



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

Hubungan Perilaku Agresif Anak Sebagai Dampak Dari Bermain *Game online* Terhadap Kesejahteraan Psikologi Anak

Ghefira Nur Fatimah¹, Idat Muqodas², Asep Kurnia Jayadinata³

Universitas Pendidikan Indonesia

20ghefiranf@upi.edu

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin maju memunculkan trend baru bagi semua kalangan. Salah satu dari perkembangan teknologi yakni *game online*, *game online* merupakan permainan yang sangat diminati oleh berbagai kalangan, termasuk pada kalangan anak-anak. *Game online* memiliki dampak negative bagi perkembangan anak dan akan berdampak pada sikap dan perilaku anak. Pemicu terjadinya sikap agresif salah satunya dapat dari cara anak berinteraksi pada kesehariannya. Pada penelitian ini mencakup pada pengaruh *game online* terhadap perilaku agresif anak, kesejahteraan psikologis anak, dan perilaku agresif anak berdampak atau tidak pada kesejahteraan psikologis anak. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasi dengan menggunakan sample jenuh, dengan jumlah sampel 34 partisipan. Dalam penelitian ini menghasilkan korelasi yang kuat pada kesejahteraan psikologis dengan sikap agresif anak dengan jumlah korelasi correlation $> r_{tabel}$ atau $0,732 > 0,2785$ maka berdampak positif dengan kategori korelasi yang kuat. Dan pada sikap agresif dengan *game online* memiliki korelasi lemah dengan correlation $> r_{tabel}$ atau $0,203 < 0,2785$. Maka dari hasil penelitian ini yang memiliki dampak korelasi yang kuat atau bersifat positif yakni pada kesejahteraan psikologis dengan sikap agresif.

Kata Kunci : Kesejahteraan Psikologis, Sikap Agresif, *Game online*

Pendahuluan

Setiap tahap perkembangan manusia biasanya disertai dengan berbagai tuntutan psikologis yang harus dipenuhi. Demikian pula dengan masa anak-anak yang diantaranya mencakup pada anak mampu menerima kondisi fisik, kebebasan emosional, menerima kemampuan diri, mampu bersosialisasi, dan memiliki penguasaan diri atas dasar norma dan nilai yang ada.

Sikap agresif dapat menimbulkan hal-hal negatif, perilaku agresif pada anak-anak biasanya berupa agresif secara verbal dan non verbal. Perilaku yang ditimbulkan oleh anak biasanya berupa sikap agresif verbal seperti mengejek, mengintimidasi, mencaci maki, berteriak kerak, bersurai, dan berbicara kotor. Sedangkan pada perilaku non verbal atau fisik berupa mencubit, memukul, mendorong, dan menendang (Schick dan Cierpka, 2016). Anak yang mempunyai sikap agresif biasanya akan sulit untuk bersosialisasi, karena ketika anak mencoba untuk terjun bersosialisasi, orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya akan merasa terintimidasi dan ada rasa takut karena sikap anak yang agresif tersebut. Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh *game online* pada perilaku agresif anak, serta menganalisis pengaruh *game online* pada kesejahteraan psikologis anak, dan ingin mengetahui pengaruh pada sikap agresif anak dengan kesejahteraan psikologi anak.

Pada penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwasannya intensitas bermain *game online* pada anak biasanya 3-4 jam. Hal ini memiliki dampak yang sangat buruk bagi anak, anak akan sangat mengingat kegiatan yang dilakukan saat bermain *game online*, apalagi saat anak bermain *game online* yang memiliki genre perang atau yang saling melukai satu sama lain, dan anak akan lupa untuk hal-hal yang seharusnya dilakukan oleh anak. Perubahan karakter, sikap yang agresif, dan kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan menjadi efek besar yang terjadi ketika anak mempunyai



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

waktu bermain game yang tinggi dalam bermain *game online*.

Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh *game online* pada perilaku agresif anak, serta menganalisis pengaruh *game online* pada kesejahteraan psikologis anak, dan ingin mengetahui pengaruh pada sikap agresif anak dengan kesejahteraan psikologi anak di salah satu TK yang ada di Karawang.

Kajian Teori

Pemain *game online*, seiring berjalannya waktu, akan semakin melupakan permainan tradisional yang sebenarnya memiliki banyak manfaat bagi tubuh mereka, karena permainan tradisional cenderung melibatkan aktivitas yang berhubungan dengan pergerakan tubuh. Anak-anak yang berusia 7 sampai 10 tahun masih dalam tahap perkembangan kreativitas, moral, dan kepribadian, sehingga mereka perlu dipandu oleh orang dewasa dalam pengembangan aspek-aspek tersebut (Hanum, 2015).

Istilah umum yang terkait dengan adanya perasaan marah, permusuhan, atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakan kekerasan fisik, verbal, maupun menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh disebut sebagai agresivitas. Agresi dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Secara singkat, agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain. Perilaku agresi merupakan tindakan yang disengaja untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis (Ramadhani, 2013).

Faktor sosial dan ekonomi, seperti ketidaksetaraan sosial dan ekonomi dalam masyarakat, dapat menciptakan frustrasi dan ketidakpuasan, yang pada gilirannya dapat mengarah pada perilaku agresif. Konsumsi media yang mengandung kekerasan dan pengaruh teman sebaya yang agresif juga dapat membentuk perilaku serupa pada seseorang. Ketidakmampuan mengelola emosi, kurangnya keterampilan regulasi emosi, norma budaya yang mendukung perilaku agresif, serta pendidikan yang kurang efektif dalam pengembangan keterampilan sosial dan pengelolaan konflik juga dapat menjadi faktor penyebab perilaku agresif (Koeswara, 2005).

Pentingnya kesejahteraan psikologis bagi individu terletak pada dampaknya terhadap perasaan dan sikap seseorang dalam menghadapi masalah (Clemente & Hezomi, 2016). Kesejahteraan psikologis anak mengacu pada kondisi psikologis yang positif dan sehat pada seorang anak. Ini melibatkan keseimbangan antara aspek-aspek emosional, sosial, dan mental dalam kehidupan anak. Faktor-faktor seperti pengalaman pendidikan, termasuk tekanan akademis yang berlebihan atau kesulitan belajar, juga dapat memberikan pengaruh pada kesejahteraan psikologis anak. Kesehatan fisik yang terganggu, perubahan lingkungan yang signifikan, dan paparan media serta teknologi yang tidak sesuai usia juga dianggap sebagai faktor yang dapat memberikan dampak negatif. Pengalaman traumatik, ketidaksetaraan, dan diskriminasi bisa menimbulkan dampak serius, demikian pula dengan pengaruh genetik dan keturunan (Aulia & Prabowo, 2023).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasi, dengan menggunakan Teknik pemilihan sampel jenuh dengan menggunakan semua anggota populasi keseluruhan di jadikan sampel dengan jumlah sampel yakni 34 (Arikunto, 2012). Pada penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data berupa angket dengan jumlah pertanyaan keseluruhan 31 pertanyaan dengan pembagian 3 item pertanyaan pada dimensi *game online*, 17 item pertanyaan pada dimensi kesejahteraan psikologis anak, dan 11 item pertanyaan pada dimensi perilaku agresif anak.



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

Temuan dan Pembahasan

Pada keseluruhan data responden yang digunakan adalah orang tua pada kelas B di salah satu TK di karawang. Pada data yang diisi oleh orang tua melalui angket yang di sebar secara online menggunakan *google form* dengan jumlah responden keseluruhan yakni 34 dengan data keseluruhan sebagai berikut:

Tabel 1.
Korelasi pada variable keseluruhan
Correlations

		SIKAP AGRESIF	KESEJAHTER AAN PSIKOLOGIS	GAME ONLINE
SIKAP AGRESIF	Pearson Correlation	1	.732	.203
	Sig. (2-tailed)		.000	.249
	N	34	34	34
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS	Pearson Correlation	.732	1	.145
	Sig. (2-tailed)	.000		.413
	N	34	34	34
GAME ONLINE	Pearson Correlation	.203	.145	1
	Sig. (2-tailed)	.249	.413	
	N	34	34	34

Konsep dasar analisis korelasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variable. Dari table 1 1 bahwa nilai signifikansi hubungan *game online* dengan sikap agresif adalah sebesar 0,249 artinya karena nilai $0,249 > 0,05$ maka dikatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang kuat antara *game online* dengan sikap agresif pada anak usia 5-6 tahun. Dan nilai signifikansi hubungan *game online* dengan kesejahteraan psikologis adalah sebesar 0,413 artinya karena nilai $0,413 > 0,05$ maka dikatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang kuat antara *game online* dengan kesejahteraan psikologis pada anak usia 5-6 tahun..

Nilai signifikansi hubungan sikap agresif dengan kesejahteraan psikologis adalah sebesar 0,000 artinya karena nilai $0,000 > 0,05$ maka dikatakan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara sikap agresif dengan kesejahteraan psikologis pada anak usia 5-6 tahun. Dan nilai signifikansi hubungan sikap agresif dengan *game online* adalah sebesar 0,249 artinya karena nilai $0,249 > 0,05$ maka dikatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang kuat antara sikap agresif dengan *game online* pada anak usia 5-6 tahun.

Nilai signifikansi hubungan kesejahteraan psikologi dengan sikap agresif adalah sebesar 0,000 artinya karena nilai $0,000 > 0,05$ maka dikatakan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara sikap agresif dengan kesejahteraan psikologis pada anak usia 5-6 tahun. Dan nilai signifikansi hubungan kesejahteraan psikologis dengan *game online* adalah sebesar 0,413 artinya karena nilai $0,413 > 0,05$ maka dikatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang kuat antara sikap agresif dengan *game online* pada anak usia 5-6 tahun. .

Berdasarkan signifikansi hasil uji korelasi pearson juga membuktikan bahwa antar ketiga variabel terdapat hubungan dengan ketentuan pearson correlation $> r_{tabel}$ yakni pada korelasi *game online* dengan sikap agresif correlation $> r_{tabel}$ atau $0,203 < 0,2785$, dengan hasil arah signifikansi yang negative setelah diinterpretasikan ke dalam tabel pengklasifikasian korelasi ternyata memiliki derajat hubungan korelasi yang lemah. Pada korelasi *game online* dengan kesejahteraan psikologis terdapat correlation $> r_{tabel}$ atau $0,145 < 0,2785$, dengan hasil arah signifikansi yang negative setelah diinterpretasikan ke dalam tabel pengklasifikasian korelasi ternyata memiliki derajat



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

hubungan korelasi yang lemah. Kemudian hubungan dengan ketentuan pearson correlation $> r_{tabel}$ yakni pada sikap agresif dengan *game online* correlation $> r_{tabel}$ atau $0,203 < 0,2785$, dengan hasil arah signifikansi yang negative setelah diinterpretasikan ke dalam tabel pengklasifikasian korelasi ternyata memiliki derajat hubungan korelasi yang lemah. Kemudian pada sikap agresif dengan kesejahteraan psikologis terdapat correlation $> r_{tabel}$ atau $0,732 > 0,2785$ dengan hasil arah signifikansi yang positif setelah diinterpretasikan ke dalam tabel pengklasifikasian korelasi ternyata memiliki derajat hubungan korelasi yang kuat. Kemudian hubungan dengan ketentuan pearson correlation $> r_{tabel}$ yakni pada kesejahteraan psikologis dengan *game online* correlation $> r_{tabel}$ atau $0,145 < 0,2785$, dengan hasil arah signifikansi yang negative setelah diinterpretasikan ke dalam tabel pengklasifikasian korelasi ternyata memiliki derajat hubungan korelasi yang lemah. Dan hubungan dengan ketentuan pearson correlation $> r_{tabel}$ yakni pada kesejahteraan psikologis dengan sikap agresif correlation $> r_{tabel}$ atau $0,732 > 0,2785$, dengan hasil arah signifikansi yang positif setelah diinterpretasikan ke dalam tabel pengklasifikasian korelasi ternyata memiliki derajat hubungan korelasi yang kuat.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai hubungan perilaku agresif dari dampak bermain *game online* pada kesejahteraan psikologi anak, dapat disimpulkan bahwa *game online* mempunyai korelasi yang lemah dengan sikap agresif dan juga kesejahteraan psikologis anak. Lain halnya dengan sikap agresif dan kesejahteraan psikologis yang mempunyai korelasi yang kuat pada penelitian ini. Maka dari itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis bukan pada skala anak dalam bermain *game online*, namun yang dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis adalah sikap agresif anak. Dalam penelitian ini tidak dapat menghasilkan korelasi yang signifikan pada sikap agresif dengan bermain *game online*, meskipun demikian beberapa penelitian membuktikan bahwa *game online* dapat mempengaruhi sikap agresif anak apabila mencakup pada skala waktu bermain, genre permainan, game yang kurang relevan dengan usia anak, dan dalam pengawasan orang tua atau tidak. Selain itu sikap agresif pun dapat dipengaruhi tidak hanya oleh game. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk meneliti aspek yang lebih luas lagi, karena keterbatasan pada penelitian ini memiliki pembahasan yang tidak sempurna dan kurang memiliki hasil yang maksimal.

Daftar Pustaka

- Aulia, P. R. (2023). Kesejahteraan Psikologis Dan Mekanisme Pertahanan Pada Anak Dengan Orang Tua Bercerai. *Cognicia*, 125-132.
- Ayu Pratiwi, E. Y. (2022). Analisis Pengaruh *Game online* terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 4524-4530.
- Buss, A. H. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, . 452-459.
- Cindy Aprilia Puspita Sari, F. Y. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game online* dengan Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usai Dini*, 6559-6568.
- Cindy Aprilia Puspita Sari, F. Y. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game online* dengan Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usai Dini*, 6559-6568.
- Clemente, M. &. (2016). Clemente, M., & Hezomi, H. (2016). Stress and Psychological Well-being: An Explanatory Study of the Iranian Female Adolescents. . *Journal of Child and Adolescent Behaviour*, 04(01). , 04(01).



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

- Dewi, P. Y. (2013). Pengaruh Terpaan Adegan Kekerasan dalam *Game online* . *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 270-278.
- Erlyn Dwi Larasati, M. K. (2023). Dampak Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Science*, 112-123.
- Esposito, N. (. (2015). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. DiGR - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play.
- Hidayat, T. &. (2021). Dampak Bermain *Game online* terhadap Perilaku Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 75-83.
- Hutabarat, L. &. (2020). Pengaruh *Game online* terhadap Kesejahteraan Psikologis dan Perilaku Sosial Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 112-120.
- Kartika, Y. &. (2019). Dampak Negatif *Game online* Terhadap Kesejahteraan Psikologis Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 210-218.
- Khansa Pramesti Sulisty Rini, H. W. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini . *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research*, 3908-3915.
- Koeswara, E. (2005). *Agresi Manusia*. Bandung: PT. Eresco.
- Mesita isma Dewi, Idat Muqodas, Gia Nikawati. (2023). Studi Deskriptif Mengenai Kesejahteraan Psikologis Terhadap Pengasuhan Orang Tua Yang Memiliki Anak Usia Dini di Jatiluhur. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 144-149.
- Nurmalitasari, F. ((2015)). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *B. uletin Psikologi*, 23(2), 103.
- Oemar, H. ((2004)). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ondang, G. L. (2020).). Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *HOLISTIK* , 13(2).
- Paremeswara, M. C. ((2021)). Pengaruh *Game online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. 13(2)