

**Surat Perizinan SDN Sememi 1 Surabaya**

****

**Lampiran 8**

**Persetujuan Etik Penelitian**

****

**Lampiran 9**

***INFORMED CONSENT***

**(LEMBAR PERSETUJUAN)**

Kepada Yth.

Saudara Calon Responden Penelitian

di SDN Sememi 1 Surabaya

Saya adalah mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya akan mengadakan penelitian sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Adakah Hubungan antara Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasandengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.”

Partisipasi saudara dalam penelitian ini akan bermanfaat bagi peneliti dan menambah pengetahuan saudara terkait informasi mengenali perilaku agresif sejak dini dan mengetahui dampak apa saja yang akan timbul dari berperilaku agresif. Saudara akan diberi kuesioner yang berisi tentang lingkungan teman sebaya, *game* online, dan perilaku agresif dengan total 47 pertanyaan.

Saya mengharapkan tanggapan atau jawaban yang saudara berikan sesuai dengan yang terjadi pada saudara sendiri tanpa ada pengaruh atau paksaan dari orang lain. Partisipasi saudara bersifat bebas dalam penelitian ini, artinya saudara ikut atau tidak ikut tidak ada sanksi apapun. Jika saudara bersedia menjadi responden silahkan untuk menanda tangani lembar persetujuan yang telah disediakan.

Informasi atau keterangan yang saudara berikan akan dijaga kerahasiaanya dan akan digunakan untuk kepentingan ini saja. Apabila penelitian ini telah selesai, pernyataan saudara akan dihanguskan.

|  |  |
| --- | --- |
| Yang Menjelaskan,  Cindy Aprilia Puspita Sari  NIM. 161.0021 | Yang Dijelaskan  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**Lampiran 10**

**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini bersedia untuk ikut berpartisipasi sebagai responden penelitian yang dilakukan oleh :

Nama : Cindy Aprilia Puspita Sari

NIM : 161.0021

Yang berjudul “Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya.”

Tanda tangan saya menunjukkan bahwa :

Saya telah diberi informasi atau penjelasan tentang penelitian ini dan informasi peran saya.

Saya mengerti bahwa catatan tentang penelitian ini dijamin kerahasiaannya. Semua berkas yang mencantumkan identitas dan jawaban yang akan saya berikan hanya diperlukan untuk pengelolaan data.

Saya mengerti bahwa penelitian ini akan mendorong pengembangan tentang “Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game Online* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas IV dan V di SDN Sememi 1 Surabaya”.

Oleh karena itu secara sukarela saya menyatakan ikut berperan serta dalam penelitian ini. Tanda tangan saya dibawah ni, sebagai bukti kesediaan saya menjadi responden penelitian.

Surabaya, April 2020

|  |  |
| --- | --- |
| Peneliti  Cindy Aprilia Puspita Sari  NIM. 161.0021 | Responden  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  |  |
| Saksi Peneliti | Saksi Responden  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  |  |

**Lampiran 11**

**LEMBAR KUESIONER**

No Responden :

Tanggal Pengisian :

**Petunjuk Pengisian**

1. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan memberi tanda (√).
2. Kotak sebelah kanan tidak perlu diisi.
3. Jika kurang jelas, bisa bertanya kepada kakak pembimbing.
4. Teliti kembali agar tidak ada pertanyaan yang terlewati untuk dijawab.
5. **Data Demografi**
6. Usia :
7. Kelas : ( ) Kelas IV ( ) Kelas V
8. Pekerjaan Ayah : ( ) Wiraswasta ( ) PNS

( ) Swasta ( ) Lainnya,……….….

1. Pekerjaan Ibu : ( ) Wiraswasta ( ) PNS

( ) Swasta ( ) Ibu Rumah Tangga

1. Biasanya diasuh oleh : ( ) Ibu

( ) Nenek

( ) Asisten Rumah Tangga

( ) Tempat Penitipan Anak

1. Beli Paket Data Internet dari : ( ) Orang Tua

( ) Uang Tabungan Pribadi

( ) Uang Saku Sekolah

1. Sejak usia berapa anda bermain *game online*? … tahun
2. Berapa lama anda saat bermain *game online*?

( ) 1 – 2 jam

( ) 3 – 4 jam

( ) 5 – 6 jam

( ) Lebih dari 7 jam

1. Berapa jumlah teman dalam kelompok anda?

( ) 1 – 3 orang

( ) 4 – 6 orang

( ) 7 – 9 orang

( ) Lebih dari 9 orang

1. Teman anda berasal darimana saja?

( ) Ekstrakulikuler (Voli, Sepak bola, Badminton, dll…)

( ) Teman Sekolah

( ) Teman Belajar

( ) Teman Lingkungan Rumah

**Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum menjawab pertanyaan, harap baca terlebih dahulu petunjuk ini dengan teliti.
2. Adik – adik dipersilahkan memilih salah satu jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (×) pada tempat yang tersedia.
3. Usahakan agar tidak ada jawaban satupun yang terlewatkan.
4. Apabila kurang jelas, adik – adik berhak bertanya kepada kakak pembimbing.
5. Setelah semua diisi mohon diserahkan kembali kepada kakak pembimbing.
6. **Lingkungan Teman Sebaya**

Saya mampu mengatasi masalah saya sendiri tanpa bantuan orang lain.

a. Sangat setuju

* + 1. Setuju
    2. Tidak setuju
    3. Sangat tidak setuju

Saya tidak mau ikut campur dalam menyelesaikan masalah yang bukan masalah saya.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

Saya mampu bekerja sama secara baik dengan teman saya.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

Saya meninggalkan teman saya yang tidak menguntungkan.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

Membantu menyelesaikan tugas teman akan memperlambat tugas saya.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

Saya bersedia membantu teman saya dalam menyelesaikan masalah.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

Saya tidak perlu mengenal lebih dekat teman – teman saya.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

Hubungan saya dengan teman – teman saya tidak terlalu dekat.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

Apabila saya tidak dapat menyelesaikan tugas, maka teman saya akan berusaha membantu.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

Saya tidak setuju dengan hal – hal yang dilakukan oleh teman saya karena bertentangan dengan keinginan saya.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

Teman – teman saya saling mendukung satu sama lain.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

Saya hanya berinteraksi dengan teman saya dalam kondisi tertentu.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

Saya tidak mendukung teman saya yang tidak sepaham dengan saya.

* + 1. Sangat setuju
    2. Setuju
    3. Tidak setuju
    4. Sangat tidak setuju

**Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum menjawab pertanyaan, harap baca terlebih dahulu petunjuk ini dengan teliti.
2. Adik – adik dipersilahkan memilih salah satu jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (×) pada tempat yang tersedia.
3. Usahakan agar tidak ada jawaban satupun yang terlewatkan.
4. Apabila kurang jelas, adik – adik berhak bertanya kepada kakak pembimbing.
5. Setelah semua diisi mohon diserahkan kembali kepada kakak pembimbing.
6. ***Game Online***
7. Dalam 1 minggu saya bermain game.
8. Setiap hari
9. 5-6 hari
10. 2-4 hari
11. 1-2 hari
12. Kekalahan saat bermain game membuat saya sangat kesal.
13. Sangat setuju
14. Setuju
15. Tidak setuju
16. Sangat tidak setuju
17. Meski sedang asyik bermain, jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan game untuk beristirahat sebentar.
18. Sangat setuju
19. Setuju
20. Tidak setuju
21. Sangat tidak setuju
22. Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain game.
23. Sangat setuju
24. Setuju
25. Tidak setuju
26. Sangat tidak setuju
27. Dalam sehari saya bermain game.
28. 3x
29. 2x
30. 1x
31. Tidak setiap hari
32. Saya sangat marah jika berkali – kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya.
33. Sangat setuju
34. Setuju
35. Tidak setuju
36. Sangat tidak setuju
37. Jika dihitung, dalam satu minggu saya bermain game sebanyak.
38. Lebih dari 15x
39. 14x
40. 7x
41. Kurang dari 5x
42. Saya tidak marah ketika berkali – kali kalah dalam bermain game.
43. Sangat setuju
44. Setuju
45. Tidak setuju
46. Sangat tidak setuju
47. Lamanya saya bermain game dalam satu hari.
48. Lebih dari 6 jam
49. 5-6 jam
50. 4-3 jam
51. 1-2 jam
52. Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain game.
53. Sangat setuju
54. Setuju
55. Tidak setuju
56. Sangat tidak setuju
57. Saya malas mengangkat telepon ketika saya sedang bermain game.
58. Sangat setuju
59. Setuju
60. Tidak setuju
61. Sangat tidak setuju

**Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum menjawab pertanyaan, harap baca terlebih dahulu petunjuk ini dengan teliti.
2. Adik – adik dipersilahkan memilih salah satu jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda (×) pada tempat yang tersedia.
3. Usahakan agar tidak ada jawaban satupun yang terlewatkan.
4. Apabila kurang jelas, adik – adik berhak bertanya kepada kakak pembimbing.
5. Setelah semua diisi mohon diserahkan kembali kepada kakak pembimbing.
6. **Perilaku Agresif**
7. Saya adalah orang yang pemarah.
8. Sangat setuju
9. Setuju
10. Tidak setuju
11. Sangat tidak setuju
12. Saya marah ketika terjadi sesuatu yang tidak saya sukai.
13. Sangat setuju
14. Setuju
15. Tidak setuju
16. Sangat tidak setuju
17. Saya akan melakukan kekerasan untuk membela diri.
18. Sangat setuju
19. Setuju
20. Tidak setuju
21. Sangat tidak setuju
22. Terkadang saya kurang mampu mengendalikan emosi tanpa alasan yang jelas.
23. Sangat setuju
24. Setuju
25. Tidak setuju
26. Sangat tidak setuju
27. Terkadang saya merasa orang – orang menertawakan saya dari belakang.
28. Sangat setuju
29. Setuju
30. Tidak setuju
31. Sangat tidak setuju
32. Saya memukul seseorang dengan bantuan teman – teman.
33. Sangat setuju
34. Setuju
35. Tidak setuju
36. Sangat tidak setuju
37. Saya merasa kesulitan mengendalikan amarah.
38. Sangat setuju
39. Setuju
40. Tidak setuju
41. Sangat tidak setuju
42. Menurut teman – teman saya seringkali membuat alasan.
43. Sangat setuju
44. Setuju
45. Tidak setuju
46. Sangat tidak setuju
47. Saat seseorang bersikap baik, saya merasa ada sesuatu yang mereka inginkan dari saya.
48. Sangat setuju
49. Setuju
50. Tidak setuju
51. Sangat tidak setuju
52. Saya marah ketika terjadi sesuatu yang kurang saya sukai.
53. Sangat setuju
54. Setuju
55. Tidak setuju
56. Sangat tidak setuju
57. Saya membentak orang yang menghalangi antrian.
58. Sangat setuju
59. Setuju
60. Tidak setuju
61. Sangat tidak setuju
62. Kadang saya merasa jahat kepada teman – teman.
63. Sangat setuju
64. Setuju
65. Tidak setuju
66. Sangat tidak setuju
67. Saya kurang peduli dengan lingkungan sekitar.
68. Sangat setuju
69. Setuju
70. Tidak setuju
71. Sangat tidak setuju
72. Kadang saya merasa sangat kesal dan ingin marah.
73. Sangat setuju
74. Setuju
75. Tidak setuju
76. Sangat tidak setuju
77. Saya menceritakan kejelekan orang lain kepada teman.
78. Sangat setuju
79. Setuju
80. Tidak setuju
81. Sangat tidak setuju
82. Terkadang saya merasa orang – orang mengkritik saya dari belakang.
83. Sangat setuju
84. Setuju
85. Tidak setuju
86. Sangat tidak setuju
87. Saya kurang mampu menahan diri untuk memukul orang lain.
88. Sangat setuju
89. Setuju
90. Tidak setuju
91. Sangat tidak setuju
92. Saya kesulitan mengendalikan emosi.
93. Sangat setuju
94. Setuju
95. Tidak setuju
96. Sangat tidak setuju
97. Kadang saya mengumpat secara spontan dengan sengaja saat kaget.
98. Sangat setuju
99. Setuju
100. Tidak setuju
101. Sangat tidak setuju
102. Merasa iri karena melihat teman – teman saya berhasil.
103. Sangat setuju
104. Setuju
105. Tidak setuju
106. Sangat tidak setuju
107. Saya akan melempar benda yang berada didekat saya ketika merasa kesal.
108. Sangat setuju
109. Setuju
110. Tidak setuju
111. Sangat tidak setuju
112. Saya mengancam teman – teman saya.
113. Sangat setuju
114. Setuju
115. Tidak setuju
116. Sangat tidak setuju
117. Kadang saya berfikir orang lain tidak dapat melakukan sesuatu sebaik saya.
118. Sangat setuju
119. Setuju
120. Tidak setuju
121. Sangat tidak setuju

**Lampiran 12**

**HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS**

**Lingkungan Teman Sebaya**

|  |  |
| --- | --- |
| **Reliability Statistics** | |
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .792 | 32 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Item-Total Statistics** | | | | |
|  | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
| P01 | 70.83 | 81.937 | .083 | .795 |
| P02 | 70.47 | 72.947 | .672 | .768 |
| P03 | 70.33 | 69.402 | .721 | .761 |
| P04 | 70.77 | 78.254 | .535 | .780 |
| P05 | 70.53 | 77.706 | .378 | .783 |
| P06 | 70.83 | 80.764 | .242 | .789 |
| P07 | 70.43 | 75.013 | .578 | .774 |
| P08 | 70.33 | 84.161 | -.085 | .803 |
| P09 | 70.57 | 79.909 | .224 | .789 |
| P10 | 69.97 | 81.826 | .066 | .797 |
| P11 | 70.40 | 77.834 | .335 | .785 |
| P12 | 69.97 | 80.930 | .163 | .792 |
| P13 | 70.23 | 79.013 | .345 | .785 |
| P14 | 70.17 | 76.695 | .433 | .780 |
| P15 | 69.90 | 77.472 | .419 | .781 |
| P16 | 70.57 | 77.082 | .385 | .782 |
| P17 | 69.93 | 79.926 | .169 | .793 |
| P18 | 70.80 | 78.372 | .446 | .782 |
| P19 | 70.57 | 79.771 | .310 | .786 |
| P20 | 70.63 | 84.723 | -.121 | .805 |
| P21 | 70.30 | 85.252 | -.186 | .802 |
| P22 | 70.63 | 83.482 | -.027 | .797 |
| P23 | 70.57 | 79.771 | .217 | .790 |
| P24 | 70.60 | 80.455 | .262 | .788 |
| P25 | 70.20 | 77.269 | .453 | .780 |
| P26 | 69.87 | 80.051 | .224 | .789 |
| P27 | 70.03 | 80.654 | .121 | .795 |
| P28 | 70.13 | 75.223 | .509 | .776 |
| P29 | 70.03 | 79.068 | .246 | .789 |
| P30 | 69.70 | 79.941 | .224 | .789 |
| P31 | 70.13 | 76.051 | .478 | .778 |
| P32 | 70.17 | 75.247 | .482 | .777 |

***Game Online***

|  |  |
| --- | --- |
| **Reliability Statistics** | |
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .838 | 20 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Item-Total Statistics** | | | | |
|  | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
| P01 | 57.63 | 36.102 | .487 | .828 |
| P02 | 57.47 | 35.016 | .658 | .820 |
| P03 | 57.63 | 35.068 | .626 | .821 |
| P04 | 57.63 | 36.516 | .432 | .830 |
| P05 | 57.47 | 33.292 | .770 | .812 |
| P06 | 57.77 | 37.289 | .481 | .829 |
| P07 | 57.60 | 38.524 | .220 | .839 |
| P08 | 57.60 | 36.662 | .335 | .836 |
| P09 | 57.47 | 31.982 | .827 | .807 |
| P10 | 57.50 | 38.121 | .327 | .835 |
| P11 | 57.77 | 37.082 | .294 | .838 |
| P12 | 57.70 | 36.148 | .474 | .828 |
| P13 | 58.20 | 37.476 | .373 | .833 |
| P14 | 57.63 | 38.861 | .220 | .838 |
| P15 | 57.60 | 37.834 | .252 | .839 |
| P16 | 57.83 | 37.040 | .536 | .828 |
| P17 | 58.43 | 38.461 | .250 | .838 |
| P18 | 57.73 | 38.961 | .151 | .842 |
| P19 | 57.57 | 36.806 | .367 | .834 |
| P20 | 57.70 | 38.355 | .194 | .841 |

**Perilaku Agresif**

|  |  |
| --- | --- |
| **Reliability Statistics** | |
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .922 | 25 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Item-Total Statistics** | | | | |
|  | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
| P01 | 59.73 | 126.616 | .292 | .924 |
| P02 | 59.73 | 121.375 | .743 | .916 |
| P03 | 59.57 | 125.220 | .613 | .919 |
| P04 | 59.57 | 124.254 | .405 | .922 |
| P05 | 59.63 | 123.068 | .486 | .920 |
| P06 | 59.70 | 121.803 | .583 | .919 |
| P07 | 60.00 | 121.241 | .656 | .917 |
| P08 | 59.53 | 124.878 | .530 | .920 |
| P09 | 59.97 | 122.447 | .511 | .920 |
| P10 | 59.70 | 121.183 | .556 | .919 |
| P11 | 59.17 | 129.868 | .211 | .924 |
| P12 | 59.57 | 126.392 | .514 | .920 |
| P13 | 59.57 | 123.495 | .469 | .921 |
| P14 | 59.77 | 119.289 | .729 | .916 |
| P15 | 60.03 | 123.344 | .504 | .920 |
| P16 | 59.90 | 122.783 | .509 | .920 |
| P17 | 60.03 | 117.757 | .717 | .916 |
| P18 | 59.57 | 119.495 | .694 | .916 |
| P19 | 60.03 | 121.689 | .686 | .917 |
| P20 | 59.70 | 124.493 | .579 | .919 |
| P21 | 59.60 | 126.662 | .392 | .921 |
| P22 | 59.70 | 120.907 | .635 | .918 |
| P23 | 59.87 | 125.499 | .435 | .921 |
| P24 | 60.17 | 120.144 | .712 | .916 |
| P25 | 59.80 | 120.648 | .559 | .919 |

**Lampiran 13**

**Lembar Tabulasi Data Demografi**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **K** | **U** | **PA** | **PI** | **DO** | **BDID** | **UPKBGO** | **WBGO** | **JMT** | **JNT** |
| R1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 |
| R2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 |
| R3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| R4 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R5 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R6 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| R7 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 |
| R8 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R9 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R10 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| R11 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| R12 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R13 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| R14 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| R15 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R16 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 |
| R17 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 |
| R18 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| R19 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| R20 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 3 |
| R21 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| R22 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R23 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R24 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 |
| R25 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 |
| R26 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R27 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 |
| R28 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| R29 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R30 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 |
| R31 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 4 |
| R32 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 |
| R33 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 |
| R34 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 |
| R35 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| R36 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| R37 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R38 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R39 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 |
| R40 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| R41 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| R42 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |
| R43 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| R44 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| R45 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 |
| R46 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| R47 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| R48 | 1 | 3 | 1 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 |
| R49 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 |
| R50 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 |
| R51 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| R52 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| R53 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| R54 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R55 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| R56 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R57 | 1 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R58 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| R59 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R60 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| R61 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R62 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R63 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R64 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R65 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R66 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R67 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| R68 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 4 | 4 |
| R69 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| R70 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 4 | 2 |
| R71 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 4 | 4 |
| R72 | 2 | 4 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 4 | 2 |
| R73 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 4 | 4 |
| R74 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| R75 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 4 |
| R76 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R77 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| R78 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 4 | 3 | 3 |
| R79 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| R80 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| R81 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| R82 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 |
| R83 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| R84 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| R85 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| R86 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| R87 | 1 | 2 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 |
| R88 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R89 | 1 | 3 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| R90 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 |
| R91 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| R92 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R93 | 2 | 3 | 4 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R94 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 |
| R95 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R96 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R97 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| R98 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| R99 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 |
| R100 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| R101 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| R102 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 |
| R103 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| R104 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 |
| R105 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 |
| R106 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R107 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| R108 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 4 |
| R109 | 2 | 3 | 4 | 4 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| R110 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 |
| R111 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| R112 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 |
| R113 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R114 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 |
| R115 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| R116 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 |
| R117 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 |
| R118 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 |
| R119 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| R120 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 |
| R121 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 |
| R122 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| R123 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 |
| R124 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 |
| R125 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 2 |
| R126 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 |
| R127 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 4 |
| R128 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| R129 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| R130 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 |
| R131 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| R132 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 |
| R133 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| R134 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| R135 | 1 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| R136 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 |
| R137 | 2 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| R138 | 2 | 2 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| R139 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| R140 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 |
| R141 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| R142 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| R143 | 1 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| R144 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 |

**Keterangan :**

**K : Kelas**

1. Kelas 4
2. Kelas 5

**U : Usia**

1. 9 tahun
2. 10 tahun
3. 11 tahun
4. 12 tahun

**PA : Pekerjaan Ayah**

1. Wiraswasta
2. Swasta
3. PNS (Pegawai Negeri Sipil)
4. Lainnya

**PI : Pekerjaan Ibu**

1. Wiraswasta
2. Swasta
3. PNS (Pegawai Negeri Sipil)
4. IRT (Ibu Rumah Tangga)

**DO : Diasuh Oleh**

1. Ibu
2. Nenek
3. ART (Asisten Rumah Tangga)
4. TPA (Tempat Penitipan Anak)
   * + 1. ***1***

**BDID : Beli Data Internet dari**

1. Orang Tua
2. Uang Tabungan Pribadi
3. Uang Saku Sekolah

**WBGO : Waktu Bermain *Game Online***

* + - 1. 1 – 2 jam
      2. 3 – 4 jam
      3. 5 – 6 jam
      4. Lebih dari 6 jam

**UPKBGO : Usia Pertama Kali Bermain *Game Online***

< 7 tahun

> 7 tahun

**JMT : Jumlah Teman**

2 – 4 orang

5 – 8 orang

9 – 12 orang

Lebih dari 12 orang

**JNT : Jenis Teman**

* + - 1. Ekstrakulikuler
      2. Teman Sekolah
      3. Teman Belajar
      4. Teman Lingkungan Rumah

**Lampiran 14**

**Lembar Tabulasi Data Khusus**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Lingkungan Teman Sebaya | | *Game Online* | | | Perilaku Agresif | |
| Kategori | Kode SPSS | Kategori | Kode SPSS | Kategori | | Kode SPSS |
| R1 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R2 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R3 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R4 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R5 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R6 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R7 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R8 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R9 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R10 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R11 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R12 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R13 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Rendah | | 1 |
| R14 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R15 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Rendah | | 1 |
| R16 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R17 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R18 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Rendah | | 1 |
| R19 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R20 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R21 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R22 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R23 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R24 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R25 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R26 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R27 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R28 | Tinggi | 3 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R29 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R30 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R31 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R32 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R33 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R34 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R35 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R36 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R37 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R38 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R39 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R40 | Rendah | 1 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R41 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R42 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R43 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R44 | Tinggi | 3 | Rendah | 1 | Rendah | | 1 |
| R45 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R46 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R47 | Tinggi | 3 | Rendah | 1 | Rendah | | 1 |
| R48 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R49 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R50 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R51 | Tinggi | 3 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R52 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R53 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Rendah | | 1 |
| R54 | Tinggi | 3 | Rendah | 1 | Rendah | | 1 |
| R55 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R56 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R57 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R58 | Tinggi | 3 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R59 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R60 | Tinggi | 3 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R61 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R62 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R63 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R64 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R65 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R66 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R67 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R68 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R69 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R70 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R71 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R72 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R73 | Rendah | 1 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R74 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R75 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R76 | Tinggi | 3 | Rendah | 1 | Rendah | | 1 |
| R77 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R78 | Tinggi | 3 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R79 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R80 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R81 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R82 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Rendah | | 1 |
| R83 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Rendah | | 1 |
| R84 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R85 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R86 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R87 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R88 | Rendah | 1 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R89 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R90 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R91 | Tinggi | 3 | Rendah | 3 | Rendah | | 1 |
| R92 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R93 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R94 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R95 | Tinggi | 3 | Rendah | 1 | Rendah | | 1 |
| R96 | Rendah | 1 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R97 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R98 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R99 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R100 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R101 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R102 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R103 | Tinggi | 3 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R104 | Tinggi | 3 | Rendah | 1 | Rendah | | 1 |
| R105 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R106 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R107 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R108 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R109 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R110 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R111 | Rendah | 1 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R112 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Sedang | | 2 |
| R113 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R114 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R115 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R116 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R117 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R118 | Rendah | 1 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R119 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Rendah | | 1 |
| R120 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R121 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Rendah | | 1 |
| R122 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R123 | Tinggi | 3 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R124 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Rendah | | 1 |
| R125 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R126 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Rendah | | 1 |
| R127 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R128 | Rendah | 1 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R129 | Tinggi | 3 | Tinggi | 3 | Rendah | | 1 |
| R130 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R131 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R132 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R133 | Tinggi | 3 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R134 | Tinggi | 3 | Tinggi | 3 | Rendah | | 1 |
| R135 | Sedang | 2 | Rendah | 1 | Tinggi | | 3 |
| R136 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R137 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R138 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R139 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Rendah | | 1 |
| R140 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R141 | Sedang | 2 | Sedang | 2 | Sedang | | 2 |
| R142 | Tinggi | 3 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R143 | Sedang | 2 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |
| R144 | Tinggi | 3 | Tinggi | 3 | Sedang | | 2 |

**Lampiran 15**

**Hasil Frekuensi Data Umum**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kelas** | | | | | |
|  | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | Kelas 4 | 52 | 36.1 | 36.1 | 36.1 |
| Kelas 5 | 92 | 63.9 | 63.9 | 100.0 |
| Total | 144 | 100.0 | 100.0 |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Usia** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | Frequency | | | | Percent | | | | Valid Percent | | | | | | Cumulative Percent |
| Valid | | | 9 tahun | | 2 | | | | 1.4 | | | | 1.4 | | | | | | 1.4 |
| 10 tahun | | 48 | | | | 33.3 | | | | 33.3 | | | | | | 34.7 |
| 11 tahun | | 71 | | | | 49.3 | | | | 49.3 | | | | | | 84.0 |
| 12 tahun | | 23 | | | | 16.0 | | | | 16.0 | | | | | | 100.0 |
| Total | | 144 | | | | 100.0 | | | | 100.0 | | | | | |  |
| **Pekerjaan Ayah** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | Frequency | | | | Percent | | | | Valid Percent | | | Cumulative Percent | |
| Valid | | Wiraswasta | | | | | 39 | | | | 27.1 | | | | 27.1 | | | 27.1 | |
| Swasta | | | | | 90 | | | | 62.5 | | | | 62.5 | | | 89.6 | |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | | | | | 11 | | | | 7.6 | | | | 7.6 | | | 97.2 | |
| Tidak Bekerja (Sakit dan di PHK) | | | | | 4 | | | | 2.8 | | | | 2.8 | | | 100.0 | |
| Total | | | | | 144 | | | | 100.0 | | | | 100.0 | | |  | |
| **Pekerjaan Ibu** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | Frequency | | | | Percent | | | | Valid Percent | | | Cumulative Percent | |
| Valid | | Wiraswasta | | | | | 6 | | | | 4.2 | | | | 4.2 | | | 4.2 | |
| Swasta | | | | | 30 | | | | 20.8 | | | | 20.8 | | | 25.0 | |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | | | | | 6 | | | | 4.2 | | | | 4.2 | | | 29.2 | |
| Ibu Rumah Tangga | | | | | 102 | | | | 70.8 | | | | 70.8 | | | 100.0 | |
| Total | | | | | 144 | | | | 100.0 | | | | 100.0 | | |  | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Diasuh Oleh** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | Frequency | | | | Percent | | | | Valid Percent | | | Cumulative Percent | |
| Valid | | Ibu | | | | | 114 | | | | 79.2 | | | | 79.2 | | | 79.2 | |
| Nenek | | | | | 26 | | | | 18.1 | | | | 18.1 | | | 97.2 | |
| Asisten Rumah Tangga (ART) | | | | | 4 | | | | 2.8 | | | | 2.8 | | | 100.0 | |
| Total | | | | | 144 | | | | 100.0 | | | | 100.0 | | |  | |
| **Beli Data Internet dari** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | Frequency | | | | Percent | | | | Valid Percent | | | Cumulative Percent | | |
| Valid | Orang Tua | | | | | 104 | | | | 72.2 | | | | 72.2 | | | 72.2 | | |
| Uang Tabungan Pribadi | | | | | 15 | | | | 10.4 | | | | 10.4 | | | 82.6 | | |
| Uang Saku Sekolah | | | | | 25 | | | | 17.4 | | | | 17.4 | | | 100.0 | | |
| Total | | | | | 144 | | | | 100.0 | | | | 100.0 | | |  | | |
| **Usia Pertama Kali Siswa Bermain *Game Online*** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | Frequency | | | | Percent | | | | Valid Percent | | | | Cumulative Percent | | | |
| Valid | < 6 tahun | | | 32 | | | | 22.2 | | | | 22.2 | | | | 22.2 | | | |
| > 7 tahun | | | 112 | | | | 77.8 | | | | 77.8 | | | | 100.0 | | | |
| Total | | | 144 | | | | 100.0 | | | | 100.0 | | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Waktu Bermain *Game Online*** | | | | | |
|  | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | 1-2 jam | 85 | 59.0 | 59.0 | 59.0 |
| 3-4 jam | 40 | 27.8 | 27.8 | 86.8 |
| 5-6 jam | 11 | 7.6 | 7.6 | 94.4 |
| Lebih dari 6 jam | 8 | 5.6 | 5.6 | 100.0 |
| Total | 144 | 100.0 | 100.0 |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jumlah Teman** | | | | | | | | | |
|  | | Frequency | | Percent | | Valid Percent | | Cumulative Percent | |
| Valid | 1-3 orang | 29 | | 20.1 | | 20.1 | | 20.1 | |
| 4-6 orang | 80 | | 55.6 | | 55.6 | | 75.7 | |
| 7-9 orang | 28 | | 19.4 | | 19.4 | | 95.1 | |
| Lebih dari 9 orang | 7 | | 4.9 | | 4.9 | | 100.0 | |
| Total | 144 | | 100.0 | | 100.0 | |  | |
| **Jenis Teman** | | | | | | | | | |
|  | | | Frequency | | Percent | | Valid Percent | | Cumulative Percent |
| Valid | Ekstrakulikuler | | 11 | | 7.6 | | 7.6 | | 7.6 |
| Teman Sekolah | | 89 | | 61.8 | | 61.8 | | 69.4 |
| Teman Belajar | | 33 | | 22.9 | | 22.9 | | 92.4 |
| Teman Lingkungan Rumah | | 11 | | 7.6 | | 7.6 | | 100.0 |
| Total | | 144 | | 100.0 | | 100.0 | |  |

**Lampiran 16**

**Hasil Frekuensi Data Khusus**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lingkungan Teman Sebaya** | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | Frequency | | | | Percent | | | Valid Percent | | Cumulative Percent |
| Valid | Rendah | | | 7 | | | | 4.9 | | | 4.9 | | 4.9 |
| Sedang | | | 102 | | | | 70.8 | | | 70.8 | | 75.7 |
| Tinggi | | | 35 | | | | 24.3 | | | 24.3 | | 100.0 |
| Total | | | 144 | | | | 100.0 | | | 100.0 | |  |
| ***Game Online*** | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | Frequency | | Percent | | | Valid Percent | | | Cumulative Percent |
| Valid | | Rendah | | | 25 | | 17.4 | | | 17.4 | | | 17.4 |
| Sedang | | | 86 | | 59.7 | | | 59.7 | | | 77.1 |
| Tinggi | | | 33 | | 22.9 | | | 22.9 | | | 100.0 |
| Total | | | 144 | | 100.0 | | | 100.0 | | |  |
| **Perilaku Agresif** | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | Frequency | | | Percent | | | Valid Percent | | | Cumulative Percent | |
| Valid | | Rendah | 36 | | | 25.0 | | | 25.0 | | | 25.0 | |
| Sedang | 107 | | | 74.3 | | | 74.3 | | | 99.3 | |
| Tinggi | 1 | | | .7 | | | .7 | | | 100.0 | |
| Total | 144 | | | 100.0 | | | 100.0 | | |  | |

**Lampiran 17**

**Crosstab Data Demografi dengan Variabel**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kelas \* Lingkungan Teman Sebaya Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Kelas | Kelas 4 | 3 | 34 | 15 | 52 |
| Kelas 5 | 4 | 68 | 20 | 92 |
| Total | | 7 | 102 | 35 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | | | | Total |
| Rendah | | Sedang | | Tinggi | |
| Kelas | Kelas 4 | | Count | | 3 | | 34 | | 15 | | 52 |
| % within Kelas | | 5.8% | | 65.4% | | 28.8% | | 100% |
| % within LTS | | 42.9% | | 33.3% | | 42.9% | | 36.1% |
| % of Total | | 2.1% | | 23.6% | | 10.4% | | 36.1% |
| Kelas 5 | | Count | | 4 | | 68 | | 20 | | 92 |
| % within Kelas | | 4.3% | | 73.9% | | 21.7% | | 100% |
| % within LTS | | 57.1% | | 66.7% | | 57.1% | | 63.9% |
| % of Total | | 2.8% | | 47.2% | | 13.9% | | 63.9% |
| Total | | | Count | | 7 | | 102 | | 35 | | 144 |
| % within Kelas | | 4.9% | | 70.8% | | 24.3% | | 100% |
| % within LTS | | 100% | | 100% | | 100% | | 100% |
| % of Total | | 4.9% | | 70.8% | | 24.3% | | 100% |
| **Kelas \* *Game Online* Crosstabulation** | | | | | | | | | | | |
| Count | | | | | | | | | | | |
|  | | | | *Game Online* | | | | | | Total | |
| Rendah | | Sedang | | Tinggi | |
| Kelas | | Kelas 4 | | 10 | | 29 | | 13 | | 52 | |
| Kelas 5 | | 14 | | 57 | | 21 | | 92 | |
| Total | | | | 24 | | 86 | | 34 | | 144 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | | | | | | | |  | | | *Game Online* | | | Total | | Rendah | Sedang | Tinggi | | Kelas | Kelas 4 | Count | 10 | 29 | 13 | 52 | | % within Kelas | 19.2% | 55.8% | 25.0% | 100% | | % within GO | 41.7% | 33.7% | 38.2% | 36.1% | | % of Total | 6.9% | 20.1% | 9.0% | 36.1% | | Kelas 5 | Count | 14 | 57 | 21 | 92 | | % within Kelas | 15.2% | 62.0% | 22.8% | 100% | | % within GO | 58.3% | 66.3% | 61.8% | 63.9% | | % of Total | 9.7% | 39.6% | 14.6% | 63.9% | | Total | | Count | 24 | 86 | 34 | 144 | | % within Kelas | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% | | % within GO | 100% | 100% | 100% | 100% | | % of Total | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |   **Kelas \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Kelas | Kelas 4 | 10 | 41 | 1 | 52 |
| Kelas 5 | 26 | 66 | 0 | 92 |
| Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | Perilaku Agresif | | | | | Total | |
| Rendah | | Sedang | | Tinggi |
| Kelas | Kelas 4 | | Count | | 10 | | 41 | | 1 | 52 | |
| % within Kelas | | 19.2% | | 78.8% | | 1.9% | 100% | |
| % within PA | | 27.8% | | 38.3% | | 100% | 36.1% | |
| % of Total | | 6.9% | | 28.5% | | 0.7% | 36.1% | |
| Kelas 5 | | Count | | 26 | | 66 | | 0 | 92 | |
| % within Kelas | | 28.3% | | 71.7% | | 0.0% | 100% | |
| % within PA | | 72.2% | | 61.7% | | 0.0% | 63.9% | |
| % of Total | | 18.1% | | 45.8% | | 0.0% | 63.9% | |
| Total | | | Count | | 36 | | 107 | | 1 | 144 | |
| % within Kelas | | 25.0% | | 74.3% | | 0.7% | 100% | |
| % within PA | | 100% | | 100% | | 100% | 100% | |
| % of Total | | 25.0% | | 74.3% | | 0.7% | 100% | |
|  | | | | | | | | | | | |
| **Usia \* Lingkungan Teman Sebaya Crosstabulation**  Count | | | | | | | | | | | |
|  | | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | | | | | Total |
| Rendah | | Sedang | | Tinggi | | |
| Usia | | 9 tahun | | 0 | | 1 | | 1 | | | 2 |
| 10 tahun | | 3 | | 33 | | 12 | | | 48 |
| 11 tahun | | 3 | | 50 | | 18 | | | 71 |
| 12 tahun | | 1 | | 18 | | 4 | | | 23 |
| Total | | | | 7 | | 102 | | 35 | | | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | | | | | | Total | |
| Rendah | | | Sedang | | | Tinggi | |
| Usia | 9 tahun | | Count | | | 0 | | | 1 | | | 1 | | 2 | |
| % within Usia | | | 0.0% | | | 50.0% | | | 50.0% | | 100% | |
| % within LTS | | | 0.0% | | | 1.0% | | | 2.9% | | 1.4% | |
| % of Total | | | 0.0% | | | 0.7% | | | 0.7% | | 1.4% | |
| 10 tahun | | Count | | | 3 | | | 33 | | | 12 | | 48 | |
| % within Usia | | | 6.3% | | | 68.8% | | | 25.0% | | 100% | |
| % within LTS | | | 42.9% | | | 32.4% | | | 34.3% | | 33.3% | |
| % of Total | | | 2.1% | | | 22.9% | | | 8.3% | | 33.3% | |
| 11 tahun | | Count | | | 3 | | | 50 | | | 18 | | 71 | |
| % within Usia | | | 4.2% | | | 70.4% | | | 25.4% | | 100% | |
| % within LTS | | | 42.9% | | | 49.0% | | | 51.4% | | 49.3% | |
| % of Total | | | 2.1% | | | 34.7% | | | 12.5% | | 49.3% | |
| 12 tahun | | Count | | | 1 | | | 18 | | | 4 | | 23 | |
| % within Usia | | | 4.3% | | | 78.3% | | | 17.4% | | 100% | |
| % within LTS | | | 14.3% | | | 17.6% | | | 11.4% | | 16.0% | |
| % of Total | | | 0.7% | | | 12.5% | | | 2.8% | | 16.0% | |
| Total | | | Count | | | 7 | | | 102 | | | 35 | | 144 | |
| % within Usia | | | 4.9% | | | 70.8% | | | 24.3% | | 100% | |
| % within LTS | | | 100% | | | 100% | | | 100% | | 100% | |
| % of Total | | | 4.9% | | | 70.8% | | | 24.3% | | 100% | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Usia \* *Game Online* Crosstabulation**  Count | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | *Game Online* | | | | | | | | | | | Total |
| Rendah | | | Sedang | | | Tinggi | | | | |
| Usia | | 9 tahun | | 0 | | | 1 | | | 1 | | | | | 2 |
| 10 tahun | | 6 | | | 27 | | | 15 | | | | | 48 |
| 11 tahun | | 13 | | | 44 | | | 14 | | | | | 71 |
| 12 tahun | | 5 | | | 14 | | | 4 | | | | | 23 |
| Total | | | | 24 | | | 86 | | | 34 | | | | | 144 |
|  | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | *Game Online* | | | | | | | | Total | | |
| Rendah | | | Sedang | | | Tinggi | |
| Usia | 9 tahun | | Count | | 0 | | | 1 | | | 1 | | 2 | | |
| % within Usia | | 0.0% | | | 50.0% | | | 50.0% | | 100% | | |
| % within GO | | 0.0% | | | 1.2% | | | 2.9% | | 1.4% | | |
| % of Total | | 0.0% | | | 0.7% | | | 0.7% | | 1.4% | | |
| 10 tahun | | Count | | 6 | | | 27 | | | 15 | | 48 | | |
| % within Usia | | 12.5% | | | 56.3% | | | 31.3% | | 100% | | |
| % within GO | | 25.0% | | | 31.4% | | | 44.1% | | 33.3% | | |
| % of Total | | 4.2% | | | 18.8% | | | 10.4% | | 33.3% | | |
| 11 tahun | | Count | | 13 | | | 44 | | | 14 | | 71 | | |
| % within Usia | | 18.3% | | | 62.0% | | | 19.7% | | 100% | | |
| % within GO | | 54.2% | | | 51.2% | | | 41.2% | | 49.3% | | |
| % of Total | | 9.0% | | | 30.6% | | | 9.7% | | 49.3% | | |
| 12 tahun | | Count | | 5 | | | 14 | | | 4 | | 23 | | |
| % within Usia | | 21.7% | | | 60.9% | | | 17.4% | | 100% | | |
| % within GO | | 20.8% | | | 16.3% | | | 11.8% | | 16.0% | | |
| % of Total | | 3.5% | | | 9.7% | | | 2.8% | | 16.0% | | |
| Total | | | Count | | 24 | | | 86 | | | 34 | | 144 | | |
| % within Usia | | 16.7% | | | 59.7% | | | 23.6% | | 100% | | |
| % within GO | | 100% | | | 100% | | | 100% | | 100% | | |
| % of Total | | 16.7% | | | 59.7% | | | 23.6% | | 100% | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Usia \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Usia | 9 tahun | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 10 tahun | 11 | 37 | 0 | 48 |
| 11 tahun | 19 | 51 | 1 | 71 |
| 12 tahun | 6 | 17 | 0 | 23 |
| Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | Perilaku Agresif | | | | | | Total | |
| Rendah | | Sedang | | Tinggi | |
| Usia | 9 tahun | | Count | 0 | | 2 | | 0 | | 2 | |
| % within Usia | 0.0% | | 100% | | 0.0% | | 100% | |
| % within PA | 0.0% | | 1.9% | | 0.0% | | 1.4% | |
| % of Total | 0.0% | | 1.4% | | 0.0% | | 1.4% | |
| 10 tahun | | Count | 11 | | 37 | | 0 | | 48 | |
| % within Usia | 22.9% | | 77.1% | | 0.0% | | 100% | |
| % within PA | 30.6% | | 34.6% | | 0.0% | | 33.3% | |
| % of Total | 7.6% | | 25.7% | | 0.0% | | 33.3% | |
| 11 tahun | | Count | 19 | | 51 | | 1 | | 71 | |
| % within Usia | 26.8% | | 71.8% | | 1.4% | | 100% | |
| % within PA | 52.8% | | 47.7% | | 100% | | 49.3% | |
| % of Total | 13.2% | | 35.4% | | 0.7% | | 49.3% | |
| 12 tahun | | Count | 6 | | 17 | | 0 | | 23 | |
| % within Usia | 26.1% | | 73.9% | | 0.0% | | 100% | |
| % within PA | 16.7% | | 15.9% | | 0.0% | | 16% | |
| % of Total | 4.2% | | 11.8% | | 0.0% | | 16% | |
| Total | | | Count | 36 | | 107 | | 1 | | 144 | |
| % within Usia | 25% | | 74.3% | | 0.7% | | 100% | |
| % within PA | 100% | | 100% | | 100% | | 100% | |
| % of Total | 25.0% | | 74.3% | | 0.7% | | 100% | |
|  | | | | | | | | | | | | |
| **Pekerjaan Ayah \* Lingkungan Teman Sebaya Crosstabulation**  Count | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | | | | Total | |
| Rendah | | Sedang | | Tinggi | |
| Pekerjaan  Ayah | | Wiraswasta | | | 4 | | 24 | | 11 | | 39 | |
| Swasta | | | 3 | | 65 | | 22 | | 90 | |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | | | 0 | | 9 | | 2 | | 11 | |
| Tidak Bekerja (Sakit dan di PHK) | | | 0 | | 4 | | 0 | | 4 | |
| Total | | | | | 7 | | 102 | | 35 | | 144 | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Pekerjaan Ayah (PA) | Wiraswasta | Count | 4 | 24 | 11 | 39 |
| % within PA | 10.3% | 61.5% | 28.2% | 100% |
| % within LTS | 57.1% | 23.5% | 31.4% | 27.1% |
| % of Total | 2.8% | 16.7% | 7.6% | 27.1% |
| Swasta | Count | 3 | 65 | 22 | 90 |
| % within PA | 3.3% | 72.2% | 24.4% | 100% |
| % within LTS | 42.9% | 63.7% | 62.9% | 62.5% |
| % of Total | 2.1% | 45.1% | 15.3% | 62.5% |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | Count | 0 | 9 | 2 | 11 |
| % within PA | 0.0% | 81.8% | 18.2% | 100% |
| % within LTS | 0.0% | 8.8% | 5.7% | 7.6% |
| % of Total | 0.0% | 6.3% | 1.4% | 7.6% |
| Tidak Bekerja (Sakit dan di PHK) | Count | 0 | 4 | 0 | 4 |
| % within PA | 0.0% | 100% | 0.0% | 100% |
| % within LTS | 0.0% | 3.9% | 0.0% | 2.8% |
| % of Total | 0.0% | 2.8% | 0.0% | 2.8% |
| Total | | Count | 7 | 102 | 35 | 144 |
| % within PA | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% |
| % within LTS | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% |

**Pekerjaan Ayah \* *Game Online* Crosstabulation**

Count

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Pekerjaan  Ayah | Wiraswasta | 6 | 22 | 11 | 39 |
| Swasta | 16 | 56 | 18 | 90 |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | 2 | 5 | 4 | 11 |
| Tidak Bekerja (Sakit dan di PHK) | 0 | 3 | 1 | 4 |
| Total | | 24 | 86 | 34 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | *Game Online* | | | | | | Total |
| Rendah | | Sedang | | Tinggi | |
| PekerjaanAyah (PA) | Wiraswasta | | Count | | 6 | | 22 | | 11 | | 39 |
| % within PA | | 15.4% | | 56.4% | | 28.2% | | 100% |
| % within GO | | 25% | | 25.6% | | 32.4% | | 27.1% |
| % of Total | | 4.2% | | 15.3% | | 7.6% | | 27.1% |
| Swasta | | Count | | 16 | | 56 | | 18 | | 90 |
| % within PA | | 17.8% | | 62.2% | | 20% | | 100% |
| % within GO | | 66.7% | | 65.1% | | 52.9% | | 62.5% |
| % of Total | | 11.1% | | 38.9% | | 12.5% | | 62.5% |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | | Count | | 2 | | 5 | | 4 | | 11 |
| % within PA | | 18.2% | | 45.5% | | 36.4% | | 100% |
| % within GO | | 8.3% | | 5.8% | | 11.8% | | 7.6% |
| % of Total | | 1.4% | | 3.5% | | 2.8% | | 7.6% |
| Tidak Bekerja (Sakit dan di PHK) | | Count | | 0 | | 3 | | 1 | | 4 |
| % within PA | | 0.0% | | 75.0% | | 25.0% | | 100% |
| % within GO | | 0.0% | | 3.5% | | 2.9% | | 2.8% |
| % of Total | | 0.0% | | 2.1% | | 0.7% | | 2.8% |
| Total | | | Count | | 24 | | 86 | | 34 | | 144 |
| % within PA | | 16.7% | | 59.7% | | 23.6% | | 100% |
| % within GO | | 100% | | 100% | | 100% | | 100% |
| % of Total | | 16.7% | | 59.7% | | 23.6% | | 100% |
| |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **Pekerjaan Ayah \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | | | Count | | | | | | |  | | Perilaku Agresif | | | Total | | Rendah | Sedang | Tinggi | | Pekerjaan Ayah | Wiraswasta | 8 | 30 | 1 | 39 | | Swasta | 24 | 66 | 0 | 90 | | Pegawai Negeri Sipil (PNS) | 3 | 8 | 0 | 11 | | Tidak Bekerja (Sakit dan di PHK) | 1 | 3 | 0 | 4 | | Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | | | | | | | | |  | | | Perilaku Agresif | | | Total | | Rendah | Sedang | Tinggi | | PekerjaanAyah (Pek\_Ay) | Wiraswasta | Count | 8 | 30 | 1 | 39 | | % within Pek\_Ay | 20.5% | 76.9% | 2.6% | 100% | | % within PA | 22.2% | 28.0% | 100% | 27.1% | | % of Total | 5.6% | 20.8% | 0.7% | 27.1% | | Swasta | Count | 24 | 66 | 0 | 90 | | % within Pek\_Ay | 26.7% | 73.3% | 0.0% | 100% | | % within PA | 66.7% | 61.7% | 0.0% | 62.5% | | % of Total | 16.7% | 45.8% | 0.0% | 62.5% | | Pegawai Negeri Sipil (PNS) | Count | 3 | 8 | 0 | 11 | | % within Pek\_Ay | 27.3% | 72.7% | 0.0% | 100% | | % within PA | 8.3% | 7.5% | 0.0% | 7.6% | | % of Total | 2.1% | 5.6% | 0.0% | 7.6% | | Tidak Bekerja (Sakit dan di PHK) | Count | 1 | 3 | 0 | 4 | | % within Pek\_Ay | 25.0% | 75.0% | 0.0% | 100% | | % within PA | 2.8% | 2.8% | 0.0% | 2.8% | | % of Total | 0.7% | 2.1% | 0.0% | 2.8% | | Total | | Count | 36 | 107 | 1 | 144 | | % within Pek\_Ay | 25.0% | 74.3% | 0.7% | 100% | | % within PA | 100% | 100% | 100% | 100% | | % of Total | 25.0% | 74.3% | 0.7% | 100% | | | | | | | | | | | | |
| **Pekerjaan Ibu \* Lingkungan Teman Sebaya Crosstabulation**  Count | | | | | | | | | | | |
|  | | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | | | | Total | |
| Rendah | | Sedang | | Tinggi | |
| Pekerjaan Ibu | | Wiraswasta | | 0 | | 6 | | 0 | | 6 | |
| Swasta | | 2 | | 18 | | 10 | | 30 | |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | | 0 | | 5 | | 1 | | 6 | |
| Ibu Rumah Tangga | | 5 | | 73 | | 24 | | 102 | |
| Total | | | | 7 | | 102 | | 35 | | 144 | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Pekerjaan Ibu (PI) | Wiraswasta | | Count | 0 | 6 | 0 | 6 |
| % within PI | 0.0% | 100% | 0.0% | 100% |
| % within LTS | 0.0% | 5.9% | 0.0% | 4.2% |
| % of Total | 0.0% | 4.2% | 0.0% | 4.2% |
| Swasta | | Count | 2 | 18 | 10 | 30 |
| % within PI | 6.7% | 60% | 33.3% | 100% |
| % within LTS | 28.6% | 17.6% | 28.6% | 20.8% |
| % of Total | 1.4% | 12.5% | 6.9% | 20.8% |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | | Count | 0 | 5 | 1 | 6 |
| % within PI | 0.0% | 83.3% | 16.7% | 100% |
| % within LTS | 0.0% | 4.9% | 2.9% | 4.2% |
| % of Total | 0.0% | 3.5% | 0.7% | 4.2% |
| Ibu Rumah Tangga | | Count | 5 | 73 | 24 | 102 |
| % within PI | 4.9% | 71.6% | 23.5% | 100% |
| % within LTS | 71.4% | 71.6% | 68.6% | 70.8% |
| % of Total | 3.5% | 50.7% | 16.7% | 70.8% |
| Total | | Count | | 7 | 102 | 35 | 144 |
| % within PI | | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% |
| % within LTS | | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pekerjaan Ibu \* *Game Online* Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Pekerjaan Ibu | Wiraswasta | 0 | 6 | 0 | 6 |
| Swasta | 5 | 19 | 6 | 30 |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | 0 | 2 | 4 | 6 |
| Ibu Rumah Tangga | 19 | 59 | 24 | 102 |
| Total | | 24 | 86 | 34 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Pekerjaan Ibu (PI) | Wiraswasta | Count | 0 | 6 | 0 | 6 |
| % within PI | 0.0% | 100% | 0.0% | 100% |
| % within GO | 0.0% | 7.0% | 0.0% | 4.2% |
| % of Total | 0.0% | 4.2% | 0.0% | 4.2% |
| Swasta | Count | 5 | 19 | 6 | 30 |
| % within PI | 16.7% | 63.3% | 20.0% | 100% |
| % within GO | 20.8% | 22.1% | 17.6% | 20.8% |
| % of Total | 3.5% | 13.2% | 4.2% | 20.8% |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | Count | 0 | 2 | 4 | 6 |
| % within PI | 0.0% | 33.3% | 66.7% | 100% |
| % within GO | 0.0% | 2.3% | 11.8% | 4.2% |
| % of Total | 0.0% | 1.4% | 2.8% | 4.2% |
| Ibu Rumah Tangga | Count | 19 | 59 | 24 | 102 |
| % within PI | 18.6% | 57.8% | 23.5% | 100% |
| % within GO | 79.2% | 68.6% | 70.6% | 70.8% |
| % of Total | 13.2% | 41.0% | 16.7% | 70.8% |
| Total | | Count | 24 | 86 | 34 | 144 |
| % within PI | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |
| % within GO | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pekerjaan Ibu \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Pekerjaan Ibu | Wiraswasta | 0 | 6 | 0 | 6 |
| Swasta | 7 | 23 | 0 | 30 |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | 1 | 5 | 0 | 6 |
| Ibu Rumah Tangga | 28 | 73 | 1 | 102 |
| Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Pekerjaan Ibu (PI) | Wiraswasta | Count | 0 | 6 | 0 | 6 |
| % within PI | 0.0% | 100% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 0.0% | 5.6% | 0.0% | 4.2% |
| % of Total | 0.0% | 4.2% | 0.0% | 4.2% |
| Swasta | Count | 7 | 23 | 0 | 30 |
| % within PI | 23.3% | 76.7% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 19.4% | 21.5% | 0.0% | 20.8% |
| % of Total | 4.9% | 16.0% | 0.0% | 20.8% |
| Pegawai Negeri Sipil (PNS) | Count | 1 | 5 | 0 | 6 |
| % within PI | 16.7% | 83.3% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 2.8% | 4.7% | 0.0% | 4.2% |
| % of Total | 0.7% | 3.5% | 0.0% | 4.2% |
| Ibu Rumah Tangga | Count | 28 | 73 | 1 | 102 |
| % within PI | 27.5% | 71.6% | 1.0% | 100% |
| % within PA | 77.8% | 68.2% | 100% | 70.8% |
| % of Total | 19.4% | 50.7% | 0.7% | 70.8% |
| Total | | Count | 36 | 107 | 1 | 144 |
| % within PI | 25.0% | 74.3% | 0.7% | 100% |
| % within PA | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 25.0% | 74.3% | 0.7% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
| **Diasuh Oleh \* Lingkungan Teman Sebaya Crosstabulation**  Count | | | | | |
|  | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Diasuh Oleh | Ibu | 6 | 84 | 24 | 114 |
| Nenek | 1 | 15 | 10 | 26 |
| Asisten Rumah Tangga (ART) | 0 | 3 | 1 | 4 |
| Total | | 7 | 102 | 35 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | | | | Total |
| Rendah | | Sedang | | Tinggi | |
| Diasuh Oleh (DO) | Ibu | Count | 6 | | 84 | | 24 | | 114 | |
| % within DO | 5.3% | | 73.7% | | 21.1% | | 100% | |
| % within LTS | 85.7% | | 82.4% | | 68.6% | | 79.2% | |
| % of Total | 4.2% | | 58.3% | | 16.7% | | 79.2% | |
| Nenek | Count | 1 | | 15 | | 10 | | 26 | |
| % within DO | 3.8% | | 57.7% | | 38.5% | | 100% | |
| % within LTS | 14.3% | | 14.7% | | 28.6% | | 18.1% | |
| % of Total | 0.7% | | 10.4% | | 6.9% | | 18.1% | |
| Asisten Rumah Tangga (ART) | Count | 0 | | 3 | | 1 | | 4 | |
| % within DO | 0.0% | | 75% | | 25.0% | | 100% | |
| % within LTS | 0.0% | | 2.9% | | 2.9% | | 2.8% | |
| % of Total | 0.0% | | 2.1% | | 0.7% | | 2.8% | |
| Total | | Count | 7 | | 102 | | 35 | | 144 | |
| % within DO | 4.9% | | 70.8% | | 24.3% | | 100% | |
| % within LTS | 100% | | 100% | | 100% | | 100% | |
| % of Total | 4.9% | | 70.8% | | 24.3% | | 100% | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Diasuh Oleh \* *Game Online* Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Diasuh Oleh | Ibu | 19 | 67 | 28 | 114 |
| Nenek | 4 | 17 | 5 | 26 |
| Asisten Rumah Tangga (ART) | 1 | 2 | 1 | 4 |
| Total | | 24 | 86 | 34 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Diasuh Oleh (DO) | Ibu | Count | 19 | 67 | 28 | 114 |
| % within DO | 16.7% | 58.8% | 24.6% | 100% |
| % within GO | 79.2% | 77.9% | 82.4% | 79.2% |
| % of Total | 13.2% | 46.5% | 19.4% | 79.2% |
| Nenek | Count | 4 | 17 | 5 | 26 |
| % within DO | 15.4% | 65.4% | 19.2% | 100% |
| % within GO | 16.7% | 19.8% | 14.7% | 18.1% |
| % of Total | 2.8% | 11.8% | 3.5% | 18.1% |
| Asisten Rumah Tangga (ART) | Count | 1 | 2 | 1 | 4 |
| % within DO | 25% | 50% | 25% | 100% |
| % within GO | 4.2% | 2.3% | 2.9% | 2.8% |
| % of Total | 0.7% | 1.4% | 0.7% | 2.8% |
| Total | | Count | 24 | 86 | 34 | 144 |
| % within DO | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |
| % within GO | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Diasuh Oleh \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Diasuh Oleh | Ibu | 29 | 84 | 1 | 114 |
| Nenek | 6 | 20 | 0 | 26 |
| Asisten Rumah Tangga (ART) | 1 | 3 | 0 | 4 |
| Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Diasuh Oleh (DO) | Ibu | Count | 29 | 84 | 1 | 114 |
| % within DO | 25.4% | 73.7% | 0.9% | 100% |
| % within PA | 80.6% | 78.5% | 100% | 79.2% |
| % of Total | 20.1% | 58.3% | 0.7% | 79.2% |
| Nenek | Count | 6 | 20 | 0 | 26 |
| % within DO | 23.1% | 76.9% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 16.7% | 18.7% | 0.0% | 18.1% |
| % of Total | 4.2% | 13.9% | 0.0% | 18.1% |
| Asisten Rumah Tangga (ART) | Count | 1 | 3 | 0 | 4 |
| % within DO | 25% | 75% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 2.8% | 2.8% | 0.0% | 2.8% |
| % of Total | 0.7% | 2.1% | 0.0% | 2.8% |
| Total | | Count | 36 | 107 | 1 | 144 |
| % within DO | 25.0% | 74.3% | 0.7% | 100% |
| % within PA | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 25.0% | 74.3% | 0.7% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beli Data Internet dari \* Lingkungan Teman Sebaya Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Beli Data Internet dari | Orang Tua | 3 | 77 | 24 | 104 |
| Uang Tabungan Pribadi | 1 | 10 | 4 | 15 |
| Uang Saku Sekolah | 3 | 15 | 7 | 25 |
| Total | | 7 | 102 | 35 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Beli Data Internet Dari (BDID) | Orang Tua | Count | 3 | 77 | 24 | 104 |
| % within BDID | 2.9% | 74% | 23.1% | 100% |
| % within LTS | 42.9% | 75.5% | 68.6% | 72.2% |
| % of Total | 2.1% | 53.5% | 16.7% | 72.2% |
| Uang Tabungan Pribadi | Count | 1 | 10 | 4 | 15 |
| % within BDID | 6.7% | 66.7% | 26.7% | 100% |
| % within LTS | 14.3% | 9.8% | 11.4% | 10.4% |
| % of Total | 0.7% | 6.9% | 2.8% | 10.4% |
| Uang Saku Sekolah | Count | 3 | 15 | 7 | 25 |
| % within BDID | 12% | 60% | 28% | 100% |
| % within LTS | 42.9% | 14.7% | 20.0% | 17.4% |
| % of Total | 2.1% | 10.4% | 4.9% | 17.4% |
| Total | | Count | 7 | 102 | 35 | 144 |
| % within BDID | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% |
| % within LTS | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beli Data Internet dari \* *Game Online* Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Beli Data Internet dari | Orang Tua | 14 | 58 | 32 | 104 |
| Uang Tabungan Pribadi | 6 | 7 | 2 | 15 |
| Uang Saku Sekolah | 4 | 21 | 0 | 25 |
| Total | | 24 | 86 | 34 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Beli Data Internet Dari (BDID) | Orang Tua | Count | 14 | 58 | 32 | 104 |
| % within BDID | 13.5% | 55.8% | 30.8% | 100% |
| % within GO | 58.3% | 67.4% | 94.1% | 72.2% |
| % of Total | 9.7% | 40.3% | 22.2% | 72.2% |
| Uang Tabungan Pribadi | Count | 6 | 7 | 2 | 15 |
| % within BDID | 40% | 46.7% | 13.3% | 100% |
| % within GO | 25% | 8.1% | 5.9% | 10.4% |
| % of Total | 4.2% | 4.9% | 1.4% | 10.4% |
| Uang Saku Sekolah | Count | 4 | 21 | 0 | 25 |
| % within BDID | 16% | 84% | 0.0% | 100% |
| % within GO | 16.7% | 24.4% | 0.0% | 17.4% |
| % of Total | 2.8% | 14.6% | 0.0% | 17.4% |
| Total | | Count | 24 | 86 | 34 | 144 |
| % within BDID | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |
| % within GO | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beli Data Internet dari \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Beli Data Internet dari | Orang Tua | 25 | 78 | 1 | 104 |
| Uang Tabungan Pribadi | 6 | 9 | 0 | 15 |
| Uang Saku Sekolah | 5 | 20 | 0 | 25 |
| Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Beli Data Internet Dari (BDID) | Orang Tua | Count | 25 | 78 | 1 | 104 |
| % within BDID | 24% | 75% | 1% | 100% |
| % within PA | 69.4% | 72.9% | 100% | 72.2% |
| % of Total | 17.4% | 54.2% | 0.7% | 72.2% |
| Uang Tabungan Pribadi | Count | 6 | 9 | 0 | 15 |
| % within BDID | 40% | 60% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 16.7% | 8.4% | 0.0% | 10.4% |
| % of Total | 4.2% | 6.3% | 0.0% | 10.4% |
| Uang Saku Sekolah | Count | 5 | 20 | 0 | 25 |
| % within BDID | 20% | 80% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 13.9% | 18.7% | 0.0% | 17.4% |
| % of Total | 3.5% | 13.9% | 0.0% | 17.4% |
| Total | | Count | 36 | 107 | 1 | 144 |
| % within BDID | 25% | 74.3% | 0.7% | 100% |
| % within PA | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 25% | 74.3% | 0.7% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Usia Pertama Kali Bermain *Game Online* \* Lingkungan Teman Sebaya Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Usia Pertama Kali Bermain *Game Online* | < 6 tahun | 3 | 20 | 9 | 32 |
| > 7 tahun | 4 | 82 | 26 | 112 |
| Total | | 7 | 102 | 35 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Usia Pertama Kali Bermain *Game Online* (UPKBGO) | < 6 tahun | Count | 3 | 20 | 9 | 32 |
| % within UPKBGO | 9.4% | 62.5% | 28.1% | 100% |
| % within LTS | 42.9% | 19.6% | 25.7% | 22.2% |
| % of Total | 2.1% | 13.9% | 6.3% | 22.2% |
| > 7 tahun | Count | 4 | 82 | 26 | 112 |
| % within UPKBGO | 3.6% | 73.2% | 23.2% | 100% |
| % within LTS | 57.1% | 80.4% | 74.3% | 77.8% |
| % of Total | 2.8% | 56.9% | 18.1% | 77.8% |
| Total | | Count | 7 | 102 | 35 | 144 |
| % within UPKBGO | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% |
| % within LTS | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Usia Pertama Kali Bermain *Game Online* \* *Game Online*  Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Usia Pertama Kali Bermain *Game Online* | < 6 tahun | 8 | 19 | 5 | 32 |
| > 7 tahun | 16 | 67 | 29 | 112 |
| Total | | 24 | 86 | 34 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Usia Pertama Kali Bermain *Game Online* (UPKBGO) | < 6 tahun | Count | 8 | 19 | 5 | 32 |
| % within UPKBGO | 25.0% | 59.4% | 15.6% | 100% |
| % within GO | 33.3% | 22.1% | 14.7% | 22.2% |
| % of Total | 5.6% | 13.2% | 3.5% | 22.2% |
| > 7 tahun | Count | 16 | 67 | 29 | 112 |
| % within UPKBGO | 14.3% | 59.8% | 25.9% | 100% |
| % within GO | 66.7% | 77.9% | 85.3% | 77.8% |
| % of Total | 11.1% | 46.5% | 20.1% | 77.8% |
| Total | | Count | 24 | 86 | 34 | 144 |
| % within UPKBGO | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |
| % within GO | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Usia Pertama Kali Bermain *Game Online* \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Usia Pertama Kali Bermain *Game Online* | < 6 tahun | 6 | 26 | 0 | 32 |
| > 7 tahun | 30 | 81 | 1 | 112 |
| Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Usia Pertama Kali Bermain *Game Online* (UPKBGO) | < 6 tahun | Count | 6 | 26 | 0 | 32 |
| % within UPKBGO | 18.8% | 81.3% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 16.7% | 24.3% | 0.0% | 22.2% |
| % of Total | 4.2% | 18.1% | 0.0% | 22.2% |
| > 7 tahun | Count | 30 | 81 | 1 | 112 |
| % within UPKBGO | 26.8% | 72.3% | 0.9% | 100% |
| % within PA | 83.3% | 75.7% | 100% | 77.8% |
| % of Total | 20.8% | 56.3% | 0.7% | 77.8% |
| Total | | Count | 36 | 107 | 1 | 144 |
| % within UPKBGO | 25% | 74.3% | 0.7% | 100% |
| % within PA | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 25% | 74.3% | 0.7% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Waktu Bermain *Game Online* \* Lingkungan Teman Sebaya Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Waktu Bermain *Game Online* | 1-2 jam | 6 | 58 | 21 | 85 |
| 3-4 jam | 1 | 30 | 9 | 40 |
| 5-6 jam | 0 | 8 | 3 | 11 |
| Lebih dari 6 jam | 0 | 6 | 2 | 8 |
| Total | | 7 | 102 | 35 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Waktu Bermain *Game Oline* (WBGO) | 1 - 2 jam | Count | 6 | 58 | 21 | 85 |
| % within WBGO | 7.1% | 68.2% | 24.7% | 100% |
| % within LTS | 85.7% | 56.9% | 60% | 59% |
| % of Total | 4.2% | 40.3% | 14.6% | 59.0% |
| 3 - 4 jam | Count | 1 | 30 | 9 | 40 |
| % within WBGO | 2.5% | 75% | 22.5% | 100% |
| % within LTS | 14.3% | 29.4% | 25.7% | 27.8% |
| % of Total | 0.7% | 20.8% | 6.3% | 27.8% |
| 5 - 6 jam | Count | 0 | 8 | 3 | 11 |
| % within WBGO | 0.0% | 72.7% | 27.3% | 100% |
| % within LTS | 0.0% | 7.8% | 8.6% | 7.6% |
| % of Total | 0.0% | 5.6% | 2.1% | 7.6% |
| Lebih dari 6 jam | Count | 0 | 6 | 2 | 8 |
| % within WBGO | 0.0% | 75% | 25% | 100% |
| % within LTS | 0.0% | 5.9% | 5.7% | 5.6% |
| % of Total | 0.0% | 4.2% | 1.4% | 5.6% |
| Total | | Count | 7 | 102 | 35 | 144 |
| % within WBGO | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% |
| % within LTS | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Waktu Bermain *Game Online* \* *Game Online* Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Waktu Bermain *Game Online* | 1-2 jam | 21 | 55 | 9 | 85 |
| 3-4 jam | 3 | 23 | 14 | 40 |
| 5-6 jam | 0 | 6 | 5 | 11 |
| Lebih dari  6 jam | 0 | 2 | 6 | 8 |
| Total | | 24 | 86 | 34 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Waktu Bermain *Game Oline* (WBGO) | 1 - 2 jam | Count | 21 | 55 | 9 | 85 |
| % within WBGO | 24.7% | 64.7% | 10.6% | 100% |
| % within GO | 87.5% | 64.0% | 26.5% | 59% |
| % of Total | 14.6% | 38.2% | 6.3% | 59.0% |
| 3 - 4 jam | Count | 3 | 23 | 14 | 40 |
| % within WBGO | 7.5% | 57.5% | 35.0% | 100% |
| % within GO | 12.5% | 26.7% | 41.2% | 27.8% |
| % of Total | 2.1% | 16.0% | 9.7% | 27.8% |
| 5 - 6 jam | Count | 0 | 6 | 5 | 11 |
| % within WBGO | 0.0% | 54.5% | 45.5% | 100% |
| % within GO | 0.0% | 7% | 14.7% | 7.6% |
| % of Total | 0.0% | 4.2% | 3.5% | 7.6% |
| Lebih dari 6 jam | Count | 0 | 2 | 6 | 8 |
| % within WBGO | 0.0% | 25.0% | 75.0% | 100% |
| % within GO | 0.0% | 2.3% | 17.6% | 5.6% |
| % of Total | 0.0% | 1.4% | 4.2% | 5.6% |
| Total | | Count | 24 | 86 | 34 | 144 |
| % within WBGO | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |
| % within GO | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Waktu Bermain *Game Online* \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Waktu Bermain *Game Online* | 1-2 jam | 23 | 62 | 0 | 85 |
| 3-4 jam | 9 | 30 | 1 | 40 |
| 5-6 jam | 3 | 8 | 0 | 11 |
| Lebih dari  6 jam | 1 | 7 | 0 | 8 |
| Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Waktu Bermain *Game Oline* (WBGO) | 1 - 2 jam | Count | 23 | 62 | 0 | 85 |
| % within WBGO | 27.1% | 72.9% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 63.9% | 57.9% | 0.0% | 59% |
| % of Total | 16.0% | 43.1% | 0.0% | 59.0% |
| 3 - 4 jam | Count | 9 | 30 | 1 | 40 |
| % within WBGO | 22.5% | 75% | 2.5% | 100% |
| % within PA | 25% | 28% | 100% | 27.8% |
| % of Total | 6.3% | 20.8% | 0.7% | 27.8% |
| 5 - 6 jam | Count | 3 | 8 | 0 | 11 |
| % within WBGO | 27.3% | 72.7% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 8.3% | 7.5% | 0.0% | 7.6% |
| % of Total | 2.1% | 5.6% | 0.0% | 7.6% |
| Lebih dari 6 jam | Count | 1 | 7 | 0 | 8 |
| % within WBGO | 12.5% | 87.5% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 2.8% | 6.5% | 0.0% | 5.6% |
| % of Total | 0.7% | 4.9% | 0.0% | 5.6% |
| Total | | Count | 36 | 107 | 1 | 144 |
| % within WBGO | 25% | 74.3% | 0.7% | 100% |
| % within PA | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 25.0% | 74.3% | 0.7% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jumlah Teman \* Lingkungan Teman Sebaya Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Jumlah Teman | 1-3 orang | 1 | 22 | 6 | 29 |
| 4-6 orang | 5 | 52 | 23 | 80 |
| 7-9 orang | 0 | 22 | 6 | 28 |
| >9 orang | 1 | 6 | 0 | 7 |
| Total | | 7 | 102 | 35 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total | | Rendah | Sedang | Tinggi | | Jumlah Teman (JMT) | 1-3 orang | Count | 1 | 22 | 6 | 29 | | % within JMT | 3.4% | 75.9% | 20.7% | 100% | | % within LTS | 14.3% | 21.6% | 17.1% | 20.1% | | % of Total | 0.7% | 15.3% | 4.2% | 20.1% | | 4-6 orang | Count | 5 | 52 | 23 | 80 | | % within JMT | 6.3% | 65.0% | 28.7% | 100% | | % within LTS | 71.4% | 51.0% | 65.7% | 55.6% | | % of Total | 3.5% | 36.1% | 16.0% | 55.6% | | 7-9 orang | Count | 0 | 22 | 6 | 28 | | % within JMT | 0.0% | 78.6% | 21.4% | 100% | | % within LTS | 0.0% | 21.6% | 17.1% | 19.4% | | % of Total | 0.0% | 15.3% | 4.2% | 19.4% | | >9 orang | Count | 1 | 6 | 0 | 7 | | % within JMT | 14.3% | 85.7% | 0.0% | 100% | | % within LTS | 14.3% | 5.9% | 0.0% | 4.9% | | % of Total | 0.7% | 4.2% | 0.0% | 4.9% | | Total | | Count | 7 | 102 | 35 | 144 | | % within JMT | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% | | % within LTS | 100% | 100% | 100% | 100% | | % of Total | 4.9% | 70.8% | 24.3% | 100% |   **Jumlah Teman \* *Game Online* Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Jumlah Teman | 1-3 orang | 4 | 17 | 8 | 29 |
| 4-6 orang | 13 | 46 | 21 | 80 |
| 7-9 orang | 6 | 18 | 4 | 28 |
| >9 orang | 1 | 5 | 1 | 7 |
| Total | | 24 | 86 | 34 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Jumlah Teman (JMT) | 1-3 orang | Count | 4 | 17 | 8 | 29 |
| % within JMT | 13.8% | 58.6% | 27.6% | 100% |
| % within GO | 16.7% | 19.8% | 23.5% | 20.1% |
| % of Total | 2.8% | 11.8% | 5.6% | 20.1% |
| 4-6 orang | Count | 13 | 46 | 21 | 80 |
| % within JMT | 16.3% | 57.5% | 26.3% | 100% |
| % within GO | 54.2% | 53.5% | 61.8% | 55.6% |
| % of Total | 9.0% | 31.9% | 14.6% | 55.6% |
| 7-9 orang | Count | 6 | 18 | 4 | 28 |
| % within JMT | 21.4% | 64.3% | 14.3% | 100% |
| % within GO | 25% | 20.9% | 11.8% | 19.4% |
| % of Total | 4.2% | 12.5% | 2.8% | 19.4% |
| >9 orang | Count | 1 | 5 | 1 | 7 |
| % within JMT | 14.3% | 71.4% | 14.3% | 100% |
| % within GO | 4.2% | 5.8% | 2.9% | 4.9% |
| % of Total | 0.7% | 3.5% | 0.7% | 4.9% |
| Total | | Count | 24 | 86 | 34 | 144 |
| % within JMT | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |
| % within GO | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jumlah Teman \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Jumlah Teman | 1-3 orang | 5 | 24 | 0 | 29 |
| 4-6 orang | 22 | 57 | 1 | 80 |
| 7-9 orang | 7 | 21 | 0 | 28 |
| >9 orang | 2 | 5 | 0 | 7 |
| Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Jumlah Teman (JMT) | 1-3 orang | Count | 5 | 24 | 0 | 29 |
| % within JMT | 17.2% | 82.8% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 13.9% | 22.4% | 0.0% | 20.1% |
| % of Total | 3.5% | 16.7% | 0.0% | 20.1% |
| 4-6 orang | Count | 22 | 57 | 1 | 80 |
| % within JMT | 27.5% | 71.3% | 1.3% | 100% |
| % within PA | 61.1% | 53.3% | 100% | 55.6% |
| % of Total | 15.3% | 39.6% | 0.7% | 55.6% |
| 7-9 orang | Count | 7 | 21 | 0 | 28 |
| % within JMT | 25% | 75% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 19.4% | 19.6% | 0.0% | 19.4% |
| % of Total | 4.9% | 14.6% | 0.0% | 19.4% |
| >9 orang | Count | 2 | 5 | 0 | 7 |
| % within JMT | 28.6% | 71.4% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 5.6% | 4.7% | 0.0% | 4.9% |
| % of Total | 1.4% | 3.5% | 0.0% | 4.9% |
| Total | | Count | 36 | 107 | 1 | 144 |
| % within JMT | 25% | 74.3% | 0.7% | 100% |
| % within PA | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 25% | 74.3% | 0.7% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jenis Teman \* Lingkungan Teman Sebaya Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Lingkungan Teman Sebaya | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Jenis Teman | Ekstrakulikuler | 1 | 8 | 2 | 11 |
| Teman Sekolah | 4 | 62 | 23 | 89 |
| Teman Belajar | 1 | 24 | 8 | 33 |
| Teman Lingkungan Rumah | 1 | 8 | 2 | 11 |
| Total | | 7 | 102 | 35 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | Lingkungan Teman Sebaya | | | | Total | |
| Rendah | Sedang | Tinggi | |
| Jenis Teman (JNT) | Ekstrakulikuler | Count | | 1 | 8 | | 2 | | 11 |
| % within JNT | | 9.1% | 72.7% | | 18.2% | | 100% |
| % within LTS | | 14.3% | 7.8% | | 5.7% | | 7.6% |
| % of Total | | 0.7% | 5.6% | | 1.4% | | 7.6% |
| Teman Sekolah | Count | | 4 | 62 | | 23 | | 89 |
| % within JNT | | 4.5% | 69.7% | | 25.8% | | 100% |
| % within LTS | | 57.1% | 60.8% | | 65.7% | | 61.8% |
| % of Total | | 2.8% | 43.1% | | 16.0% | | 61.8% |
| Teman Belajar | Count | | 1 | 24 | | 8 | | 33 |
| % within JNT | | 3% | 72.7% | | 24.2% | | 100% |
| % within LTS | | 14.3% | 23.5% | | 22.9% | | 22.9% |
| % of Total | | 0.7% | 16.7% | | 5.6% | | 22.9% |
| Teman Lingkungan Rumah | Count | | 1 | 8 | | 2 | | 11 |
| % within JNT | | 9.1% | 72.7% | | 18.2% | | 100% |
| % within LTS | | 14.3% | 7.8% | | 5.7% | | 7.6% |
| % of Total | | 0.7% | 5.6% | | 1.4% | | 7.6% |
| Total | | | Count | 7 | 102 | 35 | | 144 | |
| % within JNT | 4.9% | 70.8% | 24.3% | | 100% | |
| % within LTS | 100% | 100% | 100% | | 100% | |
| % of Total | 4.9% | 70.8% | 24.3% | | 100% | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jenis Teman \* *Game Online* Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Jenis Teman | Ekstrakulikuler | 4 | 6 | 1 | 11 |
| Teman Sekolah | 17 | 49 | 23 | 89 |
| Teman Belajar | 3 | 22 | 8 | 33 |
| Teman Lingkungan Rumah | 0 | 9 | 2 | 11 |
| Total | | 24 | 86 | 34 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | *Game Online* | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Jenis Teman (JNT) | Ekstrakulikuler | Count | 4 | 6 | 1 | 11 |
| % within JNT | 36.4% | 54.5% | 9.1% | 100% |
| % within GO | 16.7% | 7% | 2.9% | 7.6% |
| % of Total | 2.8% | 4.2% | 0.7% | 7.6% |
| Teman Sekolah | Count | 17 | 49 | 23 | 89 |
| % within JNT | 19.1% | 55.1% | 25.8% | 100% |
| % within GO | 70.8% | 57.0% | 67.6% | 61.8% |
| % of Total | 11.8% | 34.0% | 16.0% | 61.8% |
| Teman Belajar | Count | 3 | 22 | 8 | 33 |
| % within JNT | 9.1% | 66.7% | 24.2% | 100% |
| % within GO | 12.5% | 25.6% | 23.5% | 22.9% |
| % of Total | 2.1% | 15.3% | 5.6% | 22.9% |
| Teman Lingkungan Rumah | Count | 0 | 9 | 2 | 11 |
| % within JNT | 0.0% | 81.8% | 18.2% | 100% |
| % within GO | 0.0% | 10.5% | 5.9% | 7.6% |
| % of Total | 0.0% | 6.3% | 1.4% | 7.6% |
| Total | | Count | 24 | 86 | 34 | 144 |
| % within JNT | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |
| % within GO | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 16.7% | 59.7% | 23.6% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jenis Teman \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Jenis Teman | Ekstrakulikuler | 1 | 10 | 0 | 11 |
| Teman Sekolah | 23 | 65 | 1 | 89 |
| Teman Belajar | 10 | 23 | 0 | 33 |
| Teman Lingkungan Rumah | 2 | 9 | 0 | 11 |
| Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Jenis Teman (JNT) | Ekstrakulikuler | Count | 1 | 10 | 0 | 11 |
| % within JNT | 9.1% | 90.9% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 2.8% | 9.3% | 0.0% | 7.6% |
| % of Total | 0.7% | 6.9% | 0.0% | 7.6% |
| Teman Sekolah | Count | 23 | 65 | 1 | 89 |
| % within JNT | 25.8% | 73.0% | 1.1% | 100% |
| % within PA | 63.9% | 60.7% | 100.0% | 61.8% |
| % of Total | 16.0% | 45.1% | 0.7% | 61.8% |
| Teman Belajar | Count | 10 | 23 | 0 | 33 |
| % within JNT | 30.3% | 69.7% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 27.8% | 21.5% | 0.0% | 22.9% |
| % of Total | 6.9% | 16.0% | 0.0% | 22.9% |
| Teman Lingkungan Rumah | Count | 2 | 9 | 0 | 11 |
| % within JNT | 18.2% | 81.8% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 5.6% | 8.4% | 0.0% | 7.6% |
| % of Total | 1.4% | 6.3% | 0.0% | 7.6% |
| Total | | Count | 36 | 107 | 1 | 144 |
| % within JNT | 25% | 74.3% | 0.7% | 100% |
| % within PA | 100% | 100% | 100% | 100% |
| % of Total | 25% | 74.3% | 0.7% | 100% |

**Lampiran 18**

**Crosstab Variabel**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lingkungan Teman Sebaya \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| Lingkungan Teman Sebaya | Rendah | 0 | 7 | 0 | 7 |
| Sedang | 22 | 79 | 1 | 102 |
| Tinggi | 14 | 21 | 0 | 35 |
| Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Perilaku Agresif | | | | Total |
| Rendah | Sedang | | Tinggi |
| Lingkungan Teman Sebaya (LTS) | Rendah | Count | 0 | | 7 | 0 | 7 |
| % within LTS | 0.0% | | 100.0% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 0.0% | | 6.5% | 0.0% | 4.9% |
| % of Total | 0.0% | | 4.9% | 0.0% | 4.9% |
| Sedang | Count | 22 | | 79 | 1 | 102 |
| % within LTS | 21.6% | | 77.5% | 1% | 100% |
| % within PA | 61.1% | | 73.8% | 100% | 70.8% |
| % of Total | 15.3% | | 54.9% | 0.7% | 70.8% |
| Tinggi | Count | 14 | | 21 | 0 | 35 |
| % within LTS | 40% | | 60% | 0.0% | 100% |
| % within PA | 38.9% | | 19.6% | 0.0% | 24.3% |
| % of Total | 9.7% | | 14.6% | 0.0% | 24.3% |
| Total | | Count | 36 | 107 | | 1 | 144 |
| % within LTS | 25% | 74.3% | | 0.7% | 100% |
| % within PA | 100% | 100% | | 100% | 100% |
| % of Total | 25% | 74.3% | | 0.7% | 100% |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Game Online* \* Perilaku Agresif Crosstabulation** | | | | | |
| Count | | | | | |
|  | | Perilaku Agresif | | | Total |
| Rendah | Sedang | Tinggi |
| *Game Online* | Rendah | 11 | 12 | 1 | 24 |
| Sedang | 17 | 69 | 0 | 86 |
| Tinggi | 8 | 26 | 0 | 34 |
| Total | | 36 | 107 | 1 | 144 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | Perilaku Agresif | | | | | | Total | |
| Rendah | | Sedang | | Tinggi | |
| *Game Online* | Rendah | Count | | 11 | | 12 | | 1 | | 24 |
| % within GO | | 45.8% | | 50% | | 4.2% | | 100% |
| % within PA | | 30.6% | | 11.2% | | 100% | | 16.7% |
| % of Total | | 7.6% | | 8.3% | | 0.7% | | 16.7% |
| Sedang | Count | | 17 | | 69 | | 0 | | 86 |
| % within GO | | 19.8% | | 80.2% | | 0.0% | | 100% |
| % within PA | | 47.2% | | 64.5% | | 0.0% | | 59.7% |
| % of Total | | 11.8% | | 47.9% | | 0.0% | | 59.7% |
| Tinggi | Count | | 8 | | 26 | | 0 | | 34 |
| % within GO | | 23.5% | | 76.5% | | 0.0% | | 100% |
| % within PA | | 22.2% | | 24.3% | | 0.0% | | 23.6% |
| % of Total | | 5.6% | | 18.1% | | 0.0% | | 23.6% |
| Total | | Count | 36 | | 107 | | 1 | | 144 | |
| % within GO | 25% | | 74.3% | | 0.7% | | 100% | |
| % within PA | 100% | | 100% | | 100% | | 100% | |
| % of Total | 25% | | 74.3% | | 0.7% | | 100% | |

**Lampiran 19**

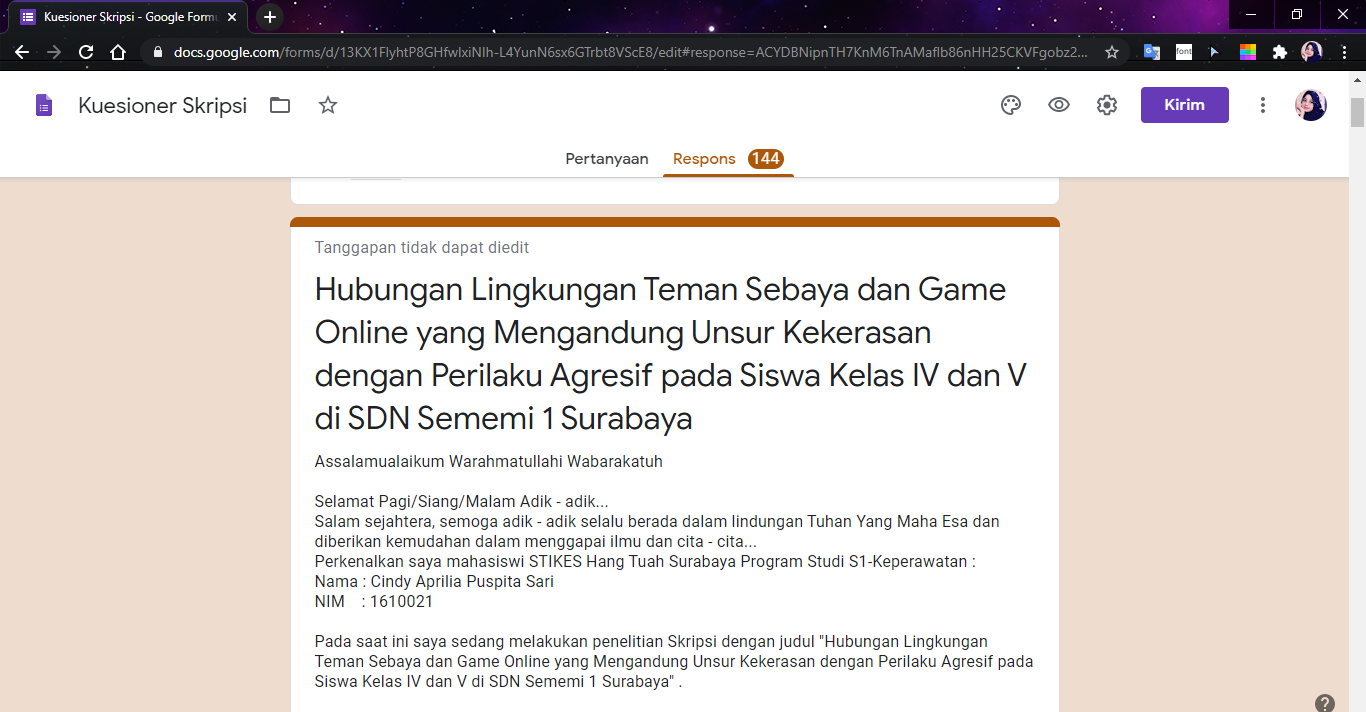
**Hasil Uji *Spearmen’s Rho***

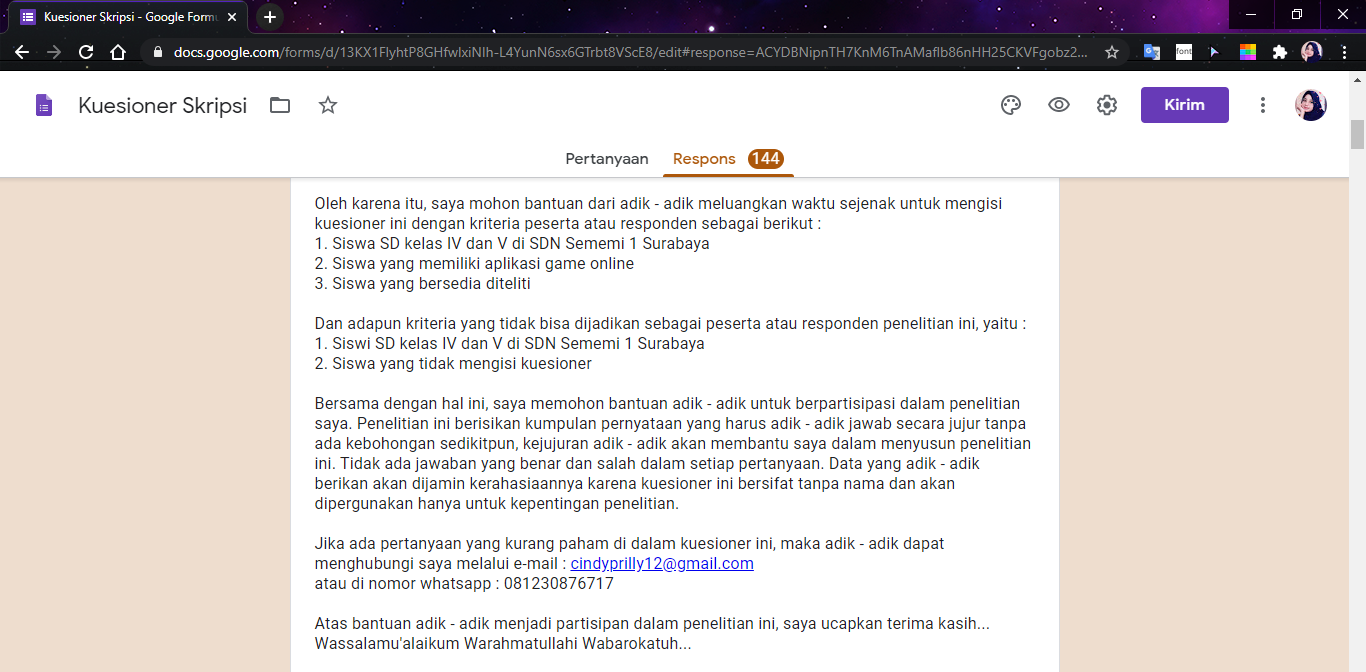
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Correlations** | | | | |
|  | | | Lingkungan Teman Sebaya | Perilaku Agresif |
| *Spearman's rho* | Lingkungan Teman Sebaya | Correlation Coefficient | 1.000 | -.222\*\* |
| Sig. (2-tailed) | . | .007 |
| N | 144 | 144 |
| Perilaku Agresif | Correlation Coefficient | -.222\*\* | 1.000 |
| Sig. (2-tailed) | .007 | . |
| N | 144 | 144 |
| \*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). | | | | |

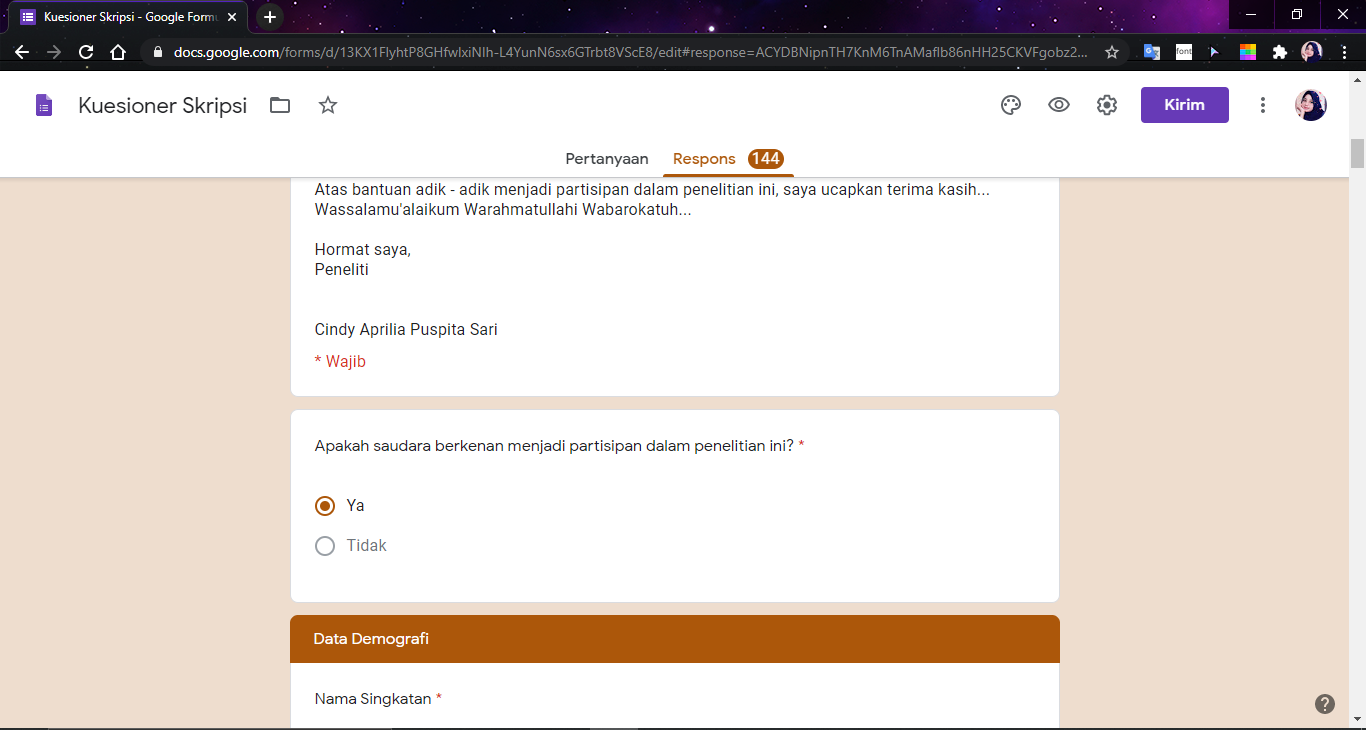
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Correlations** | | | | |
|  | | | *Game Online* | Perilaku Agresif |
| *Spearman's rho* | *Game*  *Online* | Correlation Coefficient | 1.000 | .112 |
| Sig. (2-tailed) | . | .180 |
| N | 144 | 144 |
| Perilaku Agresif | Correlation Coefficient | .112 | 1.000 |
| Sig. (2-tailed) | .180 | . |
| N | 144 | 144 |

**Lampiran 20**

***Screenshot Informed Consent* Pada *Google Forms***







**Lampiran 21**

**Dokumentasi Pengisian Kuesioner Google Formulir**

