

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Implikasi Permainan Play Station terhadap Agresivitas Siswa Sekolah Dasar di Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan terhadap agresivitas anak, untuk mengkaji pengaruh lingkungan dan emosional anak terhadap agresivitas anak, dan untuk mengkaji faktor apakah yang lebih dominan mempengaruhi agresivitas anak, faktor intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan atau lingkungan dan emosional anak.

Seperti diketahui, di antara permainan yang paling populer dalam dunia anak-anak adalah permainan *play station* atau yang lebih dikenal dengan nama singkatannya "PS". Permainan *play station* ini merupakan permainan berbasis program komputer yang memberikan jenis permainan baru yang sangat disukai anak-anak. Adanya pilihan-pilihan yang menarik dan kemudahan mengoperasikan permainan *play station* menyebabkan hampir seluruh anak yang pernah mencoba bermain *play station* akan menyukainya dan banyak diantaranya yang ketagihan. Dalam kaitan tersebut hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah : Diduga intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah, diduga lingkungan dan emosional anak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah, dan diduga secara bersama-sama intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan serta lingkungan dan emosional anak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah.

Untuk mengetahui pengaruh faktor-faktor yang telah dipilih terhadap agresivitas siswa Sekolah Dasar digunakan analisis regresi linier berganda dan analisis korelasi parsial dengan bantuan program SPSS.

Untuk melakukan pengujian hipotesis 1 digunakan uji F yaitu untuk menguji keberartian koefisien regresi secara keseluruhan. Untuk menguji hipotesis 2 dan 3 digunakan uji t yaitu untuk menguji faktor manakah yang lebih dominan mempengaruhi agresivitas anak, intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan atau lingkungan dan emosional anak.

Dari penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan (X_1) serta lingkungan dan emosional anak (X_2) terhadap agresivitas anak (Y). Hal ini dapat diketahui dari hasil uji F dimana F_{hitung} (134,314) > F_{tabel} (3,02), dengan probabilitas 0,007 yang jauh lebih kecil dari nilai 0,01. Adapun faktor yang lebih dominan mempengaruhi agresivitas anak adalah faktor intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan. Hal ini dapat

diketahui dari perbandingan hasil uji t dimana diketahui bahwa $t_{hitung} X_1 (5,094) > t_{hitung} X_2 (4,790)$.

Berdasarkan hasil tersebut disarankan kepada kepada orang tua untuk mengawasi kegiatan bermain anak, dan memberikan bimbingan mengenai permainan yang sedang dilakukan anak, karena bimbingan dan pengawasan orang tua sangat berperan dalam mencegah pengaruh buruk dari permainan yang dilakukan anak. Kepada anak disarankan untuk taat dan patuh kepada orang tua karena secara psikologi anak belum dapat melihat dampak buruk dari permainan yang dilakukan, tetapi hanya melihat aspek kesenangannya saja. Terutama dalam permainan *play station* anak disarankan untuk tidak bermain di luar pengawasan orang tua.

ABSTRACT

This research is entitled *The Implication of Play Station Games on the Aggressiveness of Elementary School Students in Yogyakarta*. The aims of this research are to examine the influence of the intensity of playing play-station games with violence themes on children's aggressiveness, to analyze the influence of children's environment and emotions on their aggressiveness, and to find out which of the two factors, the intensity of playing play-station games with violence themes or the children's environment and emotions, is more dominant in influencing the children aggressiveness.

As it has been known, one of the most popular games in children world is 'play-station games' or best known by its abbreviation 'PS'. Play-station games are games that are based on computer programs which yield a new kind of game children like very much. Various interesting choices and ease of operating the games make the children who once try them eventually like them and many of them become addicted. In relation to this, the proposed hypotheses are: 1) the intensity of playing play-station games with violence themes have significant influence on the school-age children's aggressiveness, 2) the school-age children's environment and emotions have significant influence on their aggressiveness, and 3) the intensity of playing play-station games and school-age children's environment and emotions simultaneously have significant influence of their aggressiveness.

To find out the effect of the determined factors on the Elementary School students' aggressiveness, multiple linear regression and partial correlation analyses of SPSS programs were employed.

To test the first hypothesis, i.e. testing the significance of the regression coefficient as a whole, the F-test was employed. To test the second and third hypotheses, the t-test was employed, particularly to find out which of the two factors, the intensity of playing play-station games with violence themes or the children's environment and emotions, is more dominant in influencing the children's aggressiveness.

From the conducted research, it is found out that there is a very significant influence of the intensity of playing play-station games with violence themes (X_1) and the children's environment and emotions (X_2) on the children's aggressiveness (Y). The F-

test result shows that $F_0 (134.314) > F_t (3.02)$ with a p value of 0.007, which is much smaller than 0.01. The more dominant factor in influencing the children's aggressiveness is the intensity of playing play-station games. This is shown from the result of the t-test in which $t_{X1} (5.094) > t_{X2} (4.790)$.

Based on the results of the study, it is suggested to the parents that they monitor their children's playing activities and guide them on the games they are playing since parents' guidance and supervision do play important roles in preventing negative effects of the games being played by the children. It is expected that the children obey their parents because they are not yet psychologically able to see the potentially negative impacts, but the pleasing aspects of the games they are playing. It is advisable that the children not play games without their parents' guidance and supervision, particularly play-station games.