

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan komputer merupakan salah satu jenis media baru yang mulai ada sejak pertengahan kedua abad ke-20. Dibandingkan jenis-jenis media sebelumnya, permainan komputer menawarkan sebuah segi yang tidak diperoleh media lain, yakni interaksi antara pemakai dengan program permainan komputer yang menghasilkan keragaman stimulus berdasarkan input yang diberikan pemainnya. Bagaimana seorang pemain bermain, bertindak dan membuat pilihan-pilihan mempengaruhi keseluruhan pengalaman bermainnya tersebut. Permainan-permainan tersebut juga mempunyai kemampuan untuk mempresentasikan pemainnya dalam dunia-dunia mikro dalam arti memberikan konteks-konteks untuk berpikir menghadapi permasalahan, mengambil tindakan sendiri sebagai bagian solusinya dan membangun arti intuitif dari peran mereka dalam dunia permainan tersebut (www.media-culture.com).

Pada masa awal perkembangan teknologi komputer, permainan komputer merupakan efek samping dari usaha memanfaatkan kemampuan komputer sebagai alat menghitung dan memproses data. Sejalan dengan waktu dan dengan semakin mudah diperoleh komputer oleh masyarakat umum, sejumlah programmer memanfaatkan permainan komputer sebagai saluran kreativitas mereka serta

penghasilan uang. Pada awal 1980-an mulailah program-program permainan komputer dibuat dan dijual dengan target utama pengguna-pengguna komputer dirumah (www.media-culture.com). Namun dibalik semuanya itu ada sebuah keprihatinan yang muncul akibat media ini (www.talkingchildrenseriously.com). Sejumlah pihak seperti orang tua dan guru berpendapat permainan komputer terlalu menyita perhatian anak-anaknya dan mengurangi motivasi belajar mereka, sementara pihak lain berpendapat permainan komputer dapat meningkatkan minat terhadap komputer dan kemampuan menggunakannya (*computer literacy*).

Perkembangan *electronic games* di Indonesia saat ini cukup pesat. Tak sampai satu generasi muncul permainan baru. Saat masih terkagum-kagum dengan Atari, muncul Sega. Belum fasih menggunakan Sega, datang Nintendo. Belum mahir main Nintendo, lahir PlayStation (PS). Kemudian, Microsoft datang dengan ancaman menggiurkan, X-Box. Tapi, dibanding yang lainnya, PS boleh berbangga, meski penantangya sudah menggeram (X-Box katanya akan diluncurkan tahun 2001). Bahkan ia memunculkan tandingannya, PS2. PS yang lahir dari bidan raksasa elektronik Jepang, Sony, juga memunculkan fenomena rental.

Dari sisi teknologi, PS2 memang lebih unggul. Selain mampu menjalankan Digital Video Disc (DVD) dengan kecepatan 128 bps (bit per detik), Sony juga menghubungkan PS ke jaringan pita lebar seperti TV kabel dan telepon seluler untuk memungkinkan akses Internet. Namun dengan kemampuan pemutar DVD dan akses Internet diharapkan PS2 mampu menjadi produk rumah tangga seperti halnya pemutar Compact Disc (CD) atau Video CD. Dengan memberikan banyak pilihan

permainannya, Play Station ternyata mampu merebut hati konsumen. Harganya bisa lebih murah lagi. Satu CD bisa diperoleh dengan harga Rp 5.000,- per buah. Inilah salah satu penyebab tumbuh suburnya rental *Play station* di Indonesia (kompas edisi 9 Desember 2005, hal 62).

Ketergantungan pasar terhadap pasokan impor menimbulkan kekhawatiran ketika teknologi semakin canggih dengan hadirnya konsol yang mampu memutar media universal CD dan DVD seperti *play station* dan Xbox. Harga *game* kemudian jadi semakin mahal sehingga pelaku pasar banting stir untuk menyediakan produk bajakan yang jelas-jelas lebih murah. Dicekoki barang-barang seperti itu, komunitas *gamer* terbuai sehingga mereka ogah menyentuh *game* orisinal, itulah situasi yang terjadi pada kehidupan *game* di Indonesia.

Di kota-kota besar di Indonesia terutama dipusat-pusat perbelanjaan, sering kita jumpai *video arcade* (pergelaran *video games*) yang menawarkan berbagai jenis permainan, dan dipenuhi oleh anak-anak dan remaja. Dengan membayar harga yang relatif murah untuk ditukar dengan koin, mereka betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangan bermain *video games*. Di satu sisi, kehadiran *video games* memang dapat menumbuhkan apresiasi anak maupun remaja pada teknologi. Pada saat yang sama, permainan ini dapat pula merangsang kreativitas maupun daya reaksi (dengan catatan ia tidak memainkan *game* yang sama berulang-ulang, sehingga mengenal trick permainan). Namun, disisi lain permainan ini dapat menimbulkan ketergantungan, manakala penggemarnya terkena *video addict* (kecanduan *video*

games). Seseorang dapat menghabiskan waktu dan uangnya sekaligus untuk menikmati permainan ini.

Dewasa ini perilaku bermain *games* digital di Indonesia merupakan salah satu fenomena menarik dikalangan anak-anak hingga dewasa. Pasaran diserbu oleh bermacam-macam CD-ROM permainan komputer dan *video games* dan *games center*, meskipun sulit diketahui secara pasti angka penjualan *software-software* permainan di Indonesia (karena kebanyakan CD yang dijual bersifat bajakan) selalu ada yang laku terjual di toko-toko komputer dan elektronik.

Electronic games atau permainan elektronik, seperti permainan *smack down* adalah *electronic games* jenis *video games* yang digemari anak-anak. *Electronic games* *smack down* tersebut berisi permainan dengan unsur kekerasan didalam permainannya. *Gamers* dapat memainkan *electronic games* tersebut dengan terlebih dahulu memilih menu dengan model yang beraneka ragam, mulai dari permainan yang bertema tinju, berkelahi, peperangan, *exhibition* dan lain-lain. Kebanyakan anak-anak sering memainkan jenis permainan *smack down exhibition*, karena permainan ini dirasa sangat asyik untuk dimainkan. Mereka bisa bermain dengan melawan temanya sendiri dibanding melawan dengan lawan komputer. Permainannya syarat dengan unsur kekerasan didalamnya, *gamers* bisa melawan lawanya dengan cara memukul, membanting, menendang, menembak dan lain sebagainya hingga lawan mainnya dirasa kalah.

Kekerasan dalam *electronic games* akan menumbuhkan atau merangsang pemain untuk melakukan hal yang sama, baik berupa kekerasan fisik apabila terjadi

pada dirinya. Cara-cara adegan kekerasan dalam permainan smack downpun juga bisa mempengaruhi kemungkinan-kemungkinan peniruan tingkah laku bagi para pemainnya. Adegan kekerasan yang mendapatkan pembenaran, tingkat kemiripan antara penggambaran dalam *electronic games* dengan kenyataan sesungguhnya juga bisa meningkatkan respon perilaku imitasi pada anak. Hal itu akan mendorong anak untuk lebih berani melakukan suatu tindakan yang berupa perilaku agresif, seperti mendorong anak untuk berkelahi dengan teman sebaya dan sebagainya.

Cukup banyak materi *video games* yang mengagungkan kekerasan, dan mengajar anak-anak untuk menikmati kekerasan lewat keikutsertaan aktif sebagai pengendali permainan dalam *electronic games* smack down ini. Dalam *video games* smack down ini, nilai yang tinggi justru diperoleh lewat sikap yang agresif dan penggunaan kekerasan secara sistematis. Rata-rata isi permainan smack down adalah permainan perkelahian, pertandingannya (bertarung, berkelahi, menghantam, dan lain sebagainya). Disitu pemain merasa, bahwa kekerasan memperoleh ganjaran (*reward*) dan kekerasan yang lebih tinggi akan memperoleh imbalan yang tinggi pula. Dengan cara ini, maka masa kanak-kanak paling mudah terkena pengaruh dari permainan tersebut, karena mereka memiliki emosi yang masih labil.

Dimanapun kita berada, sering kita akan menjumpai kekerasan, mulai dari kekerasan yang bertaraf ringan hingga kekerasan yang bertaraf besar. Kekerasan menimbulkan lebih banyak dampak negatif daripada dampak positif. Kekerasan dapat dipicu oleh kondisi emosional maupun fisik. Dewasa ini ada suatu bentuk dorongan tersendiri yang mampu memicu kekerasan, mulai dari kekerasan yang berupa

kekerasan fisik maupun psikis dikalangan anak-anak. Teknologi dan media saat ini mampu memicu kekerasan. Mulai dari penayangan televisi yang bertema kekerasan hingga pelecehan seksual melalui telepon seluler. Beberapa acara televisi yang dulunya dianggap pemicu kekerasan utama, tampaknya kini mempunyai "partner".

Abad ke-21 media massa Indonesia disibukan oleh berita-berita tentang perilaku agresif. Hampir setiap hari koran dan televisi memberitakan tentang penembakan, perkelahian, dan tindak kekerasan lainnya. Harian minggu pagi edisi 14 april 2002 memberitakan tentang seorang adik yang tega membunuh kakak kandungnya sendiri gara-gara rebutan gelombang radio. Kedaulatan Rakyat tanggal 21 desember 2002 memberitakan seorang siswa kelas 1 SLTP di kabupaten Sleman mencuri sepeda motor yang kedua kalinya dan dilakukan sendirian. Bahkan distasiun-stasiun televisi menayangkan secara khusus tentang berita-berita kriminal ini, antara lain di RCTI program Sergap, Insdosiar dengan program acara Patroli, SCTV dengan program Buser dan lain-lain.

Seperti pada peristiwa yang terjadi di Colorado, AS yaitu dua orang pelajar Columbine High School, Eric Harris dan Dylan Klebod, tanggal 20 April 1999, dengan membabi buta menembakan senapan mesin ke arah teman-temannya, mereka bunuh diri setelah menewaskan 13 orang dan melukai 23 lainnya. Sampai sekarang masih sulit menemukan apa yang menjadi penyebab aksi brutal itu. Namun, peneliti dari Psikologi University of Missouri Columbia, Craig A Anderson, dan peneliti dari Lenoir-Rhyne College, Keren E Dill, dalam artikelnya di *APA Journal* atau American Psychological Association/April 2000, Vol 78, (www.mwdia-culture.com)

mensinyalir, salah satu faktor kontributor peristiwa itu adalah *video game* yang mengandung unsur kekerasan yang tinggi (*violet video games*).

Anak-anak dan remaja pada umumnya belum memiliki emosi yang seimbang. Khususnya individu pada masa puber, perkembangan psikologinya juga disertai dengan fase negatif yang berorientasi pada antagonisme sosial yang cukup signifikan (Hurlock, 1994:89), sehingga dengan adanya kondisi psikologis seperti ini, individu sangat rentan apabila menyaksikan tayangan-tayangan kekerasan secara terus-menerus, ini dapat menyebabkan individu mengalami perasaan frustrasi.

Dari data pra observasi yang penulis lakukan pada juli 2006, dengan membagi-bagikan angket atau kuisisioner yang berisi pertanyaan mengenai permainan tersebut, diketahui bahwa hampir semua siswa kelas 5 dan 6 SD N Jetisharjo I yang berjumlah keseluruhan 100 siswa, mengaku mengetahui *electronic games* smack down dan pernah bermain Smack down tersebut. Mereka mengaku menggunakan waktu senggang atau waktu libur panjang mereka untuk bermain *electronic games* baik dipusat-pusat permainan elektronik seperti di Mall-mall atau Play station yang ada di kota yogyakarta, atau bahkan dirumah mereka masing-masing.

Menurut penulis mengapa penelitian ini dilakukan pada anak kelas 5 dan 6 SD Jetisharjo I Yogyakarta, karena di SD ini adalah notabene hadir dari kalangan keluarga yang mampu secara finansial, sehingga tingkat pergaulan sehari-hari merekapun tinggi, seperti tingkat intensitas mereka untuk bermain *electronic games* baik di pusat-pusat permainan, seperti di Mall-mall atau dirumah pribadi masing-masing, menjadikan mereka menjadi anak yang mengikuti kecanggihan media

electronic games saat ini, termasuk dalam hal ini menjaga perilaku terhadap teman sebayanya baik dilingkungan sekolah maupun teman bermain diluar lingkungan sekolah.

Berdasarkan wawancara penulis dengan beberapa siswa kelas 5 dan 6 SD negeri Jetisharjo I Yogyakarta (pada bulan juli 2006) mereka senantiasa menggunakan emosinya untuk meghadapi sesuatu yang sekiranya merugikan mereka, hal ini dapat dipaparkan oleh salah satu siswa laki-laki, yaitu sering terjadinya pertengkaran bahkan sampai berkelahi, seperti mendorong temanya, mencubit hingga memukul, hal itu disebabkan oleh hal yang *sepele*, tapi menurut pengakuan mereka, mereka marah dan terpancing emosinya untuk bertindak agresif atau nakal untuk menyerang temanya apabila ia merasa tersinggung harga dirinya dan lain sebagainya.

Perilaku agresif adalah kemarahan meluap-luap dan mengadakan penyerangan kasar karena seseorang mengalami kegagalan (Kartini, K. 1997:32). Selanjutnya bahwa dengan bertindak agresif individu dapat mengurangi atau menghilangkan rasa marah kepada pihak yang dianggap telah membuatnya marah atau kecewa.

Terjadinya perkelahian fisik, beradu mulut antar teman di sekolah atau di luar sekolah itu kadang terjadi pada siswa-siswi, karena menurut salah satu gurunya mereka melakukan hal tersebut dikarenakan emosi yang tak bisa ditahan, alasanya cukup meyakinkan karena tersinggung harga dirinya dihina dan lain-lain. Padahal seusia mereka hal itu tidak perlu dilakukan, karena mungkin hal yang menimbulkan emosi dan berperilaku agresif mereka, bukanlah hal yang besar. Oleh karena itu, perilaku agresiv menghasilkan perbuatan-perbuatan yang pada umumnya negatif,

karena orang akan bertindak sesuai dengan dorongan emosi dan akan berdampak untuk melukai orang lain atau sasarannya. Pada beberapa anak mungkin ada kebiasaan untuk bermain *electronic games* smack down hanya sekedar ingin tahu saja atau bermain saja, namun untuk sebagian mungkin permainan ini dapat mendorong mereka untuk melakukan hal yang sama, yaitu berperilaku agresif atau melakukan tindakan kekerasan.

Adapun sebab terjadinya perilaku agresif ada beberapa macam teori tentang agresif menurut beberapa ahli, sebagian para ahli memandang bahwa berperilaku agresif merupakan perilaku yang bersifat bawaan, sebagian lagi memandang kecenderungan perilaku agresif muncul karena pengaruh lingkungan. Yang menjadi pertanyaan kritis disini adalah seberapa jauh gamer menyadari pengaruh dari *electronic games* smack down tersebut. Apakah mereka sekedar memainkan suatu *game* dan sekedar menikmatinya.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, karena dirasa fenomena bermain *electronic games* terutama *electronic games* smack down telah menjadi sebuah hiburan yang tidak bisa dilepaskan dari kegiatan bermain anak-anak, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul "Hubungan Tingkat Intensitas Bermain *Electronic Games* "Smack Down" Terhadap Tingkat Perilaku Agresif Pada Anak di SD Negeri Jetisharjo I Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

Seberapa besar hubungan antara Tingkat Intensitas Bermain *Electronic Games* Smack Down Terhadap Tingkat Perilaku Agresif Pada Anak di SD. N Jetisharjo I Yogyakarta.

C. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari Penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat intensitas bermain *electronic games* smack down dapat menciptakan perilaku agresif pada anak-anak di SD. N Jetisharjo I Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui hubungan antara tingkat intensitas hubungan dengan keluarga terhadap perilaku agresif anak.
3. Untuk mengetahui hubungan antara tingkat intensitas hubungan dengan teman sebaya terhadap perilaku agresif anak

D. Manfaat Penelitian

1. Sebagai pedoman bagi pengembangan penelitian ilmu komunikasi terutama berkaitan dengan masalah komunikasi media.
2. Agar bermanfaat khususnya bagi ilmu komunikasi, khususnya referensi yang memperkaya perbendaharaan hasil-hasil penelitian ilmu sosial.

3. Manfaat praktis penelitian ini menjadi bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut tentang permainan digital, serta orang-orang akademis yang ingin mempelajari lebih lanjut fenomena budaya permainan digital ini.

E. Kajian Teori

E1. Pengertian Komunikasi

Sebelum menganalisis lebih jauh mengenai efek komunikasi terhadap *audience*, terlebih dahulu kita harus mengetahui pengertian komunikasi itu sendiri. Menurut Onong Uchjana Effendy (1993):

"Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik langsung secara lisan, maupun tak langsung melalui media"

Untuk memahami pengertian komunikasi sehingga dapat dilancarkan secara efektif, para peminat komunikasi sering kali mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harrold Lasswell dalam karyanya *The structure and fuction of Communication of Society*. Lasswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut: *Who Says what In Which Channel To Whom With What Effect.*

Paradigma Lasswell menunjukkan bahwa komunikasi meliputi 5 unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan, yakni:

- Komunikator (*Communicator, Source*)
- Pesan (*message*)
- Media (*channel*)
- Komunikan (*communicant, receive*)
- Efek (*effect, impact, influence*)

Jadi berdasarkan paradigma lasswell, (Efendi, 2001:10) Komunikasi adalah “Proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu”.

E.2 Definisi *electronic games*

Permainan elektronik atau *electronic games* adalah salah satu program *software* yang digunakan untuk tujuan hiburan, tantangan serta pendidikan (Sumadi. 1995: 19). Program *electronic games* penuh dengan warna, gerakan-gerakan yang hampir mirip dengan kenyataan, efek visual serta beberapa diantaranya menggunakan aktor nyata. Ada dua jenis utama *electronic games*, yaitu *video games* dan *computer games*. *Video games* adalah program yang didesain untuk sistem games yang menggunakan video, seperti arcade atau ding-dong. Sedangkan *computer games* didesain untuk dimainkan pada sistem komputer dengan menggunakan CD-Rom atau dapat melalui *Download internet* (www.mwdia-culture.com).

Permainan video komputer (telematik) dan program video (bukan telematik) atau film rekaman untuk pemutaran di rumah. Yang pertama menyuguhkan pelayanan baru dengan komputer untuk mengisi waktu luang para individu. Pada dasarnya ini merupakan cara baru dalam segi perindustrian bahan yang sudah dikenal sebelumnya (terutama film *feature*) kepada para individu yang memiliki alat putar ulang (*replay*). Jadi program video ini dapat pula dipandang sebagai suatu pengembangan televisi yang dilengkapi dengan kemampuan rekam dan putar-ulang yang berguna untuk mengatasi kendala waktu (Quail, 1989: 87).

E.3 Teori Perilaku Manusia

Secara teoritis telah banyak para ahli menjelaskan arti perilaku. Perilaku dalam kamus Bahasa Indonesia adalah tingkah laku atau perbuatan individu atau tanggapan individu yang terwujud dalam gerakan atau sikap (Walgito, 1990:15). Dalam pembahasan psikologi, perilaku dipandang sebagai reaksi yang dapat bersifat sederhana atau kompleks. Perilaku atau aktivitas-aktivitas dalam pengertian yang luas, yaitu perilaku yang nampak (*overt behavior*) dan atau perilaku yang tidak nampak (*inert behavior*). Ada ahli yang memandang bahwa perilaku sebagai respon terhadap stimulus, akan sangat ditentukan oleh keadaan stimulusnya. Hubungan stimulus dan respon seakan-akan bersifat mekanistik. Pandangan semacam ini pada umumnya merupakan pandangan yang bersifat behavioristik.

Perilaku manusia tidak lepas dari keadaan individu itu sendiri dan langsung dimana individu itu berada, perilaku manusia itu didorong oleh motif tertentu

sehingga manusia itu berperilaku, (Walgito, 1990:20) diantara teori-teori tersebut dapat dikemukakan antara lain, Teori Atribusi. Teori ini menjelaskan tentang sebab-sebab perilaku orang. Apakah perilaku ini disebabkan oleh disposisi internal (misal motif, sikap) atau oleh keadaan internal (Walgito, 1978:18). Dalam hubungan dengan permainan elektronik sebagai salah satu media bermain, maka menurut pengamatan para ahli komunikasi, media permainan elektronik memberikan pengaruh terhadap pembentukan perilaku pemainnya.

Sebagaimana diketahui perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Namun demikian sebagian terbesar dari perilaku organisme itu sebagai respon terhadap stimulus eksternal.

Bandura (1977) mengemukakan suatu formulasi mengenai perilaku, dan sekaligus dapat memberikan informasi bagaimana peran perilaku itu terhadap lingkungan dan terhadap individu atau organisme yang bersangkutan. Dalam hal ini Bandura sendiri menggunakan pengertian *person*, bukan organisme. Perilaku, lingkungan, dan individu itu sendiri saling berinteraksi satu dengan yang lain. Ini berarti bahwa perilaku individu dapat mempengaruhi individu itu sendiri, disamping itu perilaku juga berpengaruh pada lingkungan, demikian pula lingkungan dapat mempengaruhi individu, demikian sebaliknya (Walgito, 1978:14).

a. Intensitas Hubungan dengan keluarga

Keluarga merupakan unit sosial terkecil yang memberikan fondasi primer bagi perkembangan anak. Sedangkan lingkungan sekitar dan sekolah ikut memberikan nuansa pada perkembangan anak. Karena itu baik buruknya struktur keluarga dan masyarakat sekitar memberikan pengaruh baik atau buruknya pertumbuhan kepribadian anak.

Pola ayah, ibu atau salah seorang anggota keluarga dapat mencetak pola kekerasan atau agresif hampir semua anggota keluarga lainnya. Oleh karena itu tradisi, sikap hidup, kebiasaan dan filsafat hidup keluarga itu besar sekali pengaruhnya dalam membentuk tingkah laku dan sikap setiap anggota keluarga. Dengan kata lain tingkah laku kriminal atau agresif orang tua mudah sekali menular kepada anak-anaknya. Lebih-lebih perilaku ini sangat gampang dioper oleh anak puber atau adolesens yang belum stabil jiwanya, dan tengah mengalami gejolak batin.

Tempramen orang tua, terutama ayah yang agresif meledak-ledak, dan suka marah dan sewenang-wenang, serta kriminal, tidak hanya akan mentransformasikan defek tempramenya saja, akan tetapi juga menimbulkan iklim yang mendemoralisir secara psikis. Sekaligus juga merangsang reaksi emosional yang sangat impulsif kepada anak-anaknya. Pengaruh demikian ini menjadi semakin buruk terhadap jiwa anak-anak, sehingga mereka mudah (www.media-culture.com) dijangkiti kebiasaan kekerasan tersebut.

Kesimpulan yang dapat ditarik mengenai pengaruh keluarga terhadap perkembangan anak ini dinyatakan sebagai berikut “anak akan menjadi kriminal, dan mengoper pola kebiasaan delinkuen atau kenakalan, sangat tergantung pada interaksi yang kompleks dari berbagai faktor penyebab latar belakangnya.

Situasi dan kondisi lingkungan awal kehidupan anak, yaitu keluarga (orang tua dan kerabat dekat) jelas mempengaruhi pembentukan pola delinkuen atau kenakalan anak-anak dan para remaja. Kualitas dan agresivitas dari perilaku kriminal anak-anak dan para remaja pada hakikatnya merupakan produk kebiasaan keluarga yang tidak terpuji. Sebagai akibat kebiasaan buruk tadi, anak-anak lalu menolak norma dan konvensi pergaulan hidup yang umum berlaku, sehingga menjadi kriminal (Kartono, K, 2002:63).

b. Intensitas hubungan dengan Teman sebaya

Kebutuhan akan teman sudah tampak diawal kehidupan ketika bayi berhenti menangis bila seseorang mendatanginya. Pada saat bayi bertambah dewasa, kebutuhan akan teman meningkat. Anak-anak membutuhkan teman tidak hanya untuk kepuasan pribadi tetapi juga untuk memperoleh pengalaman belajar dari kebersamaan orang lain, anak-anak belajar tentang apa-apa yang dianggap sebagai perilaku yang diterima dan apa yang tidak dapat diterima oleh kelompok. Anak yang dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai kelompok, baik kelompok teman sebaya atau kelompok orang dewasa secara sosial dianggap sebagai orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik.

Teman-teman sebaya yang mempunyai kecenderungan kriminal, kelompok anak-anak yang berandalan atau nakal atau kriminal ini biasanya terdiri atas anak-anak pubertas dan adolensens yang tengah:

- a). Diabaikan oleh orang tua (tidak mendapatkan kasih sayang, perhatian, tuntunan dan pendidikan) dan,
- b). Sedang kebingungan mengalami banyak konflik batin yang tidak terpecahkan,
- c). Ataupun terdiri atas anak-anak yang ditolak oleh orang tuanya, yang merasa terpojok dan terlupakan oleh masyarakat; dan kemudian menggerombol jadi satu untuk mencari support moral dari teman-teman senasib. Dengan menggerombol, mereka merasa lebih kuat dan lebih aman, bisa berkumpul bersama-sama dengan teman senasib sepenanggungan, dimana anak-anak seakan mendapatkan perlindungan dan sekuritas dari kelompoknya. Sesudah mereka berkumpul jadi satu dan merupakan kelompok yang kompak, dengan menggunakan nama-nama yang seram bagi kumpulanya tadi (Katini, K, 1995:73). Sedangkan definisi teman sebaya menurut Santrock (2002) ialah anak-anak yang tingkat usia dan kematangannya kurang lebih sama. Jadi dapat disimpulkan bahwa pergaulan teman sebaya adalah hubungan persahabatan yang beranggotakan anak-anak atau remaja yang mempunyai umur dan minat yang relatif sama sehingga saling membentuk sikap dan tingkah laku serta mempunyai norma yang dibuat bersama. Pergaulan

teman sebaya memuat rasa keakraban, kerjasama, simpati, musyawarah, persaingan, meniru, motivasi, serta pembentukan tingkah laku.

a Definisi Perilaku Agresif

Menurut Myers (1999:32) dengan sudut pandang yang berbeda, mendefinisikan agresif sebagai segala bentuk perilaku fisik ataupun verbal yang dimaksudkan untuk merugikan orang lain. Wenar (1994) mendefinisikan tindakan agresif sebagai bentuk perilaku yang tujuannya adalah penghancuran atau perugian secara fisik dan psikologis, kemarahan atau kebencian dapat menjadi pengaruh yang mengiringinya.

Perilaku agresif adalah kemarahan meluap-luap dan mengadakan penyerangan kasar karena seseorang mengalami kegagalan (Kartini, K. 1997:32). Selanjutnya bahwa dengan bertindak agresif individu dapat mengurangi atau menghilangkan rasa marah kepada pihak yang dianggap telah membuatnya marah atau kecewa.

Khisbiyah (2000:21) mendefinisikan agresif sebagai usaha pengrusakan dan gangguan mengakibatkan yang ditujukan pada orang lain dengan niat terencana. Brekwell (1998:45) melihat tindak agresif sebagai setiap usaha yang disengaja untuk menyakiti, entah secara fisik atau psikologis. Jadi, bukan agresif jika tidak merugikan orang lain atau sesuatu secara tidak sengaja.

Hurlock (1996: 34) secara lebih ringkas, mendefinisikan agresi sebagai tindakan permusuhan. Sears dkk (1994:30) melihat agresi sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai seseorang.

Berdasarkan uraian diatas mengenai definisi agresi, maka dapat dikonklusikan bahwa agresi merupakan segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk merugikan, menyakiti, melukai dan menghancurkan orang lain yang memiliki keinginan untuk menghindari perlakuan tersebut, atau benda tak bergerak lainnya, dengan niat terencana atau disengaja, secara fisik, verbal atau psikologis.

1. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif

Agresi memiliki banyak bentuk, diantaranya adalah kekerasan fisik, verbal, dan psikologis. Anak pra-sekolah menurut penelitian Patterson Litman (dalam Martani, 1992) cenderung bertindak agresif dalam bentuk:

- a. Penyerangan secara fisik, misalnya memukul, mencubit
- b. Penyerangan dengan menggunakan benda, misalnya pukul dengan buku
- c. Bentuk verbal, misalnya mengejek
- d. Pelanggaran hak milik misalnya merebut mainan

Bush dan Perry (1992) secara lebih luas mengkategorikan perilaku agresi dalam tiga klasifikasi besar, yaitu:

- 1). Agresi Fisik dan Verbal
- 2). Agresi Pasif dan Aktif, dan
- 3). Agresi Langsung dan Tak langsung

ketiga klasifikasi tersebut saling berhubungan. Bush dan Perry menerjemahkan ketiga klasifikasi diatas lewat 8 kategori perilaku agresi, yaitu:

1. Agresi fisik-aktif-langsung, misalnya menusuk, memukul, menampar orang lain
2. Agresi fisik-aktif-tak langsung, misalnya membuat jebakan guna orang lain
3. Agresi fisik-pasif-langsung, misalnya dengan tidak memberijalan pada orang lain
4. Agresi fisik-pasif-tak langsung, misalnya dengan menolak untuk melakukan atau mengerjakan perintah
5. Agresi verbal-aktif-langsung, misalnya dengan cara memaki-maki orang lain
6. Agresi verbal-aktif-tak langsung, misalnya menyebarkan berita tidak benar (gosip mengenai orang lain)
7. Agresi verbal-pasif-langsung, misalnya untuk berbicara atau menolak untuk menjawab pertanyaan orang lain
8. Agresi verbal-pasif-tidak -tak langsung, misalnya memboikot pendapat orang, dan tidak mau menyampaikan pendapatnya sendiri.

2. Faktor Pencetus Agresi

Perilaku agresi dapat terstimuli dengan berbagai hal, Sears dkk (1974:96) menyetengahkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi agresi, yaitu 1). Frustrasi, 2). Serangan fisik atau verbal 3). Kondisi aversif, 4). Kejengkelan, 5). Isyarat, 6). Jenis kelamin, 7). Atribusi, 8). Perhitungan, 9). Deindividuasi atau anonimtas dan 10). Efek alkohol dan obat-obatan.

1). Frustrasi

Johnson dkk, (1967:34) mengatakan bahwa frustrasi terjadi sebagai akibat dari terhalangnya seseorang untuk mencapai tujuan. Dollard dkk (dalam Epstein dkk, 1971) meyakini bahwa agresi selalu terjadi sebagai konsekwensi dari rasa frustrasi dan demikian pula sebaliknya frustrasi selalu menggiring individu pada tindakan agresi.

2). Serangan Fisik

Sears dkk (1974:43) berpendapat bahwa serangan fisik sangat memungkinkan seseorang untuk melakukan tindak agresi sebagai bentuk tindakan counter-action. Sifat serangan fisik ini sendiri sangat provokatif, dan provokasi dapat dianggap sebagai ancaman terhadap harga diri dan keamanan seseorang.

3). Kondisi Aversif

Myers (1999:23) mengatakan bahwa pengertian aversif yang dikenal dengan efektif (affective aggression), dapat menimbulkan agresi. Kondisi

aversif ini sendiri adalah suatu keadaan yang tidak menyenangkan dan ingin dihindari.

Berkowitz (dalam Sears dkk, 1994) menyebutkan bahwa bau badan yang kurang menyenangkan, asap rokok yang memedihkan atau pemandangan yang memuakan, dapat meningkatkan perasaan agresif.

4). Kejengkelan

Sears dkk (1974:44) berpendapat bahwa kejengkelan merupakan salah satu penyebab timbulnya agresi. Sebagai contoh seseorang yang membunyikan klakson ketika lampu hijau pada lampu pengatur lalu lintas hidup, sering diekspresikan sebagai hal yang sangat menjengkelkan. Seseorang yang terstimuli oleh pembangkit agresi setelah itu dapat beraksi lebih agresif.

5). Isyarat Agresi

Sears dkk, (1974:45) meyakini bahwa agresi sangat relatif peningkatan tensinya, karena seseorang dapat menjadi lebih agresif apabila memiliki senjata, namun ada yang tidak. Apabila seseorang berhadapan dengan orang yang ipersepsikan agresif, maka tensi yang agresi dalam orang tersebut akan cenderung meninggi.

6). Jenis Kelamin dan pengaruh hormonal dalam tubuh

Epstein dkk (1971:67) menjelaskan bahwa laki-laki lebih agresif daripada wanita. Hal ini terjadi sebagai akibat kontrol sosial yang cukup tinggi pada wanita dibanding pria. Orang laki-laki, dibawah segala bentuk

penguatan dan pembiasaan, memproduksi lebih banyak perilaku agresi dibandingkan wanita. Lippa (dalam Stunder, 1996) mengatakan bahwa zat kimia dalam tubuh berupa *testosteron* dan *serotonin* dapat berpengaruh pada perilaku agresif. Riset membuktikan bahwa laki-laki lebih agresif dibandingkan wanita pada hampir semua budaya, karena laki-laki memiliki zat kimia *testosteron* lebih tinggi.

Mc Candless (1967:58) mengatakan bahwa kaum wanita dalam kondisi tertentu dapat saja lebih agresif dibandingkan kaum pria. Kondisi ini dapat muncul apabila mereka memiliki alasan, merasa aman dan meyakini benar bahwa tidak ada yang mengetahui perilaku agresifnya. Perilaku agresif pada wanita, dapat menjadi lebih tinggi apabila mereka sedang dalam kondisi diancam atau memiliki self esteem yang rendah.

7). Atribusi Penyebab

Sears dkk, (1974:48) mengatakan bahwa kecenderungan agresif dapat timbul apabila korban mengamati sebuah serangan yang dipersepsikan sengaja untuk melakukannya, namun demikian apabila serangan itu benar-benar tidak terjadi secara sengaja, maka kemarahan yang timbul tidak akan lebih besar dibanding apabila serangan itu dilakukan dengan sengaja.

8). Perhitungan Cost Agresi

Sears dkk, (1974:50) berpendapat bahwa individu yang sadar akan tanggung jawab perbuatannya cenderung lebih berhati-hati dalam bertindak, termasuk dalam berperilaku agresif. Hal ini dikarenakan oleh sebab adanya

perhitungan berat ringanya tanggung jawab yang harus dipikul apabila ia berperilaku agresif.

9). Deindividuasi atau Anonimitas

Sears dkk, (1974:53) mengatakan bahwa deindividuasi adalah kekaburan identitas diri. Individu yang tidak memiliki identitas baik secara hukum maupun sosial akan merasa lebih bebas untuk membuat pelanggaran, atau lebih leluasa untuk melakukan tindakan agresi. Zimbardo (dalam Rakhmat, 2000) berteori anonimitas menjadikan orang agresif, senang mencuri dan merusak, disamping kehilangan tanggung jawab sosial.

10). Efek Alkohol dan Obat-obatan

Schultz, (1994:23) menyatakan bahwa salah satu dari resiko yang paling tinggi pada orang yang menggunakan obat-obatan terlarang adalah mereka cenderung berperilaku agresif, disamping bahwa kontrol emosinya yang sangat rendah, depresi dan munculnya berbagai gangguan psikologis lainnya. Mekanisme gangguan obat-obatan dalam tubuh dapat ditelusuri lewat gangguan terhadap syaraf pusat sehingga mengganggu emosi, dan hasilnya orang berperilaku tanpa kontrol.

F. Definisi Konsep

Konsep merupakan unsur penting dalam penelitian yang digunakan para peneliti untuk menggambarkan fenomena sosial yang hendak diteliti. Konsep merupakan istilah dan definisi yang digunakan secara abstrak kejadian, keadaan, kelompok atau individu yang menjadi pusat perhatian ilmu sosial (Singarimbun, 1989: 33). Mengukur konsep yang abstrak menjadi konstruk yang dapat diukur disebut operasionalisasi. Dalam penelitian ini dapat diidentifikasi konsep-konsep yang hendak dijelaskan sebagai berikut :

- a. Tingkat intensitas bermain *electronic games* smack down sebagai variabel Independent (X_1), yaitu sejauh mana tingkat intensitas bermain *electronic games*, dengan menguraikan definisi sebagai berikut:

Intensitas yaitu keadaan dari tingkatan, ukuran, kedalaman (Dep. Pendidikan dan Kebudayaan RI, 1988:335). Tingkat intensitas bermain *electronic games* smack down dapat didefinisikan sebagai tingkah laku atau perbuatan individu terutama anak-anak dalam bermain *electronic games* yang menghasilkan suatu aktivitas atau reaksi yang bersifat sederhana tatapi kompleks sehingga anak-anak selalu melakukan perbuatan tersebut dengan jumlah berkelanjutan atau kerap sehingga mempengaruhi perilaku mereka untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu.

b. Tingkat Perilaku Agresif sebagai variabel Dependent (Y).

Perilaku agresif didefinisikan sebagai usaha pengrusakan dan gangguan mengakibatkan yang ditujukan pada orang lain dengan niat terencana Khisbiah (2000:21). Kegiatan tersebut antara individu satu dengan yang lain tidak sama intensitasnya. Bagi siswa SD perilaku agresif suatu hal yang bisa sangat merugikan mereka karena perilaku agresif merupakan suatu kegiatan yang bisa merugikan dirinya maupun orang lain baik yang dilakukan di rumah ataupun di lingkungan sekolah.

c. Intensitas hubungan dengan Keluarga sebagai variabel kontrol (X_2)

Keluarga merupakan kelompok sosial yang pertama dalam kehidupan manusia, tempat ia belajar dan menyatakan diri sebagai manusia sosial di dalam hubungan interaksi dengan kelompoknya. Segala-galanya yang telah diuraikan mengenai interaksi kelompok berlaku pula bagi interaksi kelompok keluarga yang merupakan kelompok primer itu, termasuk pembentukan norma-norma sosial, internalisasi norma-norma, terbentuknya *frame of reference*, *sense of belongingness*, dan lain-lain. Di dalam keluarganya, yang interaksinya berdasarkan simpati, ia pertama-tama belajar memperhatikan keinginan-keinginan orang lain, belajar bekerja sama, bantu membantu, dan lain-lain, (Hurlock, 1994).

Pengalaman-pengalamannya dalam interaksi sosial dalam keluarganya turut menentukan pula cara-cara tingkah lakunya terhadap orang lain dalam pergaulan sosial di luar keluarganya, didalam masyarakat pada umumnya.

Jadi, selain dari peranan umum kelompok keluarga sebagai kerangka sosial yang pertama, tempat manusia berkembang sebagai manusia sosial, terdapat pula peranan-peranan tertentu di dalam keadaan-keadaan keluarga yang dapat mempengaruhi perkembangan individu sebagai makhluk sosial.

d. Intensitas hubungan dengan teman sebaya sebagai variabel kontrol (X_3)

Dalam pertumbuhan dan perkembangannya, anak membutuhkan teman untuk bermain, bergaul, berkumpul, berinteraksi dan berkomunikasi secara lebih bebas dengan teman sebaya mereka di dalam lingkungan pergaulannya. Pola berteman anak-anak yang mereka ciptakan secara kebetulan atas dasar pemikiran yang sama diantara mereka, didalam hubungannya dengan teman sebaya anak-anak belajar bergaul dengan sesamanya, di dalamnya anak belajar memberi dan menerima didalam pergaulannya dengan teman sebaya yang terkadang hanya sebatas dalam pergaulan yang tidak membebani mereka dalam berteman.

Lingkungan sesama teman sebaya lebih memberikan kontribusi yang tidak sedikit terhadap perilaku imitasi. Pengaruh teman sebaya cukup dominan dalam membentuk norma, perilaku, kontrol sosial, sebagai sarana pendidikan, sumber inspirasi dan sebagainya (Bungin, 2001 : 24)

G. Definisi Operasional

Menurut J. Vrandenberg dalam suatu penelitian haruslah mengambil keputusan-keputusan yang operasional. Definisi operasional adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu variabel (Masri Singarimbun, Sofian Effendy, 1989:46). Adapun jenis data dalam variabel ini adalah jenis data ordinal dan untuk mempermudah dalam menganalisis data maka jawaban responden dari kuisioner diubah dalam bentuk skor/angka dengan menggunakan skala likert, antara lain sebagai berikut:

1. Untuk tiap pertanyaan dengan jawaban a, diberi nilai 5
2. Untuk tiap pertanyaan dengan jawaban b, diberi nilai 4
3. Untuk tiap pertanyaan dengan jawaban c, diberi nilai 3
4. Untuk tiap pertanyaan dengan jawaban d, diberi nilai 2
5. Untuk tiap pertanyaan dengan jawaban e, diberi nilai 1

A. Tingkat Intensitas bermain *electronic games* smack down (variabel independen)
diukur dari

- Frekuensi bermain *electronic games*

Yaitu jumlah bermain *electronic games* Smack down selama seminggu, diukur dengan seberapa sering bermain *electronic games* Smack down dalam seminggu.

- a. Sangat sering, (7-9 kali bermain dalam seminggu)
- b. Sering , (5-6 kali dalam seminggu)

- c. Kadang-kadang (3-4 kali bermain dalam seminggu)
- d. Jarang (1-2 kali bermain dalam seminggu)
- e. Tidak pernah

- Tingkat keseriusan dalam bermain *electronic games*

Yaitu diukur dari keseriusan bermain tanpa diselingi mengobrol dengan teman

- a. Sangat sering (sangat sering bermain serius tanpa diselingi mengobrol dengan teman)
- b. Sering (sering bermain serius tanpa diselingi mengobrol dengan teman)
- c. Kadang-kadang (kadang-kadang serius bermain, kadang-kadang bermain sambil mengobrol dengan teman)
- d. Jarang (jarang bermain serius, sesekali diselingi mengobrol dengan teman)
- e. Tidak pernah (tidak pernah serius bermain,selalu bermain diselingi mengobrol dengan teman).

B. Variabel Kontrol

1. Faktor intensitas hubungan dengan Keluarga sebagai variabel kontrol

- Tingkat kedekatan (Sering bercanda dan bergurau dengan keluarga ketika dirumah)

yaitu dengan melihat seringnya mereka bercanda dan bergurau dengan keluarga ketika dirumah

- a. Sangat sering
- b. Sering

- c. Kadang-kadang
- d. Jarang
- e. Tidak pernah

- Tingkat kebersamaan Sholat

Yaitu diukur dengan melihat seringnya Orang tua melarang responden untuk melakukan aktivitas di luar rumah

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Jarang
- e. Tidak pernah

2. Faktor intensitas hubungan dengan teman sebaya sebagai variabel kontrol, adapun indikator untuk mengukur variabel ini adalah:

- Tingkat intensitas berkomunikasi dengan teman ketika jam istirahat
- Yaitu dengan mengukur intensitas berkomunikasi dengan teman ketika jam istirahat

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. kadang-kadang
- d. Jarang
- e. Tidak pernah

- Frekuensi teman pergaulan mempengaruhi responden untuk berkata-kata kasar dengan teman yang lainya ketika berselisih

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Jarang
- e. Tidak pernah

C. Variabel Dependen

Tingkat Perilaku agresif pada anak merupakan Variabel Dependen, indikatornya untuk mengukur variabel ini adalah :

- Perilaku anak dalam memukul

Yaitu dengan mengukur tingkat tindakan responden memukul teman jika mengalami marah denganya

- a. Sangat sering (sangat sering memukul jika marah dengan teman)
- b. Sering (sering memukul jika marah dengan teman)
- c. Kadang-kadang (kadang-kadang memukul jika marah dengan teman).
- d. Jarang (hampir tidak pernah memukul jika marah dengan teman)
- e. Tidak pernah, (tidak pernah memukul jika marah dengan teman

- Perilaku anak melakukan tindakan mencubit

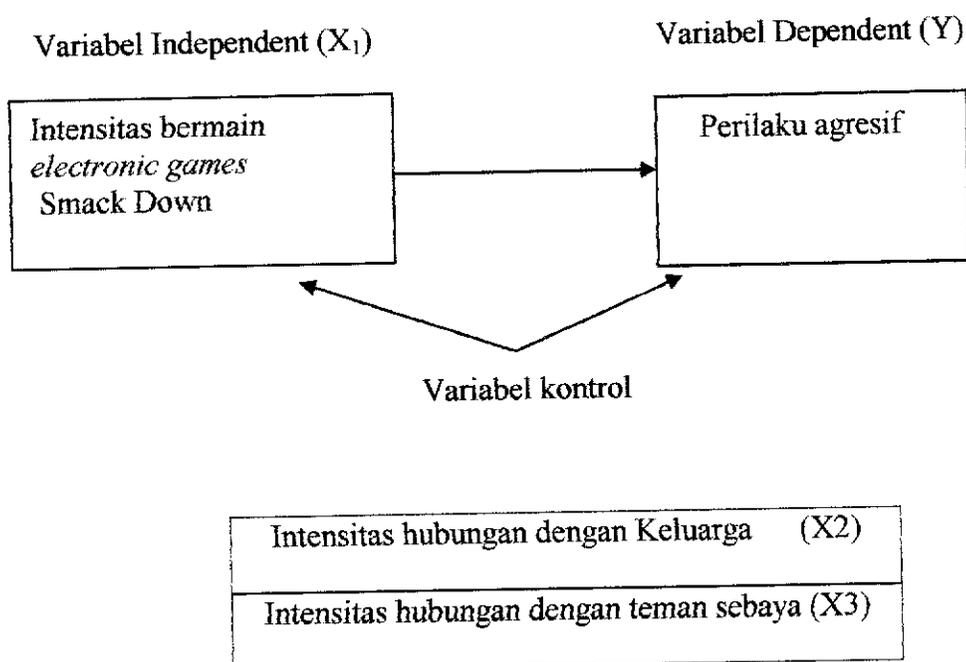
Yaitu dengan mengukur tingkat tindakan mencubit jika merasa benci dengan teman

- a. Sangat Sering (sangat sering mencubit jika merasa benci denga teman)
- b. Sering, (sering mencubit jika merasa benci dengan teman)
- c. Kadang-kadang, (kadang-kadang mencubit jika merasa benci dengan teman)
- d. Jarang, (jarang/hampir tidak pernah mencubit jika merasa benci dengan teman)
- e. Tidak pernah, (tidak pernah mencubit sama sekali mencubit jika merasa benci dengan teman.

Untuk mempermudah pemahaman mengenai hubungan antara variabel dalam penelitian ini, maka digunakan diagram sebagai berikut (Singarimbun dan Effendi 89:63) :

Tabel I.1

Sketsa hubungan antar variabel



H. Hipotesis

Yang dimaksud dengan hipotesis, menurut Dr. S. Nasution, M.A adalah; Hipotesis adalah pernyataan tentatif yang merupakan dugaan atau terkaan tentang sesuatu yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya (Rakhmat, 1984:13)

Suatu hipotesa selalu dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yang menghubungkan antara dua variabel atau lebih. Hipotesa dalam suatu penelitian

harus jelas dan variabelnya dapat diukur, agar pengujian dapat berjalan secara baik dan sistematis. Selain menggambarkan mengenai fenomena sosial, hipotesa juga merupakan suatu prediksi yang dapat diuji secara empiris.

Berdasarkan definisi operasional diatas, maka dapat dirumuskan suatu hipotesa yang berhubungan dengan permasalahan diatas, yaitu:

- a. Ada hubungan antara tingkat intensitas bermain *electronic games* smack down, terhadap tingkat perilaku agresif pada anak di SDN Jetisharjo I.
- b. Ada hubungan antara tingkat intensitas hubungan dengan keluarga, terhadap tingkat perilaku agresif pada anak di SDN jetisharjo I.
- c. Ada hubungan antara intensitas hubungan dengan teman sebaya, terhadap tingkat perilaku agresif pada anak di SD N Jetisharjo I.
- d. Ada hubungan antara tingkat intensitas bermain *electronic games* smack down, intensitas hubungan dengan keluarga, dan intensitas hubungan dengan teman sebaya terhadap perilaku agresif pada anak di SD N Jetisharjo I Yogyakarta..

I. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dikategorikan jenis penelitian korelasional. Sebagai penelitian korelasional penelitian ini dimaksudkan untuk menentukan adanya korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat (Rakhmat..1995:31).

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SD. N Jetisharjo I Yogyakarta di Jalan

A. M Sangaji 42 Yogyakarta dengan alasan sebagai berikut:

- Kalangan siswa SD. N Jetisharjo I Yogyakarta mempunyai kecenderungan untuk bermain *elektronik games* Smack Down untuk mencari hiburan diwaktu senggang atau diwaktu libur pendek atau panjang.
- Kalangan siswa SD. N Jetisharjo I Yogyakarta mempunyai kecenderungan untuk berperilaku agresif dalam kehidupan diluar sekolah maupun didalam sekolah baik disadari maupun tidak.

3. Populasi

Dalam suatu penelitian selalu berhadapan dengan masalah sumber data yang disebut populasi atau secara lebih jelas populasi itu merupakan keseluruhan obyek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, atau peristiwa, sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian, (Susanto. 2000:65). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD. Negeri Jetisharjo I Yogyakarta yang keseluruhannya 240 siswa, yang tersebar dalam kelas 1, 2, 3, 4, 5, dan 6.

4. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang karakteristiknya hendak diselidiki dengan menggunakan cara-cara tertentu, (Susanto dan Priyo Sudibyo. 2000:65). Sedangkan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah stratified sampling. Teknik sampling ini digunakan karena

populasi terdiri dari golongan-golongan yang mempunyai susunan bertingkat (Hadi Sutrisno. 1996: 228).

Responden yang dimaksud adalah siswa-siswi SDN Jetisharjo I Yogyakarta yang berjumlah 240 anak, yang terdiri dari 6 kelas. Maka ketentuan untuk mengambil sampelnya adalah sebagai berikut. Untuk sekedar pemikiran maka apabila subjeknya kurang dari 100, maka diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih dari 100, maka diambil antara 10%-15% atau 20%-25% maka:

$$N = 240$$

$$N > \text{dari } 100 \text{ maka diambil } 25\%$$

$$N = 240 \times 25\%$$

$$N = 60$$

Dengan demikian besarnya sampel dalam penelitian ini adalah 60 responden. Dengan cara pengambilan sampel melalui pendekatan proporsional, dimana banyaknya subyek dalam setiap subkelompok ditentukan presentase besarnya sampel dari keseluruhan populasi lalu diterapkan dalam pengambilan sampel bagi setiap sub kelompoknya. Responden yang dimaksud adalah siswa-siswi kelas kelas 5 dan 6, yang diambil sebanyak 60 siswa sebagai sampel.

Dengan memiliki ciri-ciri:

- Anak pelajar usia 10-12 tahun
- Siswa-siswi kelas 5 dan 6 SD. N Jetisharjo I Yogyakarta
- Berjenis kelamin laki-laki atau perempuan

Dengan alasan, anak-anak usia tersebut adalah anak pada masa periode realisme – krisis, dengan ciri-ciri pengamatanya bersifat realistik dan kritis. Anak sudah bisa mengadakan sintese logis, karena memunculkan pengertian, insight atau wawasan dan akal yang sudah mencapai taraf kematangan (Sumadi. 1995:97).

J. Metode Pengumpulan Data

a. Kuesioner

Metode kuisioner merupakan metode pengumpulan data menggunakan daftar yang berisi serangkaian pertanyaan mengenai suatu hal yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh jawaban (Koentjaraningrat, 1981:87).

b. Interview

Tentang teknik ini Sutrisno Hadi menjelaskan bahwa “interview dapat dipandang sebagai teknik pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sitematis dan berlandaskan tujuan penyelidikan biasanya dua atau lebih hadir secara fisik dalam proses tanya jawab dan mereka menggunakan aluran-aluran komunikasi secara sadar”.

K. Uji Validitas dan Realibilitas

a. Uji validitas

Adalah pemeriksaan keabsahan instrument penelitian. Caranya data yang sudah dikumpulkan, dianalisis dan dibuat laporan, jika kurang sesuai diadakan

perbaikan ataupun responden dapat memberikan penjelasan baru. Tujuannya adalah untuk membangun derajat kepercayaan lepada informasi yang telah diperoleh. Validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi antar skor masing-masing butir pertanyaan dengan skor total. Sehingga koefisien korelasi ini sering juga disebut sebagai koefisien korelasi person, (Ancok, 1993:122) yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\frac{\sum xy}{n-1}}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{n-1}} \sqrt{\frac{\sum y^2}{n-1}}}$$

keterangan :

r : koefisien korelasi antara x dan y

x : Variabel independent

y : Nilai Variabel

$\sum xy$: jumlah nilai dari x dan y

$\sum x^2$: jumlah kuadrat pada variabel x

$\sum y^2$: jumlah kuadrat pada variabel y

n : jumlah sampel

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat ukur berhubungan dengan sejauh mana suatu hasil pengukuran dapat dipercaya jika dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama

aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah (Azwar, 2000:140).

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas adalah besarnya nilai *croanbach alpha* dengan menggunakan rule sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum v_i}{v_t} \right)$$

keterangan:

n : jumlah butir

V_1 : varians butir, tanda sigma berarti jumlah

V_t : Varians nilai total

Untuk *menentukan* tingkat reliabilitas maka peneliti menggunakan bantuan SPSS ver. 11.0 for Windows.

L. Teknik Analisa Data

Dalam penelitian ini peneliti menganalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif, yaitu analisa yang didasarkan pada angka-angka dan perhitungan, dimana dari hasil perhitungan tersebut diperoleh suatu kesimpulan. Untuk mengetahui hubungan antara dua variabel pokok karena data yang diperoleh adalah data ordinal, sedangkan salah satu syarat penggunaan koefisien korelasi ini, jenis datanya adalah interval atau rasio. Untuk itu perlu adanya pengukuran jarak interval yaitu dengan rumus:

$$i = \frac{r}{k}$$

Dimana:

i = Jarak interval

r = Skor tertinggi dikurangi skor terendah

k = Kelas interval

a. Teknik Korelasi *product moment*

Teknik ini untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel. Disini yang akan dicari korelasinya adalah korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat, variabel bebas dengan variabel kontrol, variabel terikat dengan variabel kontrol dan sesama variabel kontrol (Sutrisno Hadi, 1994). Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \sum_{XY} (\sum_X)(\sum_Y)}{\sqrt{\{N \sum_{X^2} - (\sum_Y)^2\} \{N \sum_{Y^2} - (\sum_X)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Korelasi variabel x dan y

N : Populasi

\sum_{xy} : Jumlah variabel x dan y

\sum_{x^2} : Jumlah variabel x setelah dikuadratkan

\sum_{y^2} : Jumlah variabel y setelah dikuadratkan