

HUBUNGAN MENONTON TELEVISI DAN BERMAIN GAME ONLINE YANG MENGANDUNG TAYANGAN KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIVE PADA ANAK USIA SEKOLAH DI MI MUHAMMADIYAH 2 KUDUS

THE RELATIONSHIP BETWEEN WATCHING TELEVISION AND PLAYING GAMES ONLINES WITH AGRESIVE BEHAVIOUR OF CHILDREN OF SCHOOL AGE IN MI MUHAMMADIYAH 02 KUDUS

Umi Faridah¹⁾, Yulisetyaningrum²⁾, Indanah³⁾, Yuke Liza Fitri Dhadila⁴⁾,

¹ Keperawatan, Stikes Muhammadiyah Kudus
email: umifaridah@stikesmuhkudus.ac.id

ABSTRACT

Background: Increasing cases of aggressive behavior in school throughout the year 2010 was 21.6 % (YKAI. 5-10% of school-age children to behave aggressively. (Anggraeni, 2011)

Objective: To explore the relationship between watching television and playing online games with aggressive behavior in MI Muhammadiyah 02 Kudus 2016

Method: analytical correlation. Cross sectional method, a sample 133 respondents out of 199 students in grade 1-6 with stratified random sampling technique with a questionnaire measuring instrument. Test research relationships using Chi Square

Results: The study of the relationship between television viewing to aggressive behavior in MI Muhammadiyah Kudus 02 shows the correlation is very weak, (p.value: 0.015; α : 0.05; r: 0.262). The relationship between playing online games with aggressive behavior in MI Muhammadiyah Kudus 02 shows the strength of weak correlation (p.value; 0.024; α = 0.05; r: 0.231

Conclusion: There was a significant correlation between television viewing to aggressive behavior of children of school age in MI Muhammadiyah Kudus 02). There is a correlation between playing online games with aggressive behavior of children of school age in 02 MI Muhammadiyah Kudus

Keywords: Television, Online Games, Aggressive Behavior

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Masa anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dari bayi (0-1 tahun) usia bermain/oddlar (1-2,5 tahun), pra sekolah (2,5-5), usia sekolah (5-11 tahun) hingga remaja (11-18 tahun). Rentang ini berada antara anak satu dengan yang lain mengingat latar belakang anak berbeda (Aziz, 2005).

Menurut hasil studi tentang kekerasan dalam media di Amerika Serikat oleh American Psychological Association (1995), ada tiga kesimpulan menarik. Pertama, mempresentasikan program kekerasan meningkatkan perilaku agresif. Kedua, memperlihatkan secara berulang tayangan kekerasan dapat menyebabkan ketidakpekaan terhadap kekerasan dan penderitaan korban. Ketiga, tayangan kekerasan dapat meningkatkan rasa takut sehingga akan menciptakan representasi dalam diri penonton (Jehel. 2003 : Haryatmoko. 2007)

Hasil penelitian Hutapea (2010) menunjukan bahwa anak-anak dan remaja menghabiskan waktu sampai 6,5 sampai 9 jam waktu mereka dalam sehari untuk menonton televisi. Jika rata-rata anak menghabiskan 40% waktu luangnya untuk menonton televisi, berarti kemungkinan pengakumulasian stimulasi film dan kekerasan yang ditonton anak semakin besar.

Tayangan di TV juga memiliki pengaruh terhadap perilaku anak. Anak-anak biasanya masih kesulitan membedakan mana yang hanya ada di TV dan mana yang ada di dunia nyata. Ia belum bisa memilah mana yang baik dan buruk untuk ditiru. anak menyerap semua informasi begitu saja, termasuk tontonan yang mengandung unsur kekerasan. Oleh karena itu, apa yang ditonton anak perlu

diseleksi oleh orang tua. Bahkan dampingi ia saat menonton agar Mama dapat memberikan penjelasan padanya apabila ada tayangan yang belum layak ditonton oleh anak seusianya. (Parenting, 2016) Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) juga memperlihatkan bahwa 5% dari anak-anak yang tinggal di Palu melakukan perilaku agresif ketika terjadi suatu peristiwa konflik, misalnya anak akan marah dan tidak mau meminta maaf ketika melakukan kesalahan. Selain itu 21,6% dari anak-anak tersebut akan membalas dengan berperilaku agresif jika ada temannya yang membuat marah karena menganggap bahwa perilaku agresif adalah hal yang wajar dan biasa (YKAI : 2010).

Menurut Dwyer (Suya,1998) sebagai media audio visual (pandang dengar) televisi mampu merebut 94% saluran masuknya pesan-pesan/informasi ke dalam persepsi manusia yaitu lewat mata dan telinga. Televisi mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar walaupun hanya sekali ditayangkan, atau secara umum orang akan ingat 85% dari apa yang mereka lihat di televisi setelah tiga jam kemudian, dan 65% setelah tiga hari kemudian.

Tidak dapat dipungkiri bahwa pada saat ini anak-anak banyak menyaksikan adegan kekerasan dari media televisi, yakni melalui film-film yang ditayangkan yang bertema action (kekerasan). Model pahlawan di film-film kekerasan seringkali mendapat imbalan setelah mereka melakukan tindakan kekerasan, yaitu setelah pahlawan menaklukkan lawan akan mendapatkan hadiah/penghargaan/pujian dari individu yang telah ditolongnya. Hal ini sudah barang tentu membuat remaja yang menonton akan mendapat penguatan bahwa hal tersebut merupakan hal yang menyenangkan dan dapat dijadikan suatu sistem nilai bagi dirinya. Dengan menyaksikan adegan kekerasan tersebut terjadi proses belajar peran model kekerasan dan hal ini menjadi sangat efektif untuk terciptanya perilaku agresif. (Sulaiman, 1980)

Perihal menonton televisi, Lull (dalam Nasution, 2000:20) menyatakan bahwa menonton televisi tidak dapat dilihat sebagai aktifitas satu dimensi. Aktivitas ini dapat dilihat dari dua dimensi berikut ini: Pertama, Tipe Penonton, di mana orang menonton televisi dengan tipe yang berbeda-beda, ada yang menonton dengan penuh perhatian, tetapi juga ada yang menonton secara sambil lalu. Menurut Tom Lindlof (dalam Hilda, 1995), tipe penonton dibedakan berdasarkan cara menontonnya, yaitu: 1)Focus Viewing, yaitu menonton televisi merupakan aktivitas utama, penonton mencurahkan perhatian sepenuhnya terhadap acara yang ditontonnya dan tidak menginginkan adanya interupsi agar tidak ada bagian-bagian acara yang dilewatkan. 2).Monitoring, yaitu menonton televisi merupakan aktivitas kedua disamping adanya aktivitas lainnya. Penonton tipe ini merasa cukup hanya dengan mengikuti apa yang sedang terjadi dalam pertunjukkan televisi. Mereka mungkin menonton televisi sambil melakukan pekerjaan rumah atau sambil terlibat dalam suatu percakapan. 3).Idling, yaitu keterlibatan penonton dalam acara televisi rendah karena ia menonton hanya sebagai selingan sejenak diantara aktivitas-aktivitas lainnya.

Saat ini banyak film yang ditayangkan dan macam-macam game yang digemari oleh anak-anak . Film dan permainan game yang digemari anak-anak biasanya yang banyak mengandung tantangan, sehingga tidak semua film dan permainan game mengandung muatan positif. Film dan permainan game yang mengandung muatan-muatan negatif, dikhawatirkan dapat memicu perilaku agresif pada anak terutama yang mengandung adegan kekerasan. Dalam media televisi sering sekali kita melihat anak yang ada di sekitar kita menyaksikan siaran yang menyajikan sinetron yang diperuntukkan bagi orang dewasa, iklan-iklan yang meningkatkan sisi konsumtif, dan juga film atau tayangan yang berbau agresi/kekerasan tanpa dampingan orang tuanya. (Sulaiman, 1980)

Kekerasan sering terkait dengan penggambaran dalam media. Gambar membuat kekerasan menjadi biasa karena menghadirkan yang umum dan normal dalam dunia tontonan yang diatur sedemikian rupa sehingga pemirsa dibiasakan tidak bisa melakukan apa-apa. Padahal gambaran di media telah menciptakan dunia yang sulit dibedakan antara riil, simulasi, hiperriil, dan bohong. Semua gambar dan teks diatur sedemikian rupa sehingga ilustrasi kekerasan menjadi lebih kuat dan meyakinkan pemirsa. Kekerasan dalam film, fiksi, siaran, dan iklan menjadi bagian dari industri budaya yang tujuan utamanya ialah mengejar rating program tinggi dan sukses pasar. Program yang

berisi kekerasan sangat jarang mempertimbangkan aspek pendidikan, etis, dan efek traumatisme penonton (Michaud, 1978, p.51).

Menurut hasil studi tentang kekerasan dalam media di Amerika Serikat oleh American Psychological Association pada tahun 1995, ada tiga kesimpulan menarik. Pertama, mempresentasikan program kekerasan meningkatkan perilaku agresif. Kedua, memperlihatkan secara berulang tayangan kekerasan dapat menyebabkan ketidakpekaan terhadap kekerasan dan penderitaan korban. Ketiga, tayangan kekerasan dapat meningkatkan rasa takut sehingga akan menciptakan representasi dalam diri penonton, betapa berbahayanya dunia (Jehel, 2003).

Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang telah peneliti lakukan pada tanggal 4 Januari 2016 dengan cara memberikan kuesioner terhadap 10 siswa-siswi kelas 1-6 di MI Muhammadiyah 2 Kudus, didapatkan data bahwa 8 dari 10 anak pernah melakukan perilaku agresif, baik secara fisik maupun verbal. Menurut data dari kesiswaan anak-anak lebih sering saling mengejek antar teman dengan menggunakan kata-kata kasar.

Berdasarkan berbagai penjelasan yang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap Hubungan Menonton Televisi Dan Bermain Game Online Yang Mengandung Tayangan Kekerasan Dengan Perilaku Agresive Pada Anak Usia Sekolah Di Mi Muhammadiyah 2 Kudus Tahun 2016”

Kajian Literatur Dan Pengembangan Hipotesis

1. Pengertian Perilaku Agresif

Menurut Breakwell (dalam Priliantini, 2008) menjelaskan agresivitas sebagai bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau merugikan orang lain yang memiliki kemauan yang bertentangan dengan orang tersebut.

Perilaku Agresif menurut Elliot Aronson diartikan sebagai tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan maksud melukai atau mencelakakan individu lain dengan ataupun tanpa tujuan tertentu. Bentuk perilaku agresif yang sering dilakukan oleh anak diantaranya berbicara kasar, bertengkar mulut, mengancam, mencaci maki, mengejek, menghina, mengolok-olok, menggigit, memukul, berkelahi, mengganggu orang dan lain-lain. (Alfiati, 2002)

2. Dampak Perilaku Agresif

Dampak utama dari perilaku agresif ini adalah anak tidak mampu berteman dengan anak lain atau bermain dengan teman-temannya. Keadaan ini menciptakan lingkaran setan, semakin anak tidak diterima oleh teman-temannya maka makin menjadilah perilaku agresif yang ditampilkannya. (Kompas, 2015)

3. Konsep Televisi

Televisi merupakan media yang paling banyak menarik perhatian dan barang elektronik yang banyak dibeli oleh orang di antara media massa lainnya (Wells, Moriarty, & Burnett, 2006). Semenjak televisi ditemukan, informasi dari berbagai macam peristiwa dari seluruh dunia, dapat disaksikan (Leman, 2000)

Sedangkan pengaruh televisi terhadap perkembangan anak menurut (Hurlock, 2003):

1. Pengaruh Fisik
2. Pengaruh pada bentuk bermain lainnya.
3. Pengaruh pada sekolah.
4. Pengaruh hubungan keluarga.
5. Motivasi untuk memperoleh pengetahuan.
6. Pengaruh sikap.
7. Pengaruh pada nilai.
8. Pengaruh pada perilaku suka meniru.
9. Pengaruh pada cara berbicara.
10. Model untuk peran hidup.
11. Pengaruh pada keyakinan.

Seorang ahli bernama Albert Bandura mengemukakan teorinya. Teori tersebut dikenal dengan nama Social Learning Theory, yang secara umum menjelaskan bahwa anak-anak akan dengan mudah meniru perilaku apa yang sering mereka tonton. Dia menyatakan bahwa anak-anak yang menonton kekerasan mempunyai peluang untuk menirunya.

4. Definisi Games Online

Pergertian game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta games di Indonesia, game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2 ,X-Box dan sejenisnya.

METODE

penelitian ini bersifat korelasional yang bertujuan mendapatkan gambaran tentang hubungan antara dua atau lebih variabel penelitian yaitu Menonton televisi dan bermain Game Online yang mengandung tayangan kekerasan dengan Perilaku Agresif anak. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan cross sectional, yaitu data yang dikumpulkan sesaat atau diperoleh saat itu juga. Cara ini dilakukan dengan melakukan survey. Data primer penelitian didapatkan secara langsung dengan cara mengisi angket (kuesioner) yang diberikan pada siswa-siswi MI Muhammadiyah 02 Kudus. Data sekunder dari penelitian ini didapatkan dari pendokumentasian yang telah dilakukan oleh bagian kesiswaan MI Muhammadiyah 2 Kudus berupa absensi dan jumlah siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 sampai 6 baik laki-laki maupun perempuan di MI Muhammadiyah 2 Kudus, dengan jumlah siswa pada tahun ajaran 2015 yaitu sejumlah 199 (terlampir). Jadi besarnya responden adalah 133 orang. Analisa dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara aktivitas menonton Televisi dengan Perilaku Agresif di MI Muhammadiyah 2 Kudus yang diolah secara statistik menggunakan program komputer dengan uji Spaerment.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Responden

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin
di MI Muhammadiyah 02 Kudus Tahun 2016 (N=133)

Jenis kelamin	Fekkuensi	Presentase (%)
Laki-laki	81	60.9
Perempuan	52	39.1
Total	133	100

Sumber : Data Primer, 2016

Berdasarkan tabel 4.1 diatas dapat disimpulkan bahwa Jenis Kelamin responden adalah Kategori Laki-laki (L) sebanyak 81 responden (60,9%) dimana dapat disimpulkan Perilaku agresif dan hasil terkecil adalah kategori Perempuan (P) sebanyak 52 responden (39,1%).

Untuk jenis kelamin, anak perempuan cenderung mudah diatur dalam penggunaan *gadget* nya. Berbeda dengan anak laki-laki yang cenderung mengajukan banyak syarat dan permintaan.

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Pekerjaan Orang Tua di MI
Muhammadiyah 02 Kudus Tahun 2016 (N=133)

Pekerjaan	Frekuensi	Presentase (%)
Pedagang	7	5.3
Pengusaha	33	24.8
Guru	23	17.3
Pegawai swasta	34	25.6
PNS	14	10.5
Buruh	5	3.8
Perawat	2	1.5
Pekerjaan lain	15	11.3
Total	133	100

Sumber : Data Primer, 2016.

Berdasarkan tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pekerjaan orang tua responden ialah pegawai swasta sebanyak 34 orang (25.6%) dan yang paling sedikit dari pekerjaan orang tua responden ialah sebagai perawat sebanyak 2 orang (1.5%). Jadi, pekerjaan wali murid paling banyak adalah sebagai Pegawai Swasta (25,6%) dan paling sedikit adalah perawat (1,5%).

Dengan beragamnya jenis pekerjaan orangtua responden, serta adanya beberapa orang tua responden yang bekerja diluar rumah kiranya dapat menjelaskan hubungan pengaruh pendampingan orang tua terhadap aktivitas anak yang menonton televisi dan bermain games online. Tergantung bagaimana kondisi lingkungan pekerjaan orangtua, pengaruh pekerjaan serta pengetahuan lain yang dimiliki orang tua yang dapat menunjang pendampingan atau mungkin menurunkan kualitas pendampingan orang tua terhadap anaknya. Dari kondisi pendidikan orang tua dapat dilihat bahwa orang tua responden tergolong mampu dalam menyediakan fasilitas *gadget* dirumah yang dengan mudah diakses anak. Pernyataan ini cukup mewakili bagaimana keadaan keluarga pada umumnya dimana orang tua responden yang kebanyakan berkarir diluar menjadikan *gadget* sebagai pengganti sementara untuk menemani anaknya.

Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tuadi MI Muhammadiyah 02 Kudus Tahun 2016 (N=133)

Pendidikan	Frekuensi	Prosentase (%)
SMA	44	33,1
Diploma	12	9,0
Sarjana	77	57,9
Total	133	100,0

Sumber : Data Primer, 2016.

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pendidikan orang tua SMA adalah 44 responden (33,%), sedangkan untuk orang tua pendidikan diploma ada 12 responden (9,0%), untuk orang tua dengan pendidikan sarjana ada 77 responden (57,9).

Dari data diatas menunjukkan kebanyakan orang tua responden berada ditingkat pendidikan sarjana. Namun adanya fasilitas pendidikan yang tidak formal yang mungkin diikuti oleh orangtua dapat menunjang pengetahuan orang tua mengenai bagaimana pendampingan yang baik terhadap anaknya. Selain itu *workshop* yang diadakan pihak sekolah terkait perkembangan anak muridnya dinilai dapat membantu walau dilihat belum maksimal dikarenakan kesibukan orang tua dalam berkarir.

B. Analisa Univariat

1. Menonton Televisi

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Menonton Televisi di MI Muhammadiyah 02 Kudus Tahun 2016 (N=133)

Aktivitas Menonton TV	Frekuensi	Prosentase (%)
Kurang baik	101	75,9
Baik	32	24,1
Total	133	100,0

Sumber : Data Primer, 2016.

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar aktivitas menonton TV responden buruk sebanyak 101 responden (75,9%), dan sisanya adalah baik sebanyak 32 responden (24,1%).

2. Game Online

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Bermain Game Online di MI Muhammadiyah 02 Kudus Tahun 2016 (N=133)

Bermain Game Online	Frekuensi	Prosentase (%)
Baik	34	25,6
Kurang baik	99	74,4
Total	133	100,0

Sumber : Data Primer, 2016.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar bermain Game online yang kurang baik sebanyak 99 responden (74,4%), dan sisanya adalah bermain game online yang baik sebanyak 34 responden (25,6%).

3. Perilaku Agresif

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Perilaku Agresif di MI Muhammadiyah 02 Kudus Tahun 2016 (N=133)

Pengaruh	Frekuensi	Prosentase (%)
Tinggi	59	44,4
Sedang	72	54,1
Rendah	2	1,5
Total	133	100,0

Sumber : Data Primer, 2016.

Berdasarkan tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden sebanyak 59 orang (44,4%) mempunyai pengaruh Perilaku Agresif tinggi, sebanyak 72

(54,1%) responden mempunyai pengaruh perilaku agresif sedang dan sisanya mempunyai pengaruh perilaku agresif lemah sebanyak 2 responden (1,5%).

C. Analisa Bivariat

1. Hubungan Antara Menonton Televisi dengan Perilaku Agresif di MI Muhammadiyah 2 Kudus Tahun 2016.

Analisis bivariat dalam penelitian ini mempunyai tujuan untuk menganalisis hubungan antara Menonton tv dengan Perilaku Agresif di MI Muhammadiyah 02 Kudus tahun 2016. Untuk mengetahui hipotesis diatas, maka diperlukan uji hipotesis melalui bantuan program komputersasi. Setelah dilakukan uji hipotesis terdapat data sebagai berikut:

Tabel 4.7
Distribusi Responden Berdasarkan Aktivitas Menonton Televisi dan Perilaku Agresif di MI Muhammadiyah 2 Kudus Tahun 2016 (N=133)

Aktivitas Menonton Tv	Perilaku Agresif						Total	p	
	Tinggi		Sedang		Rendah				
	N	%	N	%	N	%	N	%	
Buruk	46	40,8	66	58,4	1	0,8	113	100	0,035
Baik	13	65	6	30	1	5	20	100	
Jumlah	59	100	72	100	81	100	133	100	

Nilai $r = 0,219$

Sumber : Data Primer, 2016.

Tabel diatas menjelaskan tentang penyebaran data antara 2 variabel yaitu menonton tv dan perilaku agresif yang menunjukkan bahwa anak yang aktivitas menonton tv nya yang buruk dapat menjadikan anak perilaku agresif dengan katagori perilaku agresif sedang. Dari 133 responden, anak yang mendapat predikat buruk dari aktivitas menonton tv cenderung mempunyai perilaku agresif sedang sebanyak 66 anak (58,4%), sedangkan yang mempunyai perilaku agresif tinggi hanya 46 orang (40,8%), dan sisanya anak perilaku agresif rendah sebanyak 1 orang (5%).

Akan tetapi dari hasil Uji statistic chi-square didapatkan nilai p sebesar 0.35 (> 0.05) dan hasil nilai korelasi r 0.219 maka H_0 diterima yang berarti ada hubungan yang signifikan antara menonton tv dengan perilaku agresif dengan kekuatan hubungan lemah di MI Muhammadiyah 2 Kudus Tahun 2016.

2. Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif di MI Muhammadiyah 2 Kudus Tahun 2016

Analisis bivariat dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Hubungan Menonton Televisi Dan Bermain Game Online Yang Mengandung Tayangan Kekerasan Dengan Perilaku Agresive Pada Anak Usia Sekolah Di Mi Muhammadiyah 2 Kudus Tahun 2016. Untuk mengetahui hipotesis diatas, maka diperlukan uji hipotesis melalui bantuan program komputersasi. Setelah dilakukan uji hipotesis terdapat data sebagai berikut:

Tabel 4.8
Distribusi Responden Berdasarkan bermain game online dan Perilaku Agresif Di MI Muhammadiyah 02 Kudus Tahun 2016 (N=133)

Bermain game online	Perilaku Agresif			Total	p value
	Tinggi	Sedang	Lemah		
	i				

	N	%	N	%	N	%	N	%	
Buruk	1	1	48	48	51	51	100	100	0.015
Baik	1	3	24	72,8	8	24,2	33	100	
Jumlah	2		72		59		133		

Nilai $r = 0.231^*$

Sumber : Data Primer, 2016

Hasil uji crosstabulasi antara menonton tv dengan perilaku agresif didapatkan hasil bahwa perilaku agresif lebih banyak terdapat pada bermain game online yang buruk sebanyak 48 orang (48%) , sedangkan untuk yang perilaku agresif tinggi dengan predikat buruk sebanyak 1 anak (50%) dan sisanya sebanyak 51 responden (86,4%) untuk perilaku agresif lemah dan predikat buruk.

Hasil uji statistik menggunakan *chi-square* diperoleh nilai p sebesar 0.024 (> 0.05), dan hasil nilai korelasi $r = 0,231$ maka H_0 ditolak yang berarti ada hubungan yang signifikan antara menonton TV dengan perilaku agresif dengan kekuatan hubungan lemah di MI Muhammadiyah 2 Kudus Tahun 2016.

Berdasarkan hasil penelitian dari Rivo Armanda Satria (2014) dapat diketahui bahwa kurang dari separuh responden mengalami kecanduan bermain video games yang mengandung unsur kekerasan yaitu sebanyak 34 orang (41,0%). Berdasarkan hasil penelitian pada semua responden yang mengalami kecanduan bermain video games, sebanyak 91,2% (31 orang) responden mengabaikan kesenangan atau minat lain berupa seringnya lupa makan saat bermain video games dan sebanyak 73,5% (25 orang) responden mengakui adanya keadaan toleransi berupa keinginan untuk terus menambah waktu dalam bermain video games. Pada penelitian ini, sebagian besar responden mengakui video games yang sering mereka mainkan merupakan video games dengan latar perkelahian fisik seperti GTA dan Smack Down, serta video games berlatar perang bersenjata seperti Call of Duty, Point Blank, dan Counter Strike. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dalam penelitian tentang dampak bermain game online yang menemukan bahwa sebagian besar murid sekolah dasar lebih memilih memainkan video games berlatar perang bersenjata.

Rata-rata mereka memainkan game online 2-3 jam perhari. Mereka mengatakan diberi kebebasan untuk bermain game jenis apapun tanpa harus didampingi orang tua. Ini menandakan bahwa kurangnya peran orangtua terhadap anak untuk memproteksi akan pengaruh dari game online tersebut. Responden juga mengatakan orang tua tidak membatasi jenis game apa yang boleh dimainkan oleh mereka. Sehingga ini bisa memberi dampak kepada anak. Responden mengatakan suka melakukan apa yang ada didalam video games. Mereka melakukan adegan perang-perangan dengan senjata bersama teman mereka disekolah maupun saudara mereka dirumah.

Penelitian sebelumnya oleh Praborini (2011) juga menyimpulkan ada hubungan yang signifikan antara kekerasan dalam video games yang dikonsumsi dengan perilaku agresif dengan nilai $p=0,041$ ($< 0,05$) namun dalam penelitiannya, Praborini tidak mengkhususkan penelitian pada kecanduan terhadap video games yang mengandung unsur kekerasan, dan hanya terbatas pada kebiasaan bermain video games yang mengandung unsur kekerasan. Hasil penelitian ini juga terkait dengan social learning theory yang menyatakan bahwa memainkan video games yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain video games.

KESIMPULAN

Hasil analisis statistik pada bivariat pertama tentang hubungan antara menonton tv dengan perilaku agresif di MI Muhammadiyah 02 Kudus diperoleh hasil ada hubungan yang signifikan antara

menonton tv dengan perilaku agresif di MI Muhammadiyah 2 Kudus Tahun 2016 dengan kekuatan hubungan sangat lemah (p.value: 0,35; α : 0,05; r: 0,219).

Hasil analisis statistik pada bivariat kedua tentang hubungan antara bermain game online dengan perilaku agresif di MI Muhammadiyah 2 Kudus diperoleh hasil berarti dengan kekuatan hubungan lemah (p.value;0.024; α = 0,05; r: 0,231).

DAFTAR PUSTAKA

- (2010). Perilaku Agresif Anak. Kompas.
Anak Agresif untuk Membalas, Ada Anggapan Konflik yang Biasa. (t.thn.). Dipetik 2010, dari ykai.net
Azwar, S. (1988). Sikap Manusia : Teori dan Pengukurannya. (Pertama ed.). Yogyakarta: Liberty.
Berkowitz, L. (1993). Motivation and emotion: Pain and aggression some findings and implication. Jurnal Springer, 17, 277-293.
Burton, G. (2007). Membincangkan televisi: Sebuah pengantar pada studi televisi. Yogyakarta: Jalasutra anggota IKAPI.
Haryatmoko. (2007). Etika komunikasi: Manipulasi media, kekerasan dan pornografi. Yogyakarta: Kanisius anggota IKAPI.
Hilda. (1992). Aktivitas Menonton Televisi dalam Hubungannya dengan sikap, Kebiasaan dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Vecentius. Skripsi.
Hutapea, B. (2010, Agustus). Studi Korelasi Intensitas Menonton Tayangan Yang Mengandung Kekerasan Di Televisi Dengan Perilaku Agresif Pada Anak. Jurnal Ikon, III.
Jalali, M. A., & Lilia. (2014, Mei). Jurnal Psikologi Indonesia, 3(Persona), 176-182.
Koeswara, E. (1988). Agresi Manusia (Cet 1 ed.). Bandung: PT Eressco.
Kompas. (2010). Perilaku Agresif Anak. Kompas.
Litrownik, A. J. (2008). Importance of early neglect for childhood aggression. Jurnal Pediatrics, 121, 7-10.
Mashar, R. (2011). Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
Satria, R. A. (2013). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Kecanduan Bermain Game Pada Anak Usia Sekolah di SDN 02 Cupak Tengah. Jurnal Kesehatan.
Sulaiman, A. H. (1981). Media Audio Visual Untuk Pengajaran dan Penyuluhan . Jakarta: Gramedia.
Surya, Y. W. (1988). Pengaruh Adegna Kekerasan di Televisi dengan Tingkat Agresivitas Penonton.
Santrock, J. W. (2002). Life-span development perkembangan masa hidup (Juda Damanik, pen.). Jakarta: Erlangga.
Seefeldt, C., & Wasik, B. (2008). Pendidikan anak usia dini (Pius Nasar, pen.). New Jersey: Pearson.
Setiawan, A. (2009). Mengatasi perilaku agresif pada siswa. Artikel Pendidikan Luar Biasa Universitas Pendidikan Indonesia, 2- 5.
Taylor, E. T., Peplau, L. A., & Sears, D. O. (2009). Psikologi Sosial (terjemahan). Jakarta: Kencana.
Yoshi Restu, Y. (2013). Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa Di Sekolah. Jurnal Ilmiah Konseling.