

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sesungguhnya, di manapun dan dalam keadaan apapun kegiatan anak yang utama adalah bermain. Bahkan kegiatan lain yang dipelajarinya pun berawal dari suasana bermain. Demikianlah bermain menjadi kegiatan yang sangat penting bagi seorang anak, karena dengan bermain itulah ia menguak isi dunianya. Dalam bermain yang menjadi tujuan anak bukanlah keberhasilan, tetapi kegembiraan.

Ketika anak bermain peranan orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak sangat dibutuhkan. Menurut Linton<sup>1</sup>, hal ini dikarenakan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang primer dan bersifat fundamental.

Untuk bermain, anak-anak memerlukan mainan. Dengan mainan itu mereka dapat menyelidiki, mengadakan percobaan, mencari tahu, melatih ketangkasan dan menciptakan sesuatu yang merupakan bagian terpenting dalam perkembangan hidup mereka. Mainan dapat digunakan sebagai alat untuk mendidik anak. Mainan dapat juga merupakan sumber kesedihan dan

---

<sup>1</sup> Linton, Ralph. 1996. *Studi Tentang Manusia*, Edisi Bahasa Indonesia Diterjemahkan Oleh

kesulitan. Oleh sebab itu orang tua harus dapat memilih mainan yang tidak merusak, melainkan yang memberikan pendidikan.

Di Amerika Serikat Dinas Kesehatan Masyarakat menaksir bahwa setiap tahun 700.000 anak mendapat kecelakaan karena mainan, satu juta anak karena bersepeda, 500.000 anak karena ayunan, 200.000 anak karena meluncur, 100.000 anak karena main sepeda, dan 58.000 anak karena bermain jungkat-jungkit. Empat puluh persen dari kecelakaan karena mainan mengenai kepala dan muka, 25% mengenai lengan dan tungkai, 17% mengenai tangan dan 4% mengenai mata kaki. Berdasarkan data tersebut permainan digolongkan sebagai penyebab kecelakaan yang kelima di antara penyebab kecelakaan pada anak-anak<sup>2</sup>.

Tentu saja orang tua tidak sengaja memberikan mainan yang berbahaya kepada anak-anak mereka. Meskipun demikian, mainan yang tampaknya tidak membahayakan yang menggoda anak-anak di toko mainan mungkin menjadi berbahaya di tangan seorang anak.

Berbicara tentang macam-macam mainan dan usaha menemukan mainan yang sesuai dengan anak, sekarang ini telah ada permainan yang bersifat otomatis dan menggunakan tombol-tombol saja, seperti komputer, *video games*, *play station*, dan alat permainan elektronik lainnya. Di antara

---

permainan otomatis tersebut yang paling populer 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. Permainan ini disukai karena banyak menawarkan beraneka ragam tema, gambar serta efek suara yang menarik. Anak dapat memainkan permainan bola kaki, balap mobil, balap motor, permainan detektif, penelusuran hutan rimba, dan beragam tema lainnya. Selain itu anak juga dapat memilih tokoh dalam cerita tersebut yang diimajinasikannya sebagai dirinya, misalnya anak memilih dirinya sebagai “Rambo” yang mempunyai senjata yang canggih untuk menumpas penjahat, atau anak dapat memilih jenis mobil yang paling cepat agar dapat memenangkan permainan balap mobil dalam permainan *play station* balap, dan lain-lain. Selain itu, *play station* juga mempunyai keunggulan mudah dioperasikan.

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 hal ini yang ketagihan bukan saja anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Hal ini dapat dilihat dari fenomena banyak pula orang dewasa yang memenuhi tempat persewaan permainan *play*

Pada umumnya setiap pengalaman baru bagi anak termasuk dalam hal alat permainannya akan memberikan efek pada anak tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung. Carl I. Hofland dan Defleur secara terpisah menyebutkan bahwa efek pada umumnya dapat dibedakan dalam *efek kognitif* (berhubungan dengan pengetahuan dan opini), *efek afeksi* (berhubungan dengan sikap dan perasaan), dan *efek behavior* (berhubungan dengan perilaku).<sup>3</sup>

Efek permainan *play station* terhadap anak-anak akan membawa pengaruh kepada anak-anak secara kognitif berupa bertambahnya pengetahuan baru yang dipelajarinya dari permainan *play station*. Kemudian pengetahuan baru tersebut mempengaruhi perasaannya (efek afektif) dan akhirnya akan diterapkannya dalam kehidupan sosialnya (efek behavior).

Berdasarkan pendapat Carl I. Hofland dan Defleur tentang efek pengalaman baru pada anak-anak, maka Oppenheim mengemukakan pendapatnya tentang efek permainan *play station* terhadap anak-anak. Menurutnya secara kognitif permainan *play station* bisa meningkatkan rentang perhatian dan konsentrasi anak serta mengembangkan koordinasi tangan dan mata, karena pemain dirangsang untuk melihat dan langsung bereaksi dengan menekan tombol-tombol yang tepat. Secara afektif

---

<sup>3</sup> McQuail, David. 1983. *Motor Development and Movement Experiences for Young Children*,

permainan *play station* membuat anak-anak ingin memainkan peran yang ada dalam permainannya, yaitu dengan berpura-pura menjadi tokoh dalam permainannya (efek afektif). Lebih lanjut keinginan tersebut diterapkan anak pada saat berinteraksi dengan teman-temannya berupa melakukan permainan sesuai dengan imajinasinya (efek behavior). Menurut Oppenheim, mengingat sifatnya yang kompetitif, alat permainan *play station* juga bisa menjadi ajang untuk kompetisi-diri, melihat seberapa jauh kemampuannya sendiri.<sup>4</sup>

Di dalam permainan *play station* itu sendiri jenis permainan yang ditawarkan kebanyakan bersifat agresif (menyerang). Hal ini dapat dilihat dari jenis permainan yang ditawarkan antara lain permainan perang-perangan, permainan menumpas kejahatan dengan tokoh-tokoh seperti Ksatria Baja Hitam, Power Rangers, dan banyak lagi permainan-permainan yang bersifat agresif lainnya. Dari permainan yang dimainkannya itu anak akan cenderung meniru.<sup>5</sup> Perbuatan meniru cerita permainan ini dapat berupa bermain perang-perangan atau bermain “berantem-beranteman” dengan menghayalkan dirinya sebagai salah satu tokoh jagoannya dalam permainan *play station*.

---

<sup>4</sup> Oppenheim, Joanne F. 1984. *Kids and Play*, New York : Ballantine Books, hal. 210.





perangan, *rough & tumble play* mencakup penggunaan agresif secara pura-pura atau imajinatif, tidak ada usaha untuk melukai.<sup>7</sup>

Menurut fakta, anak-anak yang agresif biasanya malah jarang ikut serta dalam permainan agresif<sup>8</sup>, mungkin karena anak yang agresif tidak dapat mengikuti aturan permainan yaitu tidak melukai anak lain.

Anak yang sering bermain *play station* akan meniru adegan dalam permainan agresif yang dimainkannya sehingga anak cenderung agresif. Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa ada hubungan antara permainan agresif yang dimainkan anak dalam permainan *play station* dengan agresivitas anak.

Adanya pengaruh *play station* terhadap agresivitas anak belum pernah diteliti oleh pihak akademisi. Padahal kebutuhan untuk mengetahui pengaruh permainan tersebut sudah sangat mendesak, mengingat sekarang ini tempat-tempat persewaan *play station* semakin banyak dan bahkan berada di sekitar tempat sekolah anak. Dalam hal ini akan diteliti penyebab timbulnya agresivitas pada anak setelah sering bermain *play station*, yaitu seringnya anak memainkan *play station* dengan tema kekerasan ataukah lingkungan dan emosional anak. Hasil penelitian akan dituangkan dalam tesis berjudul *Implikasi Permainan Play Station Terhadap Agresivitas pada*

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sehubungan dengan implikasi permainan *play station* terhadap agresivitas anak sebagai berikut :

1. Adanya pengaruh permainan *play station* terhadap agresivitas anak.
2. Sebagian besar anak tidak menyadari adanya pengaruh dari permainan *play station* yang dilakukannya terhadap agresivitasnya, sehingga anak cenderung menyukai permainan *play station* tanpa memikirkan pengaruhnya terhadap dirinya.
3. Masih belum adanya penelitian mengenai implikasi permainan *play station* terhadap agresivitas anak.

## C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki Penulis, maka dilakukan pembatasan masalah. Adapun permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V dan VI SD Jetisharjo I, SD Jetisharjo II, SD Keputran II, SD Keputran V, SD Keputran IX, SD Nitikan I dan SD Giwangan Yogyakarta

2. Implikasi permainan *play station* yang diteliti hanya implikasi terhadap

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan terhadap agresivitas anak?
2. Adakah pengaruh lingkungan dan emosional anak terhadap agresivitas anak?
3. Manakah pengaruh yang lebih dominan dalam agresivitas anak, intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan atau lingkungan dan emosional anak?

#### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

1. Tujuan penelitian
  - a. Untuk mengkaji pengaruh intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan terhadap agresivitas anak.
  - b. Untuk mengkaji pengaruh lingkungan dan emosional anak terhadap agresivitas anak.
  - c. Untuk mengkaji faktor apakah yang lebih dominan mempengaruhi agresivitas anak, faktor intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan atau lingkungan dan emosional anak.

## 2. Kegunaan penelitian

### a. Kegunaan teoritis

- 1) Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah di lapangan.
- 2) Dapat disumbangkan kepada Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sebagai kajian di bidang psikologi, khususnya psikologi perkembangan anak.

### b. Kegunaan praktis

- 1) Dapat memberikan saran kepada orang tua di rumah tentang pengawasan dan pembimbingan anak dalam permainan *play station*.
- 2) Dapat memberikan saran kepada anak dalam bermain *play station* sehingga dampak buruk dari *play station* dapat dihindari.

## F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul.<sup>9</sup>

Dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut :

---

<sup>9</sup> Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung : Alfabeta, hal. 306.

1. Secara bersama-sama intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan serta lingkungan dan emosional anak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah.
2. Intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah.
3. Lingkungan dan emosional anak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah.

## **G. Definisi Operasional**

1. *Play station* adalah jenis permainan menggunakan komputer atau televisi dengan menggunakan program-program komputer yang banyak sekali jenis permainannya.
2. Siswa adalah siswa Sekolah Dasar yang sedang mengikuti kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar yang diteliti. Dalam penelitian ini khusus untuk anak usia Sekolah Dasar kelas V dan VI.
3. Agresivitas adalah tindakan menyerang yang bisa melukai/menyakiti orang lain.
4. Orang tua adalah ayah dan atau ibu yang mempunyai anak yang menjadi responden dalam penelitian ini

## H. Metodologi Penelitian

### 1. Jenis penelitian

Penelitian merupakan proses penemuan kebenaran yang dijabarkan dalam bentuk kegiatan yang sistematis dan berencana dengan dilandasi metode ilmiah.<sup>10</sup>

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif karena memberikan uraian mengenai hasil penelitian yang dimuat dalam satu analisis yang terkait dengan penjelasan tabel-tabel hasil penelitian.

Selain itu penelitian ini juga merupakan jenis penelitian eksplanatif (*explanatory research*) yaitu penelitian yang berusaha menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesis.<sup>11</sup>

### 2. Subjek dan objek penelitian

#### a. Subjek penelitian

Implikasi Permainan Play Station Terhadap Agresivitas pada Anak Usia Sekolah.

#### b. Objek penelitian

Objek penelitian ini secara kualitatif adalah karakteristik responden dan secara kuantitatif adalah prosentase dari responden yang mempunyai karakteristik yang diteliti.

---

<sup>10</sup> Maria S.W. Sumardjono. 1997. *Pedoman Pembuatan Usulan Penelitian, Sebuah Panduan Dasar*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, hal. 42.

<sup>11</sup> Masri Singarimbun dan Sofian Effendi. 1989. *Metode Penelitian Survei*, Jakarta : Lembaga

Dalam merigumpulkan data digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan secara lisan kepada responden.<sup>12</sup>

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan cara meminta data yang telah ada sebelumnya.<sup>13</sup>

c. Kuesioner

Kuesioner adalah pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan secara tertulis. Dalam hal ini kuesioner yang diberikan adalah kuesioner tertutup, yaitu jawaban atas pertanyaan telah disediakan dan responden tinggal memilih jawaban yang dianggapnya paling benar dari jawaban yang telah tersedia.<sup>14</sup>

Dalam hal ini masing-masing jawaban yang tersedia diberi skor dengan metode skala likert<sup>15</sup> sebagai berikut :

---

<sup>12</sup> Irawati Singarimbun. 1976. *Pengantar Metodologi Research*, Bandung : Alumni, hal. 3.

<sup>13</sup> Djarwanto, P.S. 1990. *Pokok-pokok Metode Riset dan Bimbingan Penulisan Skripsi*, Yogyakarta : Liberty, hal. 23.

<sup>14</sup> Soeratno dan Lincoln Arsyad. 1993. *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*, Edisi Revisi, Yogyakarta : Unit Penerbitan dan Percetakan (UPP) AMP YKPN, hal. 45.

<sup>15</sup> Algifari. 1997. *Statistika Induktif untuk Ekonomi dan Bisnis*, Yogyakarta : Unit Penerbitan

- Sangat sering (skor) 4
- Sering (skor) 3
- Jarang (skor) 2
- Tidak pernah (skor) 1

#### 4. Uji Validitas dan Reliabilitas

##### a. Uji Validitas

Hasil penelitian disebut valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian di sini menggunakan rumus korelasi produk moment.<sup>16</sup>

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah sampel

X = Nilai dari variabel kepuasan dan motivasi kerja

Y = Nilai dari variabel prestasi kerja

Taraf nyata : 5%

---

<sup>16</sup> Arikunto. 1987. *Analisis Parametrik*, Jakarta : Pradnya Paramita, hal. 17.

#### 4. Metode analisis data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu :

##### a. Analisis kualitatif

Analisis kualitatif ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang ada di lapangan kemudian mengambil kesimpulan dari data tersebut baik secara deduktif maupun induktif.

##### b. Analisis kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan dengan alat uji statistik<sup>17</sup>. Adapun alat uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasi parsial dan regresi linier berganda.

Korelasi parsial mempunyai formulasi sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

$r$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$n$  = Jumlah sampel

$X$  = Variabel independen (Intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan atau Lingkungan dan emosional anak)

$Y$  = Agresivitas anak

---

<sup>17</sup> Singgih Santoso. 2000. *Buku Latihan Statistik Parametrik*, Jakarta : Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, hal. 4.

Dalam hal ini nilai koefisien korelasi berkisar antara  $-1 \leq r \leq 1$ , semakin mendekati 1 (satu) berarti hubungan yang terjadi antar variabel semakin kuat dan positif (searah), sedangkan semakin mendekati  $-1$  (minus satu) berarti hubungan yang terjadi antar variabel adalah hubungan yang kuat tetapi berlawanan arah.

Sedangkan formulasi regresi linier berganda adalah sebagai berikut:<sup>18</sup>

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

Y = Agresivitas anak

X<sub>1</sub> = Intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan

X<sub>2</sub> = Lingkungan dan emosional anak

a = Konstanta regresi

Kemampuan variabel bebas menerangkan variabel terikat dapat diketahui dari besarnya koefisien determinasi ( $R^2$ ). Jadi  $R^2$  digunakan untuk mengukur besarnya sumbangan secara bersama-sama dari variabel bebas yang diteliti terhadap variabel terikat.  $R^2$  semakin besar (mendekati 1), maka sumbangan variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat semakin besar.

---

<sup>18</sup>Zaenal M.Q. 1990. *Analisis Data Komparasional, Pendekatan Parametrik*, Yogyakarta : BPFE UII, hal. 112.

Hal ini berarti model yang digunakan semakin kuat untuk menerangkan variasi variabel terikat. Sebaliknya bila  $R^2$  semakin kecil maka sumbangan variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat semakin kecil. Secara umum dapat dikatakan bahwa besarnya  $R^2$  berada antara 0 dan 1 ( $0 \leq R^2 \leq 1$ ).

## 5. Pengujian hipotesis

### a. Pengujian hipotesis 1

Untuk melakukan pengujian hipotesis 3 digunakan uji F yaitu untuk menguji keberartian koefisien regresi secara keseluruhan.

Pengujian melalui uji F variansinya adalah dengan membandingkan  $F_{hitung} / F_h$  (observasi) dengan  $F_{tabel} (F_t)$  pada  $\alpha = 0,05$  apabila hasil perhitungan menunjukkan :

$F_h \geq F_t$  maka  $H_0$  ditolak.

Artinya : Secara bersama-sama intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan serta lingkungan dan emosional anak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah.

$F_h < F_t$  maka  $H_0$  diterima.

Artinya : Secara bersama-sama intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan serta lingkungan dan emosional

anak tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah.

b. Pengujian hipotesis 2 dan 3

Untuk menguji hipotesis 1 dan 2 digunakan uji t yaitu untuk menguji keberartian koefisien regresi parsial dengan menggunakan rumusan hipotesis sebagai berikut :

$$H_0 : b_1 = b_2 = 0$$

$$H_a : b_1 \neq b_2 \neq 0$$

Pengujian dilakukan melalui uji t dengan membandingkan  $t_{hitung} / t_h$  dengan  $t_{tabel} / t_t$  pada  $\alpha = 0,05$  bila hasil perhitungan menunjukkan :

$$t_h \geq t_t \quad \text{maka } H_0 \text{ ditolak.}$$

Artinya :

- 1) Intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah.
- 2) Lingkungan dan emosional anak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah.

$$t_h < t_t \quad \text{maka } H_0 \text{ diterima.}$$

Artinya :

- 1) Intensitas bermain *play station* dengan tema kekerasan tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah.
- 2) Lingkungan dan emosional anak tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak usia sekolah.