

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE *FREE FIRE* TERHADAP
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK
DI PEDESAAN
(Studi pada Anak Usia 10-12 Tahun di SD Negeri 1 Bulurejo
Kecamatan Gading Rejo)**

Skripsi

Oleh

Ria Halimatus Syadiyah

1716031098



**JURUSAN LMU KOMUNIKASI
FAKULTAS LMU SOSIAL DAN LMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE *FREE FIRE* TERHADAP
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK
DI PEDESAAN
(Studi pada Anak Usia 10-12 Tahun di SD Negeri 1 Bulurejo
Kecamatan Gading Rejo)**

Oleh
RIA HALIMATUS SYADYAH

Game online adalah sebuah permainan yang berbasis teknologi elektronik yang dimainkan dalam suatu jaringan atau sering disebut dengan satu server. Tidak hanya di kota di pedesaanpun saat ini sudah banyak anak yang memainkan game online. Dampak dari keseringannya bermain game online adalah perubahan sikap dan perilaku anak yang suka berubah-ubah dan cenderung berperilaku negatif baik secara perkataan maupun perbuatan. Anak yang mempunyai ketergantungan pada game, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena game sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Bermain *Game Online Free Fire* terhadap Kecendrungan Perilaku Agresif pada Anak di Pedesaan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* menggunakan sampel jenuh (dimana semua anggota populasi dijadikan sampel) dan pengumpulan data dengan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 10-12 tahun di SD Negeri 1 Bulurejo Kecamatan Gading Rejo yang berjumlah berjumlah 58 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain *game online free fire* terhadap kecendrungan perilaku agresif pada anak di pedesaan seperti berbicara kotor, menghina, mencaci maki, dan berteriak keras selain dari pada itu anak juga cenderung bermain fisik seperti melempar benda, memukul, mencubit, bahkan ada yang sampai menendang kaki temannya. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis di peroleh hasil bahwa t hitung lebih besar dari t tabel ($6,507 > 2,003$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh antara bermain *game online free fire* terhadap kecendrungan perilaku agresif pada anak di pedesaan studi anak usia 10-12 tahun SD N 1 Bulurejo.

Kata kunci: bermain game online, perilaku agresif, anak di pedesaan.

ABSTRACT

***THE INFLUENCE OF PLAYING ONLINE FREE FIRE GAMES ON
THE TRENDS OF AGGRESSIVE BEHAVIOR CHILDREN
IN LLUMINATIONS
(Study on Children Aged 10-12 Years at SD Negeri 1 Bulurejo,
Gading Rejo District)I***

**By
RIA HALIMATUS SYADIIYAH**

Game online is a game based on electronic technology that is played in a network or often referred to as one server. Not only in cities in rural areas, nowadays many children play online games. The impact of playing online games frequently is a change in the attitude and behavior of children who like to change and tend to behave negatively both in words and deeds. Children who are addicted to games will spend less time socializing with peers, because games have the potential to isolate children from the social environment. This study aims to find out how much influence playing Free Fire Online Game has on the Tendency of Aggressive Behavior in Children in Rural Areas. This research is a quantitative study, the researchers used a non-probability sampling technique using a saturated sample (where all members of the population were sampled) and collecting data using a questionnaire. The population in this study were children aged 10-12 years at SD Negeri 1 Bulurejo, Gading Rejo District, totaling 58 respondents. The results of the study show that there is an influence of playing free fire online games on the tendency of aggressive behavior in rural children such as dirty talking, insulting, swearing, and shouting loudly. Apart from that, children also tend to play physically, such as throwing objects, hitting, pinching, and even who kicked his friend in the leg. This is evidenced from the results of the hypothesis testing, the result is that t count is greater than t table ($6.507 > 2.003$), thus H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is an influence between playing free fire online games on the tendency of aggressive behavior in rural children. Study of children aged 10-12 years at SD N 1 Bulurejo.

Keywords: *playing online games, aggressive behavior, children in rural areas.*

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE *FREE FIRE* TERHADAP
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK
DI PEDESAAN
(Studi pada Anak Usia 10-12 Tahun di SD Negeri 1 Bulurejo
Kecamatan Gading Rejo)**

Oleh
Ria Halimatus Syadiyah

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA LMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS LMU SOSIAL DAN LMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi

**: PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE *FREE FIRE* TERHADAP KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK DI PEDESAAN
(Studi pada Anak Usia 10-12 Tahun di SD Negeri 1 Bulurejo Kecamatan Gading Rejo)**

Nama Mahasiswa

: *Ria Hafimatus Syadiyah*

Nomor Pokok Mahasiswa : 1716031098

Jurusan

: Ilmu Komunikasi

Fakultas

: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

**Hestin Oktiani, S.Sos., M.Si.
NIP. 197810282001122001**

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

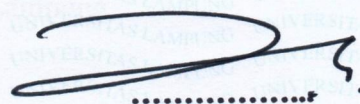
**Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.
NIP. 198007282005012001**

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

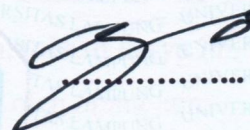
Ketua

: Hestin Oktiani, S.Sos., M.Si.



Penguji Utama

: Agung Wibawa S.Sos., M.Si.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dra. Ida Nurhaida, M.Si
NIP. 196108071987032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 3 Februari 2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ria Halimatus Syadiyah
NPM : 1716031098
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat : Perum BKP Blok Z Gg. Masjid Al-Azhar, Kemiling
Permai, Kemiling Bandar Lampung
No. Handphone : 085839010322

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Bermain Game Online Free Fire Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Anak Di Pedesaan (Studi pada Anak Usia 10-12 Tahun di SD Negeri 1 Bulurejo Kecamatan Gading Rejo)”** adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 03 Januari 2022
Yang membuat pernyataan,



Ria Halimatus Syadiyah
NPM 1716031098

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Ria Halimatus Syadiyah yang lahir di BulusariPringsewu, Lampung pada tanggal 16 Agustus 1998 sebagai anak pertama dari dua bersaudara, dari Bapak Sutarjo dan bu Khoirana.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) Muslimat Bulukartodiselesaikan pada tahun 2005, Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SD Negeri 3 Bulukarto pada tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMP Negeri 28 Bandar Lampung pada tahun 2014, Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan di SMA Negeri 14 Bandar Lampung pada tahun 2017.

Pada tahun 2017, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi, FISIP, Unila melalui jalur PMPAP. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti organisasi kampus seperti Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi tahun 2018-2019 sebagai anggota bidang Broadcasting. Penulis berkesempatan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada periode September-Oktober 2020 di LPP TVRI Stasiun Lampung divisi pemberitaan sebagai pengisi suara berita dan membuat rundwon berita.

PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang
Mu telah memberiku kekuatan, membekaliku dengan lmu,
serta memperkenalkanku dengan cinta. Dari semua yang telah Engkau tetapkan,
atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan untuk dapat menyelesaikan
karya sederhana ni dengan baik.

Ku persembahkan skripsi ni untuk orang tercinta, tersayang, dan terkasih
Bapak Sutarjo dan bu Khoirana serta Paksu Bulyan dan Maksu Elfani.

Terima kasih telah selalu bersamaku melalui semua perjuangan, rasa sakit, hingga
rasa bahagia. Terima kasih atas segala doa, cinta, dan dukungan yang terus kalian
berikan. Teruntuk buku tercinta, hadirmu yang selalu memberikan semangat, kerja
keras serta tanggung jawab yang besar untukku, ku tahu perjuangan dan
pengorbananmu sangatlah besar untuk mencapai gelar sarjana. Teruntuk madrasah
pertamaku, berkat berjuta doa yang kau panjatkan untukku, kini satu cita telah ku
gapai.

Semoga niat tetap lurus

Semoga menjadi badah

Semoga bermanfaat

Aamiin

MOTTO

*“Berdoalah kepada Tuhanmu dengan berendah diri dan suara yang lembut.
Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.”*

(QS. Al A'RAAF (8): 55)

”Apapun yang terjadi, Allah selalu bersamamu”

(Ria Halimatus Syadiyah, 2022)

SANWACANA

Alhamdulillah rabbil _alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT., karena telah memberikan karunia serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain Game Online Free Fire Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Anak di Pedesaan (Studi pada anak usia 10-12 tahun SD Negeri 1 Bulureo Kecamatan Gading Rejo)” sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dan kelemahan. Namun demikian, penulis berusaha semaksimal mungkin dengan menggunakan pengetahuan serta kemampuan yang penulis miliki untuk menyusun skripsi ini sebaik mungkin. Dalam proses penyusunan skripsi ini tentu saja penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Maka dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. da Nurhaida, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.
2. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.
3. Bapak Toni Wijaya, S.Sos., M.Si. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.
4. Ibu Hestin Oktiani, S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan penulis ilmu yang bermanfaat serta arahan, masukan, dan nasehat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, terima kasih atas segala kesabaran, kebaikan hati, keramahtamahan, ketulusan dalam memberikan

arahan serta kemudahan yang telah bu Hestin berikan pada penulis selama proses bimbingan skripsi.

5. Bapak Agung Wibawa, S.Sos,I., M.Si selaku Dosen Pembahas Skripsi. Terima kasih untuk segala masukan dan saran yang bermanfaat kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ni, serta kebaikan hati dan kemudahan yang telah pak Agung berikan dalam proses penyusunan skripsi.
6. Seluruh dosen, staff, administrasi, dan karyawan FISIP Universitas Lampung, terkhusus Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ni.
7. Kedua orang tuaku, Bapak Sutarjo dan bu Khoirana. Terkhusus untuk buku Tercinta, Terima kasih atas dukungan, doa, semangat dan kerja keras yang engkau berikan selama ni. Terima kasih atas kesabaran dan kepercayaan yang engkau berikan sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ni dengan baik. Terima kasih karena selalu ada bersama ku untuk mewujudkan salah satu cita yang kelak dapat terus membuat kalian bangga dan bahagia.
8. Kepada Paksu Bulyan dan Maksu Elfani. Terima kasih karena turut memberikan dukungan, motivasi, nasehat dan selalu membantuku. Terima kasih karena selalu sabar dan tulus dalam membimbing dan memberikan ruang sehingga aku mengenal bangku perkuliahan.
9. Kepada seseorang yang aku sayangi dan aku banggakan adikku, Fitri Lestari. Terima kasih untuk semua dukungan dan semangat yang kau berikan. Terima kasih karena menjadi tempat bercerita dan berkeluh kesah. Terima kasih turut membantuku di masa-masa tersulitku.
10. Kepada seseorang yang aku sayangi, Hendi Bahtiar. Terima kasih untuk semua dukungan dan semangat yang kau berikan serta waktu yang kau sempatkan untukku. Terima kasih karena menjadi tempat bercerita dan berkeluh kesah. Terima kasih telah menemaniku hingga akhirnya aku mampu menyelesaikan tanggung jawabku untuk menjadi seorang sarjana.

11. Kepada Melly Yuliatiyanti dan Shindy Yulia Citra. Terima kasih untuk semua ketulusanmu selama ini. Terima kasih sudah bertahan dan menjadi temanku, sahabatku bahkan menganggap kalian seperti saudara sedari bangku sekolah hingga saat ini bahkan seterusnya. Terima kasih atas dukungan, doa, dan semangat yang kau berikan. Terima kasih sudah menjadi pendengar yang baik.
12. Kepada Ersya Nurul Hazima, Nabella Saputri, Nur Fadila, Nurbaitina Alda F, Rosi Astriani, Kristi Ramayanti, dan Niken Astarika. Teman-temanku yang selalu memberikan canda tawa dan emosi yang tak luput di dalamnya tetapi membuat hari-hariku selama kuliah menjadi berwarna. Terima kasih untuk kalian yang sudah bertahan dan mau menjadi temanku selama perkuliahan. Terima kasih juga untuk dukungan, doa dan semangatnya selama proses penyelesaian skripsi ini. Semoga kedepannya kita dapat terus menjalin pertemanan dan komunikasi tetap terjalin.
13. Kepada Rafa Kholidah, Dandi Hermawan, Kak Nesy, Annisa Junita Pratiwi. Terima kasih sudah mau menjadi teman seperjuangan skripsi yang selalu ada mendengarkan curhatan ku, terima kasih atas dukungan, doa, dan semangat yang selalu kalian berikan pada ku di masa-masa sulit. Terima kasih banyak atas bantuan yang sudah kalian berikan selama ini.
14. Kepada SD Negeri 3 Bulurejo. Terima kasih untuk pembelajaran dan pengalaman kerja yang sangat membantu dan bermanfaat untuk penulis. Terima kasih untuk Kepala Sekolah, Wali kelas, Guru-guru serta siswa siswi kelas 4,5 dan 6 SD Negeri 3 Bulurejo yang tak luput memberikan doa, dukungan, dan semangat untuk penyusunan skripsi ini.
15. Kepada teman-teman seperjuangan, angkatan 2017 Ilmu Komunikasi dan HMJ Ilmu Komunikasi. Terima kasih atas pengalaman dan kenangan berharga semasa kuliah.
16. Kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2015, 2016, dan 2018. Terima kasih atas pengalaman dan kenangan yang telah diberikan.
17. Untuk Jurusan Ilmu Komunikasi dan Universitas Lampung. Terima kasih untuk segala pembelajaran berharga dan ilmu bermanfaat selama perkuliahan yang telah membuat penulis menjadi orang yang lebih baik.

Akhir kata, penulis mohon maaf apabila selama masa perkuliahan ada perkataan serta perbuatan penulis yang kurang berkenan terhadap teman-teman, maupun pada kata-kata yang tertulis pada kata pengantar ni. Penulis berharap semoga skripsi ni dapat bermanfaat bagi pembaca. Terima kasih atas semua doa dan dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak.

Bandar Lampung, Februari 2023

Penulis,

Ria Halimatus Syadiyah

DAFTAR SI

	Halaman
DAFTAR SI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Kerangka Pikiran.....	10
1.6 Hipotesis.....	14
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Gambaran Umum	15
2.2 Penelitian Terdahulu	16
2.3 Kajian Teoritis.....	18
2.3.1 New Media Dan Karakteristik New Media	18
2.3.2 Definisi <i>Game Online Free Fire</i>	21
2.3.3 Game Online Sebagai Konten Hiburan Di nternet	25
2.3.3.1 Pengertian <i>Game Online</i>	25
2.3.3.2 Jenis-Jenis Game Online	26
2.3.3.3 Dampak Bermain Game Online Pada Anak	28
2.3.3.4 Efek Tayangan Kekerasan Pada Anak	30
2.3.4 Pengertian Sikap	31

2.3.4.1	Komponen-Komponen Sikap	32
2.3.4.2	Ciri-Ciri Sikap	33
2.3.4.3	Tingkatan Sikap.....	34
2.3.4.4	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sikap.....	34
2.3.5	Perilaku Agresif	35
2.3.5.1	Aspek-Aspek Perilaku Agresif.....	36
2.3.5.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif	38
2.3.5.3	Jenis-jenis Perilaku Agresif	42
2.3.6	Kecenderungan Agresivitas Pada Anak	43
2.4	Landasan Teori.....	44

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Tipe Penelitian	47
3.2	Metode Penelitian.....	48
3.3	Variabel Penelitian	49
3.4	Definisi Konsep.....	50
3.5	Definisi Operasional.....	52
3.6	Populasi Dan Sampel	56
3.7	Sumber Data.....	58
3.8	Teknik Pengumpulan Data dan Pemberian Skor	59
3.9	Teknik Pengujian Instrumen Penelitian.....	60
3.10	Teknik Analisis Data	62
3.11	Uji Hipotesis	64

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.	Instrumen Penelitian	65
4.1.1.	Uji Validitas.....	65
4.1.2.	Uji Reliabilitas	68
4.2.	Karakteristik Responden.....	69
4.2.1	Jenis Kelamin	69
4.2.2	Usia Responden	70
4.2.3	Kelas Responden	70

4.3. Analisis Deskriptif	71
4.3.1 Variabel Bermain <i>Game Online Free Fire</i> (X)	71
4.3.2 Variabel Kecenderungan Perilaku Agresif (Y)	82
4.3.3 Persentase Nilai Kumulatif Variabel X dan Y	106
4.4. Regresi Linear Sederhana	108
4.5. Uji Parsial (Uji t)	109
4.6. Koefisien Determinasi (R^2)	111
4.7. Koefisien Korelasi (R)	112
4.8. Pembahasan	113
4.8.1. Pembahasan Variabel Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	118
4.8.2. Pembahasan Variabel Kecenderungan Perilaku Agresif pada Anak.....	120
4.8.3. Pengaruh Variabel X Terhadap Y	123
4.8.4. Kaitan Penelitian Dengan Teori S-O-R dan Teori Kultivasi..	127

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	130
5.2 Saran	131

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Identitas Sekolah	15
Tabel 2. Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3. Daftar <i>Game Online Action</i>	30
Tabel 4. Definisi Operasional	52
Tabel 5. Populasi Penelitian.....	57
Tabel 6. Sampel Penelitian.....	58
Tabel 7. Alternatif Jawaban dan Penskoran Berdasarkan Skala <i>Likert</i>	60
Tabel 8. Hasil Uji Validitas	66
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas.....	68
Tabel 10. Dimensi Instrumen Penelitian Sebelum Valid	71
Tabel 11. Dimensi Instrumen Penelitian Sesudah Valid	71
Tabel 12. Pertanyaan Nomor 1	72
Tabel 13. Pertanyaan Nomor 2	73
Tabel 14. Pertanyaan Nomor 3	73
Tabel 15. Pertanyaan Nomor 4	74
Tabel 16. Pertanyaan Nomor 5	75
Tabel 17. Pertanyaan Nomor 6	75
Tabel 18. Pertanyaan Nomor 7.....	76
Tabel 19. Pertanyaan Nomor 8	77
Tabel 20. Pertanyaan Nomor 9.....	77
Tabel 21. Hasil rekapitulasi jawaban dimensi frekuensi	78
Tabel 22. Pertanyaan Nomor 10	79
Tabel 23. Pertanyaan Nomor 11	80
Tabel 24. Pertanyaan Nomor 12.....	80

Tabel 25. Hasil Rekapitulasi Jawaban Dimensi Durasi	81
Tabel 26. Dimensi nstrumen Penelitian Sebelum Valid	82
Tabel 27. Dimensi nstrumen Penelitian Sesudah Valid	82
Tabel 28. Pertanyaan Nomor 13.....	83
Tabel 29. Pertanyaan Nomor 14.....	83
Tabel 30. Pertanyaan Nomor 15.....	84
Tabel 31. Pertanyaan Nomor 16.....	84
Tabel 32. Pertanyaan Nomor 17.....	85
Tabel 33. Pertanyaan Nomor 18.....	86
Tabel 34. Pertanyaan Nomor 19.....	86
Tabel 35. Pertanyaan Nomor 20.....	87
Tabel 36. Pertanyaan Nomor 21.....	88
Tabel 37. Pertanyaan Nomor 22	88
Tabel 38. Pertanyaan Nomor 23	89
Tabel 39. Pertanyaan Nomor 24	90
Tabel 40. Pertanyaan Nomor 25	90
Tabel 41. Hasil Rekapitulasi Jawaban Dimensi Kognisi	91
Tabel 42. Pertanyaan Nomor 26	92
Tabel 43. Pertanyaan Nomor 27	93
Tabel 44. Pertanyaan Nomor 28	94
Tabel 45. Pertanyaan Nomor 29.....	94
Tabel 46. Pertanyaan Nomor 30	95
Tabel 47. Pertanyaan Nomor 31	96
Tabel 48. Pertanyaan Nomor 32	96
Tabel 49. Pertanyaan Nomor 33	97
Tabel 50. Pertanyaan Nomor 34.....	97
Tabel 51. Hasil Rekapitulasi Jawaban Dimensi Afeksi	98
Tabel 52. Pertanyaan Nomor 35	99
Tabel 53. Pertanyaan Nomor 36	100
Tabel 54. Pertanyaan Nomor 37	100
Tabel 55. Pertanyaan Nomor 38	101
Tabel 56. Pertanyaan Nomor 39	102

Tabel 57. Pertanyaan Nomor 40	102
Tabel 58. Pertanyaan Nomor 41.....	103
Tabel 59. Pertanyaan Nomor 42	104
Tabel 60. Pertanyaan Nomor 43.....	104
Tabel 61. Hasil Rekapitulasi Jawaban Dimensi Konasi	105
Tabel 62. Kategori Persentase nilai setiap pernyataan	106
Tabel 63. Kategori tem pada Variabel X	107
Tabel 64. Kategori tem pada Variabel Y	107
Tabel 65. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	108
Tabel 66. Hasil Pengujian Secara Parsial	109
Tabel 67. Hasil Pengujian Koefisien Determinasi (R^2)	111
Tabel 68. Hasil Pengujian Koefisien Korelasi (R)	112
Tabel 69. Derajat Hubungan	113
Tabel 70. Rekapitulasi Jawaban Variabel X dan Variabel Y.....	114
Tabel 71. Hasil Pengujian Koefisien Determinasi (R^2)	117

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kontribusi Pengguna nternet Per Provinsi	3
Gambar 2. Daftar Game Paling Banyak Di Unduh Oktober 2021	8
Gambar 3. Kerangka Pikir	13
Gambar 4. <i>Game Online Free Fire</i>	50
Gambar 5. Jenis Kelamin Responden	69
Gambar 6. Usia Responden	70
Gambar 7. Kelas Responden	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Karakteristik Responden.....	138
Lampiran 2. Uji Validitas.....	139
Lampiran 3. Uji Reliabilitas	141
Lampiran 4. Regresi Linear Sederhana.....	143
Lampiran 5. Koefisien Korelasi (r)	143
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	144

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan.

Tentu kemajuan teknologi informasi pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat adat dan kebudayaan timur seperti Indonesia. Saat ini di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik di perkotaan maupun di pedesaan, seperti televisi, telepon, radio, telepon genggam (*Handphone*), *Gadget*, *Ipad*, bahkan *internet* bukan hanya melanda masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat di pelosok-pelosok pedesaan. Akibatnya, segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses seluruh masyarakat. dan diakui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya di pedesaan.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat saat sekarang ini telah banyak digunakan orang. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi

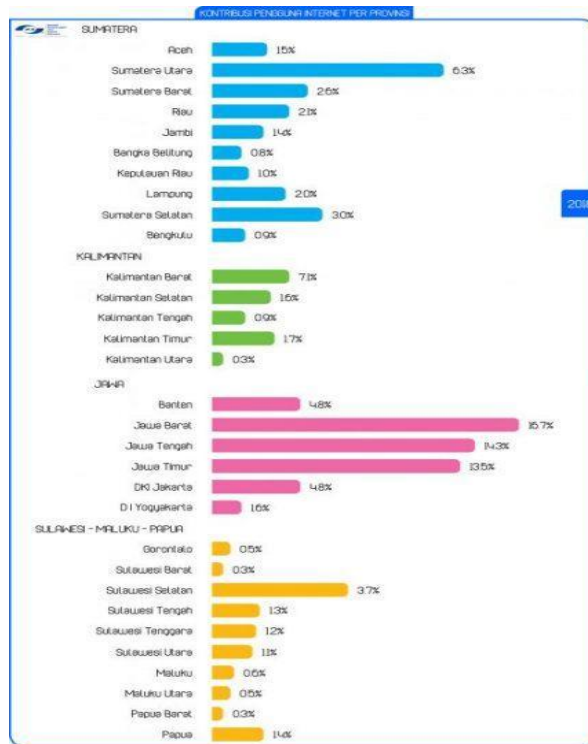
yaitu *internet*. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga dapat diproses antara lain *game online*.

Game online merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun *gadget* yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN maupun *Internet*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aji (2012), *game online* didefinisikan sebagai suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. Selain itu, *game online* juga tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, karena dapat dimainkan di perangkat komputer, laptop, *smartphone*, dan *tablet*. Asal perangkat tersebut terhubung dengan jaringan *internet*, maka *game online* dapat dimainkan.

Berdasarkan hasil survei terbaru Asosiasi Penyelenggara Jasa *internet* Indonesia (APJII), jumlah pengguna *internet* Indonesia mencapai 210 juta. Dalam temuan survei terbaru, tingkat penetrasi *internet* di RI tumbuh 77,02%, dimana ada 210.026.769 jiwa dari total 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia yang terhubung ke *internet* pada tahun 2021.

Dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, ada lonjakan penetrasi *internet* di tanah air. Misalnya pada tahun 2018, penetrasinya di angka 64,80% yang kemudian terus tumbuh di 2019-2020 dengan penetrasi *internet* 73,70%. Dari sisi usia, kelompok umur 13-18 tahun menjadi paling hobi berselancar di dunia maya. Kemudian disusul oleh kelompok umur 19-34 tahun, lalu 35-54 tahun.

(Sumber: <https://apjii.or.id>, diakses pada 20 November 2022)



Gambar 1. Kontribusi Pengguna Internet per Provinsi.

(Sumber: <https://aptika.kominfo.go.id/201908/penggunaan-internet-di-indonesia/>
(Diakses pada 20 September 2021))

Dikutip dari portal media *online* INews.id bahwa Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah bermain *game online* sebesar 16,5 persen. Sementara musik online 15,3 persen. Bahkan, berdasarkan data yang didapatkan dari *Newzoo Global Games Market Report (2020)* jumlah pendapatan dari *mobile gaming* secara global pada 2020 bertambah sebesar 13 persen dan untuk pemain *game online* sendiri melebihi 3 miliar pemain hingga 2023. (<https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19/all>. (Diakses pada 03 Agustus 2021).

Berdasarkan data diatas bahwa permainan *game online* sangat digemari dikalangan masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja. Pada usia sekolah dasar anak masuk dalam perkembangan tahap semangat untuk mengeksplor

lingkungan yang ada di sekitarnya, selalu ingin berinteraksi dengan orang-orang, dan cenderung senang dengan hal-hal baru yang membuat anak tersebut penasaran. Tidak jarang pula anak bermain hal baru dan memuaskan rasa penasarannya melalui *game online*, karena untuk usia sekolah dasar permainan yang ada dalam *gadget* seperti *game online* merupakan hal baru yang sangat menarik untuk seusia mereka.

Seiring berkembangnya teknologi inilah daerah pedesaan jugaimenikmati dan menggunakan teknologi Internet khusus nyaipada anak- anak yang sering kali menyalahgunakan keberadaan Internet seperti mengakses *game online* yang tentunya memiliki banyak dampak negatif bagi penggunanya. Hal ini dapat dilihat dari berbagai berita baik dari media *online* maupun media massa.

Penggunaan media sosial bagi anak, ikut mengubah tren membaca buku buku fisik. Demikian diungkapkan Lusya Yuli Hastiti, salah satu tenaga pendidik SMP di Kecamatan Marga Sekampung, Lampung Timur. Menurut Lusya penggunaan media sosial mengubah perilaku kecintaan buku pada anak. Masifnya iklan tentang *game online* juga ikut mendorong pemakaian gawai. Lusya juga menyebut, keluhan diungkapkan sebagian besar orangtua. Saat belajar *online* memakai gawai anak justru sibuk bermain media sosial atau *game online*. Orangtua melihat perubahan perilaku anak yang cuek dan apatis pada lingkungan. Komunikasi dengan orangtua beralih ke media sosial, termasuk sejumlah uneg- uneg yang dituliskan, di posting ke media sosial. CDN (Cendana News)/ Henk Widi. Banyaknya berita-berita yang beredar mengenai pengaruh atau dampak *game online* serta bahaya yang begitu nyata di kalangan masyarakat khususnya anak Sekolah Dasar serta data yang menunjukkan tingginya tingkat mengakses internet, membuat peneliti tertarik untuk mengambil topik tersebut.

Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain *game online* baik dilakukan dirumah sendiri maupun di warnet. Bermain *game online* adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan apa yang akan terjadi dari kegiatan

tersebut. Bermain *game* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis pada diri sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Kepuasan psikologis yang dimaksud berakibat membuat seseorang yang bermain *game* menjadi kecanduan sehingga melupakan kegiatan aktivitas di luar dari *game*. Bermain *game online* seolah menjadi gaya hidup tersendiri dan banyak digemari kalangan segala usia karena bisa memberi bentuk rasa kepuasan dan hiburan di waktu luang.

Game online sekarang ini memang sedang marak-maraknya digunakan. Makanya sampai kalangan anak saja sudah bermain *game online*. Anak usia sekolah dasar merupakan kalangan yang masih rentan akan hal-hal negatif yang ada dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini diungkapkan oleh Jinan (2011 : 106) bahwa “siswa” yang sudah kecanduan *game online* akan menjadi malas seperti malas belajar, malas tidur, malas makan, malas sekolah, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan *game online* yang sebagian siswanya menggunakan *gadget* serta bermain *game online* hal ini yang dapat memicu terjadinya perubahan perilaku sosial pada siswa baik dengan temannya, guru dan orang tua.

Game memberikan kenyataan dimana para pemainnya memiliki dua dunia yang berbeda yaitu dunia *offline* dan dunia *online*. Dunia *offline* yaitu ketika orang berada di lingkungan seperti lingkungan kampung, sekolah keluarga, pasar, jalan raya yang nyata, sedangkan dunia *online* adalah ketika orang berada di depan pesawat komputer yang tersambung dengan jaringan internet dimana dengan jaringan komputer tersebut mereka berinteraksi dengan teman-teman virtual-nya. Kenyataan yang terjadi di dunia internet tersebut membuat semakin kompleksnya kajian yang dihadapi oleh ilmuwan sosial, karena ada dua macam konteks kenyataan yaitu kehidupan sehari-hari dan ruang virtual yang mempunyai efek yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu peneliti memilih pengaruh *game online* terhadap kecenderungan perilaku agresif anak di pedesaan.

Fenomena *game online* yang sampai saat ini belum banyak dibahas di Indonesia dapat menjadi sebuah bahaya bagi para anak. Dimana anak-anak masih memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang terhadap hal-hal yang baru sehingga mau berlama-lama duduk di depan *computer* atau *gadget*, lebih menyukai menjalani kehidupan dalam dunia maya mereka dari pada dunia nyatanya sendiri. Anak-anak yang selalu ingin tahu, selalu ingin menarik perhatian orang lain, haus akan pengalaman- pengalaman baru, penuh dengan gejolak emosi dan konflik batin dan belum punya pegangan hidup yang tetap ini mewarnai kehidupan mereka dalam mencapai jati diri. Keberadaan teknologi yang modern tidak menutup kemungkinan mengalih pandangan anak-anak untuk beraktivitas dalam dunia internet. Selain daripada melakukan komunikasi melalui media internet anak-anak juga akan mencari hiburan lainnya seperti bermain *game online* bersama dengan teman-temannya diluar rumah. Pergaulan dengan teman selalu di tunjukan untuk mencari kesenangan. Perilaku mereka cenderung ditunjukan pada hal-hal yang lebih dapat memberikan kemudahan dalam bergaul.

Perubahan perilaku yang sering kali terjadi pada anak yang gemar bermain *game online* adalah memiliki kecenderungan berperilaku agresif. Di dalam *game*, pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi cara berperilaku mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu adanya kecenderungan berperilaku agresif. Perilaku agresif berupa agresi verbal seperti saling mengejek dengan tujuan menyakiti target, membantah instruksi guru secara lisan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas atau sengaja mengganggu kenyamanan belajar temannya dengan cara menirukan gaya bertarung yang sering dia lihat pada game kesukaannya. Salah satu faktor yang berhubungan dengan kecenderungan perilaku agresif adalah bermain *game*.

Kecenderungan Perilaku agresif dapat berupa agresi verbal seperti saling mengejek dengan tujuan menyakiti target, membantah instruksi guru secara lisan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas atau sengaja mengganggu kenyamanan belajar temannya dengan cara menirukan gaya bertarung yang

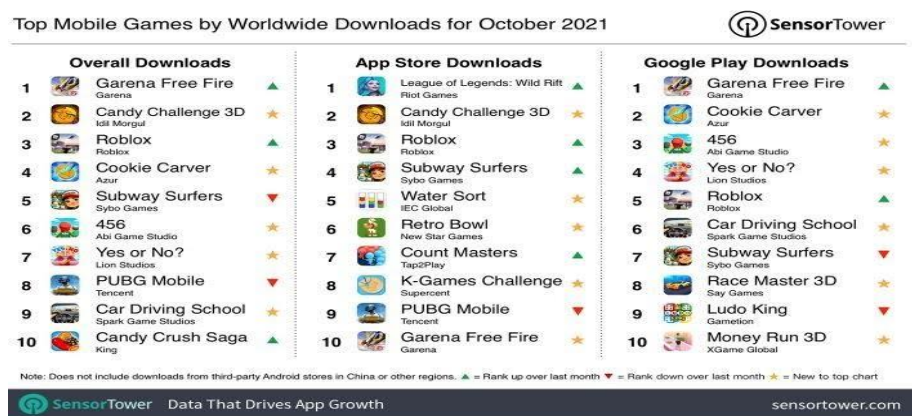
sering dia lihat pada game kesukaannya. Salah satu faktor yang berhubungan dengan kecenderungan perilaku agresif adalah bermain *game*.

Peneliti melakukan studi pada usia 10-12 dikarenakan usia 10-12 tahun adalah usia menuju tahap dewasa, mungkin sudah memiliki kelompok teman bermain, sudah memiliki keterampilan bahasa dan kemampuan kognitif untuk mengumpulkan informasi dan merumuskan pendapat, serta pemikiran yang terorganisir dengan baik. Itulah mengapa anak usia 10-12 tahun sudah bisa menjadi teman yang baik untuk diajak berdiskusi mengenai peristiwa terkini, buku, musik, seni, dan mata pelajaran lainnya. Hal ini dapat menimbulkan komunikasi antar teman sebaya untuk saling mengajak bermain game online secara berkelompok atau anak sering menyebutnya *mabar (main bareng)*.

Pada usia perkembangannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas *game* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada game, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *game* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain.

Dalam penelitian ini peneliti memilih *game online Free Fire* dikarenakan *Game online free fire* merupakan game nomor 1 yang banyak diunduh dan dimainkan di berbagai kalangan termasuk anak-anak. *Free fire* mengalahkan deretan game seperti *PUBG Mobile*, *Roblox*, *Ludo King* dan lain sebagainya. Dikutip dari Suara.com yang diunggah pada tanggal 17 November 2021- Bahwa Sensor Tower telah merilis data mengenai game mobile paling banyak diunduh sepanjang Oktober 2021. Karena *Free Fire* menduduki peringkat pertama sebagai game paling banyak diunduh pada bulan lalu. Laporan dari Sensor Tower menunjukkan bahwa *Free Fire* mengalahkan deretan game seperti *PUBG Mobile*,

Roblox, *Ludo King*, dan *Subway Surfers*. Perkiraan unduhan berasal dari *Platform Store Intelligence Sensor Tower*. *Free Fire* menjadi game seluler yang paling banyak diunduh secara global dengan 34 juta penginstalan pada Oktober 2021.



Gambar 2. Daftar game paling banyak diunduh Oktober 2021 (Sensor Tower).
(Sumber: Suara.com Oleh Agung Pratnyawan dan Rezza Dwi Rachmanta diunggah pada 17 November 2021. <http://amp-suara-com.cdn.ampproject.org> Diakses pada 6 Desember 2021).

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Bulurejo dengan mengamati anak-anak usia 10-12 yang bermain *game online* didapatkan bahwa sebagian besar anak-anak tersebut cenderung berperilaku agresif pada saat dan sesudah bermain *game online*. Contoh sikap yang dimunculkan oleh para pemain *game online* yaitu berbentuk agresif fisik maupun verbal seperti berteriak, mengucapkan kata-kata kasar, saling dorong mendorong dengan teman sebaya, membantah perintah guru dan kurang berkonsentrasi ketika belajar. I

Dari hasil wawancara dengan anak-anak disana, kebanyakan anak-anak bermain *game online Free Fire* dengan rata-rata waktu bermain selama dua jam hingga tiga jam. Anak-anak bermain *game online* karena mempunyai *handphone* sendiri dan memiliki sinyal yang tergolong baik karena didapatkan anak-anak lancer mengakses *game*. I Pengamatan juga dilakukan terhadap tersedianya listrik yang mendukung untuk selalu bisa mengakses *game online*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pekon Bulurejo sudah memiliki fasilitas yang mumpuni dalam menghadapi perkembangan teknologi ini berupa suatu wilayah yang

mempunyai sinyal yang tergolong baik. Selain itu, dapat dilihat dengan Pekon Bulurejo memiliki *website* sendiri yang dapat diakses oleh siapapun.

Pada penelitian ini menggunakan tipe penelitian Survei dan pengumpulan data dengan metode kuesioner, dan dokumentasi. Penelitian metode survei digunakan untuk memperoleh atau megumpulkan data informasi tentang populasi yang besar dengan menggunakan sampel yang relatif lebih kecil. Peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui terdapat atau tidak\pengaruh dari *game online* terhadap kecenderungan perilaku agresif pada anak di pedesaan (studi pada anak usia 10-12 tahun di SD Negreri 1 Bulurejo). Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam sebuah judul ”Pengaruh Bermain *Game Online Free Fire* Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Anak Di Pedesaan. (Studi Pada Anak Usia 10-12 Tahun diSD Negeri 1 Bulurejo).”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya yaitu Seberapa besariPengaruh Bermain *Game Online Free Fire* terhadap Kecendrungan Perilaku Agresif Pada Anak diSD Negeri 1 Bulurejo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi latar belakang dan rumusan masalah,ipenelitian niibertujuan untuk mengetahui seberapa besar berdasarkanPengaruhBermain *Game Online Free Fire* erhadap Kecendrungan Perilaku Agresif pada Anak Di Pedesaan Khususnyaidi SD Negeri 1 Bulurejo.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis, kegunaan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca dalam membentuk perilaku anak apalagi yang diakibatkan dampak dari bermain *game online fire free* dalam era yang serba teknologi.

2) Secara Praktis

a. Bagi Anak

Diharapkan dapat memberikan kesadaran kepada siswa untuk terhindar dari kecanduan bermain *game online* yang akan berakibat pada kecendrungan perilaku agresif yang tidak baik atau negatif dan dapat menggunakan *gadget* dengan bijaksana.

b. Bagi Pembaca.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik, dan memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan Ilmu komunikasi.

c. Bagi Orang Tua.

Hasil penelitian ini digunakan orang tua untuk dapat mengontrol anak dalam penggunaan *gadget* dan membatasi bermain *game online* pada anak khususnya di pekon Gading Rejo. Sehingga perilaku anak bisa terbentuk dengan baik.

d. Bagi Kampus

Sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya dan untuk menambah koleksi penelitian di perpustakaan.

1.5 Kerangka Pikir

Bermain *game online* dapat menyebabkan semakin sedikitnya waktu untuk berinteraksi dengan orang-orang dalam dunia nyata. Kondisi ini tentu tidak baik bagi keberlangsungan hidup bermasyarakat. Hal ini mengingat interaksi sosial itu penting dalam hal untuk saling mempengaruhi, mengubah, memperbaiki, juga mewarisi sikap, nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. *Game online*, bisa

saja dikatakan mempunyai aspek interaksi sosial, namun orientasi puncaknya adalah permainan itu sendiri.

Berbagai kalangan bermain game online, dari kalangan pekerja, mahasiswa, sampai pelajar SMA (sekolah Menengah Atas), SMP (Sekolah Menengah Pertama), sampai SD (Sekolah Dasar). Yang menjadi sorotan dalam kajian literature ini adalah kalangan anak sekolah dasar. Anak sekolah dasar merupakan kalangan anak yang memang masih perlu pengawasan penuh oleh orangtua dan manusia yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggalnya.

Anak usia 10-12 tahun Perkembangan kognitif masa kanak-kanak akhir (usia anak mengalami perubahan berpikir, ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami, dan memecahkan masalah. Kemudian pengalaman hidupnya memberi andil dalam mempertajam konsep. Pada masa ini anak-anak proses kognitif anak-anak tidal lagi egosentrisme, dan akan lebih logis, (Rita Eka Izzaty, dkk, 2008: 107).

Bermain *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif atau positif. Hal ini akan berdampak pada pada perilaku siswa yang mengarah kepada perilaku penyimpangan sosial. Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan berpengaruh terhadap perilaku siswa antara lain malas belajar, bolos sekolah dan sering telat datang ke sekolah serta kecendrungan berperilaku agresif.

Kecendrungan perilaku agresif dapat muncul karena dari respon yang dipelajari yaitu dengan melihat perilaku agresif. Paparan terhadap perilaku agresif dapat ditemukan di media seperti memukul, merusak benda, berkelahi, perang, dan membunuh bisa ditemukan dalam *game online* bertema kekerasan.

Hal ini yang dapat memicu terjadinya kecendrungan berperilaku agresif pada anak di SD Negeri 1 Bulurejo. Peneliti juga perlu memperhatikan indikator-indikator *game online Free Fire* yaitu Cara bermain, Durasi dalam bermain, Frekuensi bermain *game online*, Waktu bermain. Seringnya anak bermain *game online* dapat mengubah anak menjadi cenderung berperilaku agresif dan dapat menirukan

permainan yang dimainkan seperti memiliki sikap ingin memukul, berkelahi, berteriak.

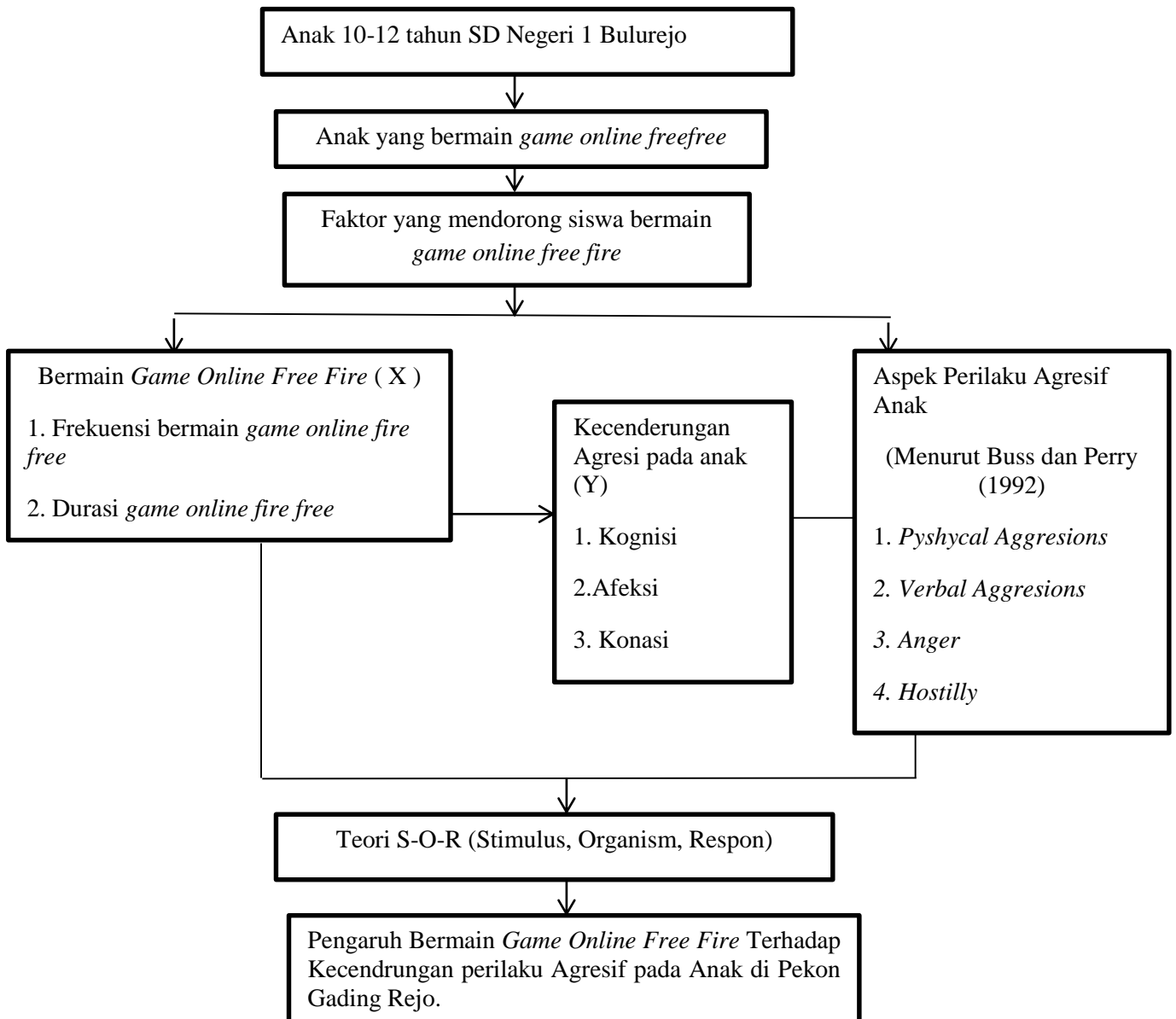
Kecendrungan Perilaku agresif dipicu dari beberapa faktor yaitu faktor sosial, faktor pribadi dan pengaruh situasional. Indikator kecendrungan perilaku agresif yang nantinya menjadi alat ukur melakukan penelitian adalah Sikap yang dimunculkan anak ketika bermain game online *Free Fire*. Dimensi Sikap meliputi Kognisi (Pengetahuan), Afeksi (Perasaan), Konatif (Kecenderungan). dari sikap mempengaruhi aspek perilaku agresif anak yaitu *Pyshical Aggressions, verbal aggresions, anger, hostilly*. Fokus pada penelitian ini dilihat dari bagaimana kecendrungan perilaku agresif anak yang ditimbulkan akibat bermain *game online fire free*, Pengaruh Bermain *Game Online Fire Free* terhadap Kecendrungan Perilaku Agresif Anak Di Pedesaan.

Dari uraian diatas teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori S-O-R (Stimulus, Organism, Respon) dan Teori Dependensi Media. Teori ini digunakan untuk meneliti dan menguraikan variabel terikat/dependen yaitu kecendrungan perilaku agresif terhadap anak yang bermain *game online Free Fire*.

Tujuan dari penelitian untuk mengetahui adakah pengaruh *game online free fire* terhadap kecendrungan perilaku agresif anak di Negeri 1 Bulurejoe. Penelitian ini menggunakan metode survei. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu Kuesioner/angket, dan Dokumentasi.

Menurut Sugiyono (2017:60) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berikut merupakan kerangka pemikiran dari penelitian ini

Kerangka pikir pada penelitian ini adalah :



Gambar 3. Kerangka Pikir.

(Sumber : Olahan Peneliti)

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesa adalah jawaban terhadap persoalan-persoalan penelitian yang belum benar secara penuh, dan kebenarannya harus dibuktikan dengan penelitian. (Suharsimi Arikunto, 1995:67)

Ada dua jenis hipotesa, yaitu:

- a) Hipotesa kerja (H_a) menyatakan adanya pengaruh variable X terhadap Y.
- b) Hipotesa nol (H_0) menyatakan tidak adanya pengaruh variable X terhadap Y.

Adapun hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini adalah :

1. Hipotesis kerja atau Hipotesis Alternatif (H_a)
Yaitu hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variable X dan Y (independent dan Dependent Variabel). Hipotesis kerja (H_a) pada penelitian ini adalah “Bermain *Game online Free Fire*”.I
2. Hipotesis Nol atau Hipotesis Nihil (H_0)
Yaitu hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh antara Variabel X dan Y (independent dan Dependent Variable). Hipotesis nol dalam penelitian ini adalah “Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Anak”

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Gambaran Umum

Profil Lokasi Penelitian

UPT SD N 1 Bulurejo adalah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Bulurejo, Kecamatan Gading Rejo, Kabupaten Pringsewu. Dalam menjalankan kegiatannya, UPT SD N 1 Bulurejo berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. UPT SD N 1 Bulurejo beralamat di jalan Smk Negeri 1 Gading Rejo, kecamatan Gading Rejo, kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

Tabel 1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	UPT SD Negeri 1 Bulurejo
NPSN	10805190
Jenjang Pendidikan	SD
Status Sekolah	Negeri
Alamat Sekolah	Jalan SMK Negeri 1 Gading Rejo
RT/RW	0 / 0
Kode Pos	35372
Kelurahan	Bulurejo
Kecamatan	Gading Rejo
Kabupaten / Kota	Pringsewu
Provinsi	Lampung
Negara	Indonesia
Posisi Geografis	-5.36364 / Lintang

Posisi Geografis	-5.36364 / Lintang
	105.0256683 / Bujur
Waktu Penyelenggara	Pagi/6 hari
Bersedia Menerima Bos?	Ya
Setifikat SO	Belum Bersertifikat
Sumber Listrik	PLN
Daya Listrik (watt)	450
Akses nternet	Telkomsel Flash
Akses nternet Alternatif	Tidak Ada

(Sumber : Data UPT SD N 1 Bulurejo)

2.2 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan acuan dalam penelitian ini, terdapat penelitian terdahulu yang relevan sebagai perbandingan, referensi, dan tolak ukur terhadap penelitian yang sedang diteliti. Tinjauan pustaka ini dapat digunakan peneliti untuk mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.

Berikut beberapa penelitian yang digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian.

1. *Pengaruh Game Online Terhadap Perybahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda* Oleh Rika Agustina Amanda (2016)
2. *Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa (Studi Pengaruh Terpaan Media, Motivasi,dan Pengaruh Lingkungan dalam Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Konten Obrolan Negatif di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta Tahun 2018)* Oleh Ryan Fahmi (2019)
3. *Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG MOBILE pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas* Oleh Orlandi Ingkiriwang, D.D.V. Kawengian, Yuriewaty Pasoreh (2021)

Berikut gambaran tabel penelitian terdahulu.

Tabel 2. Penelitian Terdahulu.

No.	Nama	Aspek Penelitian	Keterangan
1.	Rika Agustina Amanda (Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Mulawarman 2016)	Judul	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda
		Bentuk	Jurnal
		Perbedaan	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksplanatif yang bersifat asosiatif.
		Kontribusi	Sebagai referensi yang berguna dalam menyusun penelitian ini terkait dengan perilaku agresif.
2. I	Ryan Fahmi (Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Sebelas Maret 2019)	Judul	Pengaruh Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa (Studi Pengaruh Terpaan Media, Motivasi, dan Pengaruh Lingkungan dalam Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> Terhadap Konten Obrolan Negatif di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta Tahun 2018)
		Bentuk	Jurnal
		Perbedaan	Perbedaan terletak pada metode penelitiannya yaitu metode kuantitatif Korelasional dan Fokus penelitian ini adalah Pengaruh Terpaan Media, Motivasi, dan Pengaruh Lingkungan.
		Kontribusi	Sebagai referensi yang berguna dalam penyusunan penelitian ini terkait pengaruh bermain game online.
3.	Orlandi Ingkiriwang, D.D.V. Kawengian, Yuriewaty Pasoreh (Ilmu Komunikasi, Universitas Sam Ratulangi	Judul	Analisis Tentang Kecanduani <i>Game Online PUBG MOBILE</i> pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas
		Bentuk	Jurnal

No.	Nama	Aspek Penelitian	Keterangan
	2021	Perbedaan	Perbedaan nya terletak pada metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dan fokus penelitian mengenai Dampak Positif dan Dampak Negatif bermain game online.
		Kontribusi	Sebagai referensi dalam menyusun penelitian ini mengenai kecanduan game online yang dapat berpengaruh pada kecenderungan terhadap perilaku agresif di Desa.

Sumber olahan Peneliti dari berbagai sumber

2.3 Kajian Teoritis

2.3.1 *New Media* dan Karakteristik *New Media*

Media baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital, seringkali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan *smartphone* dan internet secara khususnya. Termasuk di dalamnya adalah *web*, *blog*, *online social network*, online forum dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya. *New media* adalah sebuah media yang memfasilitasi interaksi antara pengirim dan penerima (Danaher dan Davis, 2003:462).

Teknologi komputer dan internet adalah hal yang mendasari munculnya istilah *new media*. Secara sederhana *new media* berasal dari kata “*new*” yang berarti baru dan “*media*” yang berarti alat yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima (Mulyana, 2008:70). *New media* adalah sebuah bentuk

konvergensi atau penggabungan media konvensional dengan media digital. Keunggulan *new media* adalah sifatnya yang *realtime*, dimana masyarakat dapat mengakses informasi dan layanan yang cepat, kapan dan dimana saja selama mereka terkoneksi dengan perangkat terkomputerisasi dan jaringan internet.

McQuail dalam Ardianto (2011:14) juga menguraikan ciri-ciri utamai yang menandai perbedaan antara media baru dengan media lama (konvensional) berdasarkan perspektif pengguna, yaitu:

1. *Interactivity*; Diindikasikan oleh rasio respon atau inisiatif dari pengguna terhadap “tawaran” dari sumber/pengirim (pesan).
2. *Social presence (sociability)*; Dialami oleh pengguna, *sense of personal contact* dengan orang lain dapat diciptakan melalui penggunaan sebuah medium. Media richness: media (baru) dapat menjembatani adanya perbedaan kerangka referensi, mengurangi ambiguitas, memberikan isyarat-isyarat, lebih peka dan lebih personal
3. *Autonomy*; Seorang pengguna merasa dapat mengendalikan isi dan menggunakannya dan bersikap independen terhadap sumber.
4. *Playfulness*; Digunakan untuk hiburan dan kenikmatan
5. *Privacy*; Diasosiasikan dengan penggunaan medium dan atau isi yang dipilih.
6. *Personalization*; Tingkatan dimana isi dan penggunaan media bersifat personal dan unik.

Situs jejaring sosial merupakan sebuah web berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat daftar pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut. Jejaring sosial memiliki tampilan halaman profil pengguna, yang didalamnya terdiri dari identitas diri dan foto pengguna.

Menurut Aleman dan Wartman (2010:176-188) keberadaan situs jejaring sosial ini memudahkan khalayak untuk berinteraksi secara mudah dengan orang-orang dari seluruh belahan dunia dengan biaya yang lebih murah dibandingkan menggunakan telepon atau alat komunikasi lainnya. Beberapa bentuk jejaring

sosial yang saat ini populer antara lain: *Facebook, Twitter, BlackBerry Mesangger, Path, Instagram, LINE, Whatsapps*, dan lain-lain.

Martin Lister (2009: 13-14) menyatakan bahwa media baru memiliki beberapa karakteristik seperti:

1. Digital: media baru mengacu pada media yang bersifat digital dimana semua data diproses dan disimpan dalam bentuk angka dan kelurannya disimpan dalam bentuk cakram digital. Terdapat beberapa digitalisasi media yaitu teks terpisah dari bentuk fisik, tidak memerlukan ruangan yang luas untuk menyimpan data.
2. Interaktif: merupakan ciri utama dari media baru. Karakteristik ini memungkinkan pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dan memungkinkan pengguna dapat terlibat secara langsung dalam perubahan gambar ataupun teks yang mereka akses.
3. Hiperteks: teks yang mampu menghubungkan dengan teks lain di luar teks yang ada. Hiperteks ini memungkinkan pengguna dapat membaca teks tidak secara berurutan seperti media lama melainkan dapat memulai dari mana pun yang diinginkan.
4. Jaringan: berkaitan dengan ketersediaan konten berbagi melalui internet. Karakteristik ini melibatkan konsumsi. Sebuah contoh, ketika kita akan menggunakan suatu teks media, maka kita akan memiliki layar besar teks sebagai wadah untuk kita menuliskan tulisan yang sangat berbeda dari yang tersedia dikarenakan ketikan teks yang kita buat jauh lebih panjang dari ketikan teks sebelumnya.
5. Virtual: karakter ini berkaitan dengan upaya mewujudkan sebuah dunia virtual yang diciptakan oleh keterlibatan dalam lingkungan yang dibangun dengan grafis komputer dan video digital.
6. Simulasi: simulasi tidak berbeda halnya dengan virtual. Karakter ini terkait dengan penciptaan dunia buatan yang dilakukan melalui model tertentu.

Berdasarkan karakteristik di atas bahwa new media adalah bentuk teknologi elektronik yang menggunakan jaringan internet sebagai sebuah media informasi masa depan. Dimana media baru dapat diartikan digital yang mempunyai

karakteristik yang dapat dimanipulasi bersifat jaringan dan interaktif, contohnya adalah internet, *website*, komputer, telepon seluler, dan *game* yang sifatnya *online*.

2.3.2 Definisi *Game Online Free Fire*

Ada beberapa game yang terkenal di kalangan masyarakat seperti *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Hago*, *Clash Royale*, *Free Fire* dan lain-lain. Dari game tersebut yang paling diminati oleh kalangan anak-anak adalah *game online free fire*.

Game free fire adalah game digarap 111 dots studio dan diterbitkan oleh garena, di rilis di indonesia pada pada januari 2018. *Free Fire* adalah game atau permainan peperangan beraliran *Battle Royale* dan TPS (*Third Person Shooter*) yang mempertemukan 50 pemain di dalam satu map yang luas, dimana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang. *Battle Royal* adalah genre permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan dengan *gameplay* orang terakhir yang bertahan. Sedangkan *Third Person Shooter* adalah jenis game 3D (tiga dimensi) *shooter*, yang merupakan subgenre dari permainan aksi yang menekankan tantangan membidik dan menembak.

Terdapat tiga mode permainan dalam *Game Online Free Fire* yaitu:

1. Solo: Bermain seorang diri untuk memperoleh kemenangan.
2. Duo : Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi satu orang dan maksimal 2 orang.
3. Squad : Bermain dalam tim dan satu tim bisa berisi hanya satu orang atau dua orang atau tiga orang, dan maksimal 4 orang.

Cara bermain *Game Online Free Fire* awalnya seluruh pemain diterjunkan melalui pesawat dan bebas memilih target lokasi penerjunan. Seorang pemain harus mencari senjata dan alat medis di tempat penerjunan agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah-tengah permainan akan ada pesawat

yang melintas dan menerjunkan *Airdrop* berupa kotak besar yang berisi vest atau rompi anti peluru, helm, peluru, senjata spesial seperti *AWM*, *Groza*, dan *M249* atau *Machine Gun* dan lain-lainnya. Untuk menemukan *Airdrop* juga mudah, karena kotak ini mengeluarkan sinar vertikal atau garis lurus ke arah langit, dimana sinarnya berwarna kuning. Sinar tersebut juga menandakan bahwa barang di dalam *Airdrop* masih belum diambil. Jika sudah diambil semua maka sinarnya akan hilang, namun sinar akan tetap menyala bila ada barang yang belum diambil.

Pemain *Game Online Free Fire* dapat berkomunikasi melalui *Voice Chat*. Penggunaan *Voice Chat* dapat membuat server sendiri untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan antar pemain. Dengan adanya *Voice Chat* pemain dapat mendengar dan merespon pemain lainnya sehingga tidak mengganggu jalannya game. Fitur *Voice Chat* membuat para pengguna *Game* dapat berinteraksi agar sebuah misi dalam permainan terselesaikan dengan baik.

Selain itu di waktu tertentu akan muncul *Zona Danger*, lingkaran zona danger berwarna merah jika dilihat dari peta. Di beberapa area tertentu pada zona danger akan terjadi ledakan. Pada mode *Squad* seseorang yang terkena ledakan akan berada di kondisi *knocked*, namun jika hal tersebut terjadi pada seseorang yang bermain di mode Solo, pemain tersebut akan langsung mati.

Waktu permainan yang lama dan map yang luas akan dipersempit oleh lingkaran Zona aman atau *Safe zone*. Darah seorang pemain akan terus berkurang jika berada di luar zona aman, dan akan semakin besar dan cepat darah yang berkurang apabila Zona aman berukuran sangat kecil. Zona aman yang sangat kecil akan membuat adrenalin pemain menjadi semakin meningkat. Di sinilah akan terlihat kualitas seorang pemain, karena selain diperlukan keahlian berperang dan kemampuan bertahan hidup, dibutuhkan juga ketenangan serta keberuntungan.

Senjata yang digunakan seperti *Hand Gun* (Pistol), *SMG* (peluru), *Sniper*(kar98k dan *AWM*), *iShotgun* (M1014), dan *Grenade Launcher* (M79) dan lain-lainnya. Terdapat tipe untuk tembak jarak dekat dan jauh seperti senjata laras panjang.

Free fire menawarkan keseruan dan ketegangan yang sama dengan game battle royale pada umumnya. Di dalam *Free Fire* terdapat 6 divisi rank atau tier rank yang dapat kalian capai. Tier rank adalah macam-macam tingkatan atau level dalam game *free fire*.iTier-tier rank tersebut adalah *Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Heroic/Master*.

Untuk mengekspresikan perasaan dan suasana hati dari para *gamers* dengan cara berperilaku secara agresif. Emosi dan perasaan frustrasi karena kalah dalam bermain, pemain akan berlaku curang, teman satu tim yang tidak bisa bekerjasama dengan baik maka emosi pemain keluar kemudian hal itu yang memotivasi pemain untuk mengeluarkan kata-kata kasar atau kotor yang diungkapkan melalui *Voice Chat* yang ditujukan kepada pemain lainya dalam bentuk komunikasi transaksional. Tidak hanya itu pemain yang mendapat perkataan atau pesan yang bernada agresif tersebut maka pemain lain juga melakukan *feedback* dengan nada yang agresif pula. Bentuk pola komunikasi seperti itu yang menimbulkan motif untuk berperilaku agresif dalam penggunaan fasilitas *Voice Chat*. Selain itu *gamers* termotivasi untuk berperilaku agresif fisik seperti memukul dan menendang ketika dalam keadaan kesal dan marah pada saat memainkan *game online* ini.

Game free fire sangat berdampak pada kalangan mahasiswa atau remaja, tidak hanya itu dari kalangan anak-anak pun memainkannya. Jika tahun sebelumnya menjadi tahun game MOBA dan *Battle Royale* beda dengan sekarang game yang banyak menarik perhatian seperti *game free fire*. *Gamers* tadinya harus punya PC atau konsol game dulu untuk main game *battle royale* seperti *PUBG* atau *Fortnite*. Sedangkan sekarang game *free fire* bisa lewat genggam tangan.

Jumlah pemain dalam *game free fire* tidak mencapai ratusan melainkan bermain kurang lebih 50 penyintas. Tetapi keseruan dan elemen penyintas yang dirasakan tetap sama dengan game lain seperti *battle royale* dengan jumlah pemain ratusan. Terdapat karakterkarakter pemain di *Free Fire*, semakin tinggi poin yang didapat maka semakin banyak karakter yang kita temui.

Adapun Karakter-karakter dalam permainan *game online free fire*, antara lain:

1. Karakter Free Fire (FF) Kelly
Kelly merupakan karakter Free Fire yang memiliki kecepatan yang luar biasa, kemampuannya atau biasa kita kenal dengan istilah *awakening*.
2. Adam dan Eva
Dua karakter yang akan kamu dapatkan ketika memulai permainan Free Fire untuk pertama kalinya.
3. DJ Alok
DJ Alok merupakan karakter favorit bagi penggunanya, karena kemampuan dan skillnya yang dinilai sangat mumpuni, seperti biasa memulihkan darah ketika sedang berlari kencang (*Drop The Beat*).
4. Leon
Leon mempunyai kemampuan yang bisa dibidang diatas rata-rata, pemain yang memiliki tipe agresif, memilih karakter satu ini sangat cocok karena Leon bisa melakukan healling atau memulihkan darah, jika selamat dari pertempuran bernama "*Buzzer Beater*".
5. Karakter Free Fire (FF) Olivia
Karakter Free Fire Olivia ini menggambarkan sebagai seorang suster yang ikut berjuang di arena pertempuran. Olivia juga memiliki skill "Healing Touch" yang bisa menghidupkan kembali para pemain yang sudah mati tertembak .
6. Alvaro
Alvaro mempunyai skill khusus ketika menggunakan bahan peledak seperti granat.
7. Wukong
Salah satu karakter terbaik yang dimiliki FF hingga saat ini. Skillnya yaitu mengubah warna tubuh sesuai lingkungan sekitar untuk mengelabui musuh. Wukong juga memiliki waktu *cooldown* yang relatif cepat jika berhasil menjatuhkan musuh.
8. Chrono
Kemampuan Chrono adalah mampu berlindung dan memblokir serangan lawan.

9. Karakter K

K merupakan kolaborasi gim Free Fire dengan DJ kenamaan bernama KSHMR. Total ia memiliki lebih dari 2 kemampuan seperti meningkatkan *energy point* (EP) dan bisa membantu healing tim saat kekurangan darah.

10. Dimitri

Kemampuannya bernama “Hearthbeat Healing”, karakter Dimitri mampu melakukan healing dengan area jangkauan yang luas sekitar 3.5m dengan waktu *cooldown* yang cepat jika sudah mencapai level maksimal.

(sumber: rukito.co, diakses pada tanggal 20 maret 2023)

2.3.3 Game Online Sebagai Konten Hiburan Di Internet

2.3.3.1 Pengertian Game Online

Menurut Bobby Bodenheimer, 1999 “*Game Online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer”. Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *Game Online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambargambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang (Gede Eko, Agus Hermawan& Syahirul, 2009: 8).

Jadi, dalam permainan *game online* tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat dalam mengalahkan pihak lawan. Secara sosiologis, permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok, baik langsung atau tidak langsung dalam bermain *game online*.

Secara langsung, dimana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena diantara mereka sudah saling mengenal akrab, misalnya karena satu sekolah, tetangga dekat rumah atau berasal dari satu kelompok sepermainan diluar aktifitas sekolah. Sedangkan secara tidak langsung, dimana para pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan satu saling komunikasi ketika sama-sama bermain *game online* dalam satu jaringan permainan yang sama saat (Gede Eko, Agus Hermawan & Syahirul, 2009: 9).

2.3.3.2 Jenis-jenis *game online*

Menurut Henry (2015:52) bahwa jenis *game* merupakan jenis-jenis *game* yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* lainnya.

Berikut jenis *game* yaitu:

1. *Strategy game*.

Strategy game memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuhmusuh yang menghadang. Prakteknya memang tidak mudah pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan. Contoh dari *strategy game* yaitu: *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*.

2. *Fighting game*

Fighting game merupakan jenis *game* pertarungan. *Game* ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood&Glory and Blood&Glory: Legends*, *Fighting Tiger Liberal*, *Hockey Fight Pro*, *Real Boxing*, and *Shadow Fight*.

3. *Adventure Game*

Adventure game adalah game petualangan. Dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Peralatan seperti pedang, atau benda untuk memecahkan petualangan digunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi petunjuk pemain. *Game* jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terkadang memang ada, namun sedikit. Umumnya *game* ini lebih menekankan pada pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh *adventure game* yaitu: *Ninja Blade* dan *Assassin's Creed*.

4. *Shooter game*

Jenis *Shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

5. *Role-Playing Game (RPG)*

Role-playing game adalah sebuah *game* dimana *player* memainkan suatu tokoh yang ada dalam *game*. Di dalam *game* ini biasanya terdapat unsur seperti *experience point*, atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat. Contoh *RPG* yaitu: *Action Role-Playing Games* dan *Turn Based Role-Playing Games*.

6. *Racing Game*

Racing game memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh jenis *game* ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt*.

7. *Education and Edutainment*

Jenis *Education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan *game* ini dikategorikan jenis *edutainment*, yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. Contoh jenis *game* ini adalah: Panjat cita-cita, terbang tanpa narkoba, dan susun gambar.

Jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan saat ini yaitu *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, dan *AOV* yang merupakan *game action*. Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jenuhnya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang dengan bermain *game online*. Tetapi ada juga beberapa pemain yang menghabiskan waktunya berjam-jam, bahkan bisa seharian penuh untuk memainkannya dan ada juga yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk bermain *game online*.

2.3.3.3. Dampak Bermain *Game online* Pada Anak

Menurut Henry (2015:53) bahwa *game* itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif yaitu:

1. Dampak positif

Game itu sendiri memiliki dampak positif, *game* juga bermanfaat bagi pemainnya antara lain

- a) Melatih Anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
- b) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan,.
- c) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
- d) Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan *game* yang berulang kali,.
- e) Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.

- f) Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal, Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata.

2. Dampak negatif

Game memiliki dampak negatif bagi penggunanya, antara lain

- a) Penurunan aktifitas gelombang otak depan, Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas.
- b) Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih *score* yang tinggi dan tak terkalahkan atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.
- c) *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.
- d) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- e) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karenapikiran akan selalu tertuju pada game yang serig dimainkan.
- f) Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari *game* bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.
- g) Bermain *game* merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila *game* telah menjadi candu.

Dica Freprinca (2016:8) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game* yakni:

- a) *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain game menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu.

Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

- b) *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan game kurang atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya misalnya mudah marah atau *moodiness*.
- c) *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game untuk mendapat efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang 14 diperoleh dalam menggunakan game akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya jumlah penggunaan harus ditingkatkan.
- d) *Negative repercussion* adalah reaksi negatif, dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara penggunaan game dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game.

2.3.3.4 Efek Tayangan Kekerasan Pada Anak

Sebuah penelitian yang dilakukan para ahli di Brock University di Kanada baru-baru ini menyebutkan bahwa video game bertema kekerasan cenderung mempengaruhi (anak-anak) menjadi lebih agresif terhadap orang lain. Menurut keterangan para ahli tersebut seperti dilansir Zeenews edisi Senin (8/10). Studi mereka adalah pertama kali dilakukan guna menunjukkan hubungan yang jelas antara periode berkelanjutan antara bermain game kekerasan dan perilaku bermusuhan.

Game mungkin tidak tertaman diotak, tetapi mereka dapat mengubah cara berpikir, sebuah studi baru yang disajikan pada pertemuan tahunan masyarakat radiologi amerika utara mengungkapkan pengaruh game tersebut.

Studi pengaruh game ini menunjukkan satu minggu dari bermain game yang mengandung kekerasan, seperti game action, dapat mengakibatkan perubahan di daerah otak yang berhubungan dengan fungsi kognitif dan pengendalian emosi pada anak atau remaja pria.

Tabel 3.

DaftariGame Online Action

Nama Game Online	Uraian
<i>Mobile Legends: Bang bang</i>	Permainan ini sangat menantang, dimana kamu akan melewati hutan, bertarung, menghancurkan tower dan lain sebagainya
<i>PUBG (Playerunknown's Battlegrounds) Mobile</i>	Berkisah tentang perjuangan 100 orang yang dilepas di pulau terpencil. Mereka harus bertarung satu sama lain untuk bertahan hidup dan menjadi yang kuat.
<i>War Of Rings</i>	Merupakan permainan 3D MMORPG. Rating konten 12+ dimana didalamnya ada kekerasan, sehingga tidak cocok untuk anak-anak.
<i>Legacy of Discord FuriousWings</i>	Permainan game online action yang didalamnya terdapat unsur kekerasan seperti menebas, menyayat, dan menerjang maju dunia fantasi secara nyata.
<i>Free Fire</i>	Semua Pemain wajib melakukan terjun bebas. Tiap harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain untuk bertahan hidup.

Sumber. (Olahan Peneliti dari berbagai sumber)

2.3.4 Pengertian Sikap

Menurut Damiati, dkk (2017:36), sikap merupakan suatu ekpresi perasaan seseorang yang merefleksikan kesukaannya atau ketidaksukaannya terhadap suatu objek. Sedangkan Menurut Kotler (2007:65), Sikap adalah evaluasi, perasaan, dan kecendrungan seseorang yang secara konsisten menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau gagasan. Menurut Sumarwan (2014:166), sikap merupakan ungkapan perasaan konsumen tentang suatu objek apakah disukai atau tidak, dan sikap juga menggambarkan kepercayaan konsumen terhadap berbagai atribut dan

manfaat dari objek tersebut. Menurut Umar Husein (2007:147), Sikap adalah evaluasi, perasaan, dan cenderung seseorang yang relatif konsisten terhadap suatu objek atau gagasan yang terdiri dari aspek keyakinan dan evaluasi atribut.

Menurut Eagle dan Chaiken (1993) dalam buku A. Wawan dan Dewi M. (2010:20) mengemukakan bahwa sikap dapat diposisikan sebagai hasil evaluasi terhadap obyek sikap yang diekspresikan ke dalam prosesproses kognitif, afektif (emosi) dan perilaku. Dari definisi-definisi di atas menunjukkan bahwa secara garis besar sikap terdiri dari komponen kognitif (ide yang umumnya berkaitan dengan pembicaraan dan dipelajari), perilaku (cenderung mempengaruhi respon sesuai dan tidak sesuai) dan emosi (menyebabkan respon-respon yang konsisten).

2.3.4.1 Komponen-Komponen Sikap

Menurut Damiati, dkk (2017 p.39), sikap terdiri atas tiga komponen utama, yaitu

1. **Komponen Kognitif:** Komponen pertama dari sikap kognitif seseorang yaitu pengetahuan dan persepsi yang diperoleh melalui kombinasi pengalaman langsung dengan objek sikap dan informasi tentang objek itu yang diperoleh dari berbagai sumber. Pengetahuan dan persepsi yang dihasilkannya biasanya membentuk keyakinan artinya keyakinan konsumen bahwa objek sikap tertentu memiliki beberapa atribut dan bahwa perilaku tertentu akan menyebabkan hasil tertentu.
2. **Komponen Afektif:** Komponen afektif berkaitan dengan emosi atau perasaan konsumen terhadap suatu objek. Perasaan itu mencerminkan evaluasi keseluruhan konsumen terhadap suatu objek, yaitu suatu keadaan seberapa jauh konsumen merasa suka atau tidak suka terhadap objek itu evaluasi konsumen terhadap suatu merek dapat diukur dengan penilaian terhadap merek dari “sangat jelek” sampai “sangat baik” atau dari “sangat tidak suka” sampai sangat suka.
3. **Komponen Konatif:** Merupakan komponen yang berkaitan dengan kemungkinan atau kecenderungan bahwa seseorang akan melakukan tindakan tertentu yang berkaitan dengan onjek sikap, komponen konatif seringkali

diperlukan sebagai suatu ekspresi dari niat konsumen untuk membeli. Melalui tindakan dan belajar seseorang akan mendapatkan kepercayaan dan sikap yang pada akhirnya akan mempengaruhi perilakunya. Kepercayaan merupakan suatu pemikiran deskriptif yang dimiliki seseorang tentang sesuatu yang didasari atas pengetahuan, pendapat dan keyakinan nyata. Sikap menempatkan seseorang dalam pikiran untuk menyukai atau tidak menyukai. Melalui pengalaman baik dari diri sendiri maupun orang lain akan menjadi bahan pertimbangan dan evaluasi untuk kedepannya.

Respon kognitif, afektif dan perilaku erat kaitannya dengan tahap pengambilan keputusan seseorang. Respon kognitif seseorang berbeda dalam tahap mempelajari yaitu tahapan mengenal masalah dan tahapan mencari informasi yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah tersebut. Tahapan ini disebut dengan tahapan afektif. Setelah alternatif dipilih orang itu akan menggunakan pilihan tersebut untuk bertindak jika tindakannya sesuai dengan apa yang dikehendaki maka ia akan menggunakan cara ini untuk kejadian berikutnya atau sebaliknya akan memilih alternatif lainnya jika tindakannya tidak sesuai dengan apa yang dikehendakinya.

2.3.4.2 Ciri-Ciri Sikap

Ciri-ciri sikap menurut Heri Purwanto (1998) dalam buku Notoadmodjo (2003:34) adalah:

1. Sikap bukan dibawa sejak lahir melainkan dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangan itu dalam hubungannya dengan obyeknya.
2. Sikap dapat berubah-ubah karena itu sikap dapat dipelajari dan sikap dapat berubah pada orang-orang bila terdapat keadaan-keadaan dan syarat-syarat tertentu yang mempermudah sikap pada orang itu.
3. Sikap tidak berdiri sendiri, tetapi senantiasa mempunyai hubungan tertentu terhadap suatu obyek. Dengan kata lain sikap itu terbentuk, dipelajari, atau berubah senantiasa berkenaan dengan suatu obyek tertentu yang dapat dirumuskan dengan jelas.

4. Obyek sikap itu merupakan suatu hal tertentu tetapi dapat juga merupakan kumpulan dari hal-hal tersebut.
5. Sikap mempunyai segi-segi motivasi dan segi-segi perasaan, sifat alamiah yang membedakan sikap dan kecakapan- kecakapan atau pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki orang.

2.3.4.3 Tingkatan Sikap

Tingkatan Sikap Menurut Notoadmodjo (2003) dalam buku Wawan dan Dewi (2010), sikap terdiri dari berbagai tingkatan yaitu:

1. Menerima (*receiving*) Menerima diartikan bahwa orang (subyek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (obyek).
2. Merespon (*responding*) Memberikan jawaban apabila memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi sikap karena dengan suatu usaha untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan. Terlepas dari pekerjaan itu benar atau salah adalah berarti orang tersebut menerima ide itu.
3. Menghargai (*valuing*) Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan dengan orang lain terhadap suatu masalah adalah suatu indikasi sikap tingkat tiga.
4. Bertanggung jawab (*responsible*) Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko adalah mempunyai sikap yang paling tinggi.

2.3.4.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap

Menurut Azwar S (2011:30) faktor-faktor yang mempengaruhi sikap yaitu:

1. Pengalaman pribadi

Pengalaman pribadi dapat menjadi dasar pembentukan sikap apabila pengalaman tersebut meninggalkan kesan yang kuat. Sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut terjadi dalam situasi yang melibatkan faktor emosional.

2. Pengaruh orang lain yang dianggap penting

Individu pada umumnya cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah dengan sikap seseorang yang dianggap penting. Kecenderungan ini antara lain dimotivasi oleh keinginan untuk berafiliasi dan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting tersebut.

3. Pengaruh kebudayaan

Kebudayaan dapat memberi corak pengalaman individu-individu masyarakat asuhannya. Sebagai akibatnya, tanpa disadari kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah.

4. Media massa

Dalam pemberitaan surat kabar maupun radio atau media komunikasi lainnya, berita yang seharusnya faktual disampaikan secara obyektif berpengaruh terhadap sikap konsumennya.

5. Lembaga pendidikan dan lembaga agama

Konsep moral dan ajaran dari lembaga pendidikan dan lembaga agama sangat menentukan sistem kepercayaan. Tidaklah mengherankan apabila pada gilirannya konsep tersebut mempengaruhi sikap.

6. Faktor emosional

Kadang kala, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari emosi yang berfungsi sebagai sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

2.3.5 Perilaku agresif

Merupakan suatu perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain secara fisik maupun verbal. Baron & Richardson (1994) mendefinisikan bahwa Perilaku agresif adalah siksaan yang diarahkan secara sengaja dari berbagai bentuk kekerasan terhadap orang lain (dalam Baron & Byrne, 2005). Menurut segal, dkk perilaku agresif merupakan suatu kondisi ketika seseorang mengalami emosi

tertentu, yang sering terlihat adalah emosi marah. Perasaan marah berlanjut pada keinginan untuk melampiaskannya dalam suatu bentuk tertentu. Marah adalah sebuah perasaan yang ditunjukkan dengan disertai konflik atau frustrasi (Sarlito W. Sarwono & Eko A. Meinamo, 2009).

Sigmund Freud menjelaskan bahwa perilaku agresif muncul karena adanya insting. Menurut Freud insting ini awalnya memiliki tujuan untuk merusak diri tetapi arahnya diubah ke luar atau kepada orang lain. Teori ini menyatakan bahwa perilaku agresif manusia berasal dari sifat alamiah mereka atau kecenderungan bawaan (yang diturunkan) untuk bersikap agresif (dalam Baron & Byrne, 2005).

Dari beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud perilaku agresif adalah perilaku yang ditujukan dengan sengaja untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun verbal merusak harta benda atau setidaknya berusaha untuk melukai orang lain.

2.3.5.1 Aspek-aspek Perilaku Agresif

Menurut Rahman, (2017) menyebutkan beberapa aspek-aspek dalam perilaku agresif yaitu:

- a) Perilaku agresif dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung yaitu perilaku agresif yang langsung ditujukan oleh pelaku terhadap korban. Secara tidak langsung yaitu perilaku agresif yang dilakukan oleh orang lain, atau ditujukan kepada orang atau benda yang berhubungan dengan sasaran agresif.
- b) Perilaku agresif dilakukan secara aktif dan pasif. Secara aktif yaitu menyakiti seseorang dengan menunjukkan perilaku atau ucapan. Secara pasif yaitu menyakiti seseorang dengan cara tidak melakukan maupun mengatakan sesuatu yang seharusnya tidak diperbuat.
- c) Perilaku agresif dilakukan secara verbal yaitu melukai orang lain melalui perkataan atau secara nonfisik yaitu melukai orang lain melalui tindakan.

Pendapat lain menurut Baron & Byrne, 1997 (dalam Rahman, 2017) mengemukakan bahwa Aspek-aspek perilaku agresif, yaitu:

- a) Agresi langsung-aktif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk meneriaki, menyoraki, mencaci, membentak, berlagak atau memamerkan kekuasaan.
- b) Agresi langsung-aktif-nonverbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk serangan fisik, baik mendorong, memukul, maupun menendang dan menunjukkan gesture yang menghina orang lain.
- c) Agresi langsung-pasif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk diam, tidak menjawab panggilan telepon.
- d) Agresi langsung-pasif-nonverbal yaitu perilaku agresif yang dilakukan dalam bentuk keluar ruangan ketika target masuk, tidak member kesempatan target untuk berkembang.
- e) Agresi tidak langsung-aktif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk menyebarkan rumor negative, menghinakan opini target pada orang lain.
- f) Agresi tidak langsung-aktif-nonverbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk mencari atau merusak barang target, menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target.
- g) Agresi tidak langsung-pasif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk membiarkan rumor mengenai target berkembang, tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target.
- h) Agresi tidak langsung-pasif-nonverbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target, tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah.

Berdasarkan beberapa aspek-aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perilaku agresif menurut Rahman yaitu, perilaku agresif secara langsung dan tidak langsung, secara aktif dan pasif, dan secara verbal atau non fisik.

Menurut Buss dan Perry (1992), terdapat empat aspek perilaku agresif yang didasari dari tiga dimensi dasar yaitu motorik, afektif, dan kognitif. Empat aspek perilaku agresif yang dimaksud yaitu:

a) *Physical aggression*

Physical aggression yaitu tindakan agresi yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain melalui respon motorik dalam bentuk fisik, seperti memukul, menendang, dan lain-lain.

b) *Verbal aggression*

Verbal aggression yaitu tindakan agresi yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain dalam bentuk penolakan dan ancaman melalui respon vokal dalam bentuk verbal.

c) *Anger*

Anger merupakan emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri. Beberapa bentuk anger adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana mengontrol hal tersebut. Termasuk didalamnya adalah *irritability*, yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan mengendalikan amarah.

d) *Hostility*

Hostility yaitu tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain. *Hostility* adalah suatu bentuk agresi

2.3.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

Jeanne Ellis Ormrod (dalam Rikard Rahmat, 2008: 126) menyebutkan faktor yang mempengaruhi perilaku agresif diantaranya adalah akibat kerusakan neurologis, yang mengakibatkan remaja secara genetis memiliki kecenderungan untuk melakukan agresi. Hal lain yang menjadi faktor yang mempengaruhi agresif adalah:

- a) Lingkungan, faktor keluarga yang disfungsi, keadaan keluarga yang terbiasa dengan konflik, kekerasan, dan kurang kasih sayang dapat memicu remaja berperilaku agresif.

- b) Media, terbiasa menyaksikan kekerasan yang terjadi di media dapat meningkatkan perilaku agresif remaja.
- c) Faktor kognisi, seperti remaja kurang mampu mengartikan isyarat dari orang lain, kurang mampu melihat sudut pandang orang lain, memiliki tujuan diri yang lebih dominan, memiliki cara pemecahan masalah yang tidak efektif dan memiliki pemahaman bahwa perilaku agresif itu tepat dan efektif.

Baron & Byrne, (2005) menyebutkan Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif, yaitu:

a) Faktor Sosial

- 1) Frustrasi yaitu suatu keadaan seseorang tidak memperoleh sesuatu dari apa yang diinginkan atau diharapkan.
- 2) Provokasi langsung yaitu ketika perilaku agresif menghasilkan perilaku agresif. Perilaku agresif adalah hasil dari provokasi fisik atau verbal dari orang lain. Ketika seseorang menerima suatu bentuk perilaku agresif dari orang lain berupa kritik yang tidak adil, ungkapan sarkastis, atau kekerasan fisik maka orang tersebut jarang mengalah. Sebaliknya, jika seseorang merasa orang lain tersebut bermaksud untuk menyakiti maka seseorang tersebut akan mengalah.
- 3) Agresi yang dipindahkan yaitu perilaku agresif terhadap seseorang yang bukan sumber dari provokasi awal yang kuat.
- 4) Pemaparan Terhadap Kekerasan di Media yaitu dampak dari melihat perilaku agresif dapat memungkinkan individu untuk belajar cara baru untuk melakukan perilaku agresif dari menonton program yang terdapat didalam media seperti televisi, film, dan game online yang tidak mereka bayangkan sebelumnya. Dimana suatu kejahatan yang terdapat di dalam media kemudian ditiru oleh orang-orang lain dilokasi yang berbeda, dan memperlihatkan bahwa dampak seperti ini nyata. Dampak lain dari menonton kekerasan di media meliputi apa yang dikenal sebagai efek desensitisasi. Setelah menonton adegan perilaku agresif, individu menjadi bebal pada kesakitan dan penderitaan orang lain, mereka menunjukkan

reaksi emosional yang lebih sedikit dari pada yang seharusnya terhadap tanda-tanda perilaku agresif seperti itu, dan hal tersebut kemungkinan mengurangi pertahanan mereka sendiri untuk menolak terlibat dalam perilaku agresif. Dampak lain yang dapat terjadi yaitu menonton adegan perilaku agresif dapat menghidupkan pikiran hostile “utama”, sehingga pikiran itu masuk ke ingatan dengan lebih segera. Pikiran utama tersebut menjadi lebih mudah diakses oleh pikiran yang sadar. Hal tersebut, kemudian dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam perilaku agresif terbuka.

- 5) Keterangsangan yang meningkat yaitu dalam berbagai kondisi, keterangsangan yang meningkat apapun sumbernya dapat meningkatkan perilaku agresif, sebagai respon dari provokasi, frustrasi, dan faktor-faktor lain.

b) Faktor Pribadi

- 1) Pola perilaku, orang yang memiliki karakter sangat kompetitif, selalu terburu-buru serta mudah tersinggung dan agresif, orang ini menunjukkan karakteristik dari apa yang disebut dalam istilah psikolog sebagai pola perilaku Tipe A (*Type A Behavior Pattern*). Sedangkan pola perilaku Tipe B (*Type B Behavior Pattern*) adalah individu yang tidak kompetitif, tidak bertanding melawan waktu, dan yang tidak mudah kehilangan kendali. Dari tipe perilaku diatas dapat dianggap bahwa Tipe A lebih agresif dari pada Tipe B.
- 2) Mempersepsikan maksud jahat orang lain yaitu bias atribusional hostile fakta bahwa atribusi memainkan peran penting dalam reaksi individu terhadap perilaku orang lain dan terutama terhadap provokasi nyata adalah titik mula bagi karakteristik pribadi penting lain yang mempengaruhi perilaku agresif.
- 3) Narsisme, ancaman-ego, dan agresi yaitu keinginan untuk menjadi superior atau individu yang memiliki pandangan berlebihan terhadap kebaikan dan keberhasilan diri sendiri.

- 4) Perbedaan Gender, pria lebih cenderung berperilaku agresif langsung, sedangkan wanita lebih cenderung berperilaku agresif tidak langsung.
- c) Pengaruh Situasional
 1. Suhu udara, suhu udara yang tinggi akan mempengaruhi perilaku agresif seseorang.
 2. Alkohol, individu akan menjadi lebih agresif ketika mereka mengonsumsi alkohol.

Anantasari (2006: 64-66) mengemukakan beberapa penyebab perilaku agresif, yaitu:

- 1) Faktor Psikologi. Faktor psikologis terdiri dari perilaku naluriah dan perilaku yang dipelajari. Perilaku naluriah menurut Freud terdapat dua macam, yakni eros dan thanatos. Perilaku agresif termasuk thanatos, yakni energi yang tertuju untuk perusakan atau pengakhiran kehidupan. Perilaku yang dipelajari menurut Bandura sehubungan dengan perilaku agresif, yakni perilaku tersebut dipelajari manusia melalui pengalaman pada masa lampau.
- 2) Faktor Sosial. Faktor sosial terdiri dari frustrasi, provokasi langsung, dan pengaruh tontonan. Perilaku agresif merupakan salah satu akibat dari frustrasi yang dialami seseorang, tetapi tidak semua frustrasi menimbulkan perilaku agresif karena dapat mengarah ke perilaku yang lain seperti depresi dan penarikan diri. Pencederaan fisik dan ejekan verbal dari orang lain sebagai bentuk provokasi langsung dapat memicu perilaku agresif. Pengaruh tontonan kekerasan di televisi bersifat kumulatif, artinya semakin panjang tontonan kekerasan maka semakin meningkatkan perilaku agresif.
- 3) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan meliputi pengaruh polusi udara, kebisingan, dan kesesakan karena jumlah manusia yang terlalu banyak sehingga memicu terjadinya perilaku agresif.
- 4) Faktor Biologis. Para peneliti yang menyelidiki kaitan antara cedera kepala dan perilaku agresif mengindikasikan kombinasi pencederaan

fisikal yang pernah dialami dan cedera kepala, mungkin ikut menyebabkan munculnya perilaku agresif.

- 5) Faktor Genetik. Pengaruh faktor genetik antara lain ditunjukkan oleh kemungkinan yang lebih besar untuk melakukan perilaku agresif dari kaum pria yang mempunyai kromosom XYY.

Berdasarkan uraian diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa perilaku agresif muncul akibat adanya rasa ingin melukai orang lain secara verbal maupun fisik baik langsung maupun tidak langsung, hal tersebut dikarenakan oleh faktor-faktor perilaku agresif yaitu faktor sosial, pribadi, dan situasional.

2.3.5.3 Jenis-Jenis Perilaku Agresif

Jenis Perilaku Agresif digolongkan menjadi dua, yaitu:

- 1) Agresif permusuhan (*hostile aggression*) semata-mata dilakukan dengan maksud menyakiti orang lain atau sebagai ungkapan kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi.
- 2) Agresif instrumental (*instrumental aggression*) pada umumnya tidak disertai emosi. Perilaku agresif hanya merupakan sarana untuk mencapai tujuan lain selain penderitaan korbannya. Agresif instrumental mencakup perkelahian untuk membela diri, penyerangan terhadap seseorang ketika terjadi perampokan, perkelahian untuk membuktikan kekuasaan atau dominasi seseorang. Perbedaan kedua jenis agresif ini terletak pada tujuan yang mendasarinya. Perilaku agresif bisa berupa verbal dan fisik, aktif dan pasif, langsung dan tidak langsung. Perbedaan antara verbal dan fisik adalah antara menyakiti secara fisik dan menyerang dengan kata-kata; aktif atau pasif membedakan antara tindakan yang terlihat dengan kegagalan dalam bertindak; perilaku agresif langsung berarti melakukan kontak langsung dengan korban yang diserang, sedangkan perilaku agresif tidak langsung dilakukan tanpa adanya kontak langsung dengan korban.

2.3.6 Kecenderungan Agresivitas Pada Anak

Kecenderungan menurut pendapat Poerwadarminta (2007, h.228) diartikan sebagai kesudian atau keinginan atau kesukaan akan sesuatu. Berkowitz (dalam Baron dan Byrne, 2005, h.136) menyatakan bahwa agresi manusia merupakan siksaan yang diarahkan secara sengaja dari berbagai bentuk kekerasan terhadap orang lain. Aspek-aspek kecenderungan perilaku agresif menurut Berkowitz (2003, h.21) meliputi perilaku agresif terkendali secara sadar dan perilaku agresif ekspresif.

Kecenderungan Agresi adalah tanggapan emosi tak terkendali yang mengakibatkan timbulnya perilaku yang merusak, menyerang, dan melukai. Tindakan ini dapat ditujukan pada orang lain, lingkungan maupun diri sendiri yang disebabkan oleh frustrasi yang mendalam dan kekecewaan yang terjadi pada diri individu. Hal tersebut diungkapkan oleh Dollard. (Sarlito,W.S, 2002).

Menurut Fitriyah (dalam Husni, 2019) kesiapan reaktif yang bersifat kebiasaan juga disebut juga sebagai kecenderungan. Kecenderungan merupakan watak atau sifat yang disposional yaitu bukan tingkah laku itu sendiri, akan tetapi merupakan sesuatu yang memungkinkan timbulnya tingkah laku dan mengarah pada suatu objek tertentu.

Menurut Buss dan Perry (1992) agresivitas adalah keinginan untuk menyakiti individu lain, dengan cara mengekspresikan perasaan negative nya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Agresivitaas sering kali disebabkan oleh amarah yang merupakan jembatan psikologis antara komponen perilaku dan komponen kognitif dalam agresivitas. Individu pada unumnya menjadi lebih agresif ketika sedang marah dibandingkan saat tidak marah.

Agresivitas secara umum diartikan sebagai tingkah laku oleh seseorang atau kelompok dengan tujuan untuk menyakiti orang lain dengan memdefinisikan agresi sebagai perilaku, kita membagi agresi fisik dan agresi verbal. Raven dan Rubin, 1983:267

2.4 Landasan Teori

2.4.1 Teori S-O-R

Teori dalam penelitian ini adalah teori S-O-R yaitu singkatan dari *Stimulus Organism Response* menjadi landasan dari proses komunikasi dalam penelitian ini. Teori ini berasal dari kajian psikologi. Lalu teori ini diterapkan dalam ilmu komunikasi karena objek dari psikologi dan komunikasi sama yaitu manusia yang memiliki tingkah laku, sikap, opini, dan efek.

Teori ini dikemukakan oleh Hosland, Janis, dan Kalley. Teori stimulus-respons ini pada dasarnya merupakan suatu prinsip belajar yang sederhana, dimana efek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu. Dengan demikian, seseorang dapat menjelaskan suatu kaitan erat antara pesan-pesan media dan reaksi *audience*. McQuail menjelaskan elemen-elemen utama dari teori ini adalah:

- a. Pesan (stimulus)
- b. Seorang penerima atau *receiver* (Organisme)
- c. Efek (respons)

Prinsip stimulus-respons ini merupakan dasar dari teori jarum hipodermik, teori klasik mengenai proses terjadinya efek media massa yang sangat berpengaruh. Dalam masyarakat massa, dimana prinsip stimulus-respons mengasumsikan bahwa pesan informasi dipersiapkan oleh media dan didistribusikan secara sistematis dan dalam skala yang luas. Sehingga secara serempak pesan tersebut dapat diterima oleh sejumlah besar individu, bukan ditujukan pada orang per orang. Kemudian sejumlah besar individu itu akan merespons pesan informasi itu. Pengguna teknologi telematika yang semakin luas dimaksudkan untuk reproduksi dan distribusi pesan informasi itu sehingga diharapkan dapat memaksimalkan jumlah penerima dan respons oleh audience, sekaligus meningkatkan respons oleh audience.

Pendekatan teori stimulus-response ini beranggapan bahwa tingkah laku sosial dapat dimengerti melalui suatu analisa dari stimuli yang diberikakan dan dapat mempengaruhi reaksi yang spesifik dan didukung oleh hukuman maupun

penghargaan sesuai dengan reaksi yang terjadi. Menurut Hosland, Janis dan Kalley (1953) beranggapan bahwa proses dari perubahan sikap adalah serupa dengan proses belajar.

Dalam proses komunikasi berkenaan dengan perubahan sikap adalah aspek “*How*” bukan “*Who*” dan “*Why*”, jelasnya *How to communicate*, dalam hal ini *how to change the attitude*, bagaimana mengubah sikap komunikasi, stimulus atau pesan yang disampaikan kepada komunikasi mungkin diterima atau ditolak, setelah komunikasi mengolahnya dan menerimanya, maka terjadinya kesediaan untuk mengubah sikap.

Menurut Hosland, et al (1953) dalam McQuail, (2010:464) mengatakan bahwa proses perubahan perilaku pada hakekatnya sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada masyarakat yang terdiri dari :

Stimulus (rangsang) yang diberikan pada organisme dapat diterima atau ditolak. Apabila stimulus tersebut tidak diterima atau ditolak berarti stimulus itu tidak efektif mempengaruhi perhatian masyarakat dan berhenti disini. Tetapi bila stimulus diterima oleh organisme berarti ada perhatian dari masyarakat dan stimulus tersebut efektif.

- 1) Apabila stimulus telah mendapat perhatian dari organisme (diterima) maka ia mengerti stimulus ini dilanjutkan kepada proses berikutnya.
- 2) Setelah itu organisme mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya (bersikap)
- 3) Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari masyarakat tersebut (perubahan perilaku).

Teori ini mendasarkan asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada kualitas rangsang (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Artinya kualitas dari sumber komunikasi (sources) misalnya kredibilitas, kepemimpinan, gaya berbicara sangat menentukan keberhasilan

perubahan perilaku seseorang, kelompok atau masyarakat. Teori SOR (Stimulus, Organism, Response) merupakan proses komunikasi yang menimbulkan reaksi khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan. Unsur-unsur pada model ini adalah pesan (Stimulus), komunikan (Organism), dan efek (Response) (Effendy, 2003:254).

2.4.2 Teori Kultivasi

Teori Kultivasi (*Cultivation Theory*) merupakan salah satu teori yang mencoba menjelaskan keterkaitan antara media komunikasi (dalam hal ni televisi) dengan tindak kekerasan. Teori ni dikemukakan oleh George Gerbner, Mantan Dekan dari Fakultas (Sekolah Tinggi) Komunikasi Annenberg Universitas Pennsylvania, yang juga pendiri Cultural Environment Movement, berdasarkan penelitiannya terhadap perilaku penonton televisi yang dikaitkan dengan materi berbagai program televisi yang ada di Amerika Serikat. Teori Kultivasi pada dasarnya menyatakan bahwa para pecandu (penonton berat/heavy viewers) televisi membangun keyakinan yang berlebihan bahwa “dunia tu sangat menakutkan”. Hal tersebut disebabkan keyakinan mereka bahwa “apa yang mereka lihat di televisi” yang cenderung banyak menyajikan acara kekerasan adalah “apa yang mereka yakini terjadi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ni, seperti Marshall McLuhan, Gerbner menyatakan bahwa televisi merupakan suatu kekuatan yang secara dominan dapat mempengaruhi masyarakat modern. Kekuatan tersebut berasal dari kemampuan televisi melalui berbagai simbol untuk memberikan berbagai gambaran yang terlihat nyata dan penting seperti sebuah kehidupan sehari-hari. Televisi mampu mempengaruhi penontonnya, sehingga apa yang ditampilkan di layar kaca dipandang sebagai sebuah kehidupan yang nyata, kehidupan sehari-hari. Realitas yang tampil di media dipandang sebagai sebuah realitas objektif.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan tipe penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian *empiric* (berdasarkan bukti-bukti atau data nyata) yang dilakukan secara sistematis tentang fenomena sosial atau alam yang menggunakan metode atau teknik statistik, matematik maupun perhitungan lainnya (Asra, dkk, 2016: 25).

Fokus penelitian kuantitatif di identifikasikan sebagai proses kerja yang berlangsung secara ringkas, terbatas dan memilah-milah permasalahan menjadi bagian yang dapat diukur atau dinyatakan dalam angka-angka. Penelitian ini dilaksanakan untuk menjelaskan, menguji hubungan antar variabel, menentukan kasualitas dari variabel, menguji teori dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif (untuk meramalkan suatu gejala).

Penelitian kuantitatif menggunakan instrumen (alat pengumpul data) yang menghasilkan data numerikal (angka). Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik untuk mereduksi dan mengelompokkan data, menentukan hubungan serta mengidentifikasikan perbedaan antar kelompok data. Kontrol, instrumen, dan analisis statistik digunakan untuk menghasilkan temuan-temuan penelitian secara akurat. Dengan demikian kesimpulan hasil uji hipotesis yang diperoleh melalui penelitian kuantitatif dapat diberlakukan secara umum.

Penelitian kuantitatif memerlukan adanya hipotesis dan pengujiannya yang kemudian akan menentukan tahapan-tahapan berikutnya, seperti penentuan teknik analisa dan formula statistik yang akanidigunakan. Pendekatan ini lebih

memberikan makna dalam hubungannya dengan penafsiran angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *game online fire free* terhadap kecenderungan perilaku agresif anak di pedesaan dengan studi penelitiannya yaitu anak usia 10-12 tahun di SD Negeri 1 Bulurejo.

3.2 Metode Penelitian

Dalam pendekatan kuantitatif ini, peneliti menggunakan metode survei. Metode penelitian survei digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data informasi tentang populasi yang besar dengan menggunakan sampel yang relatif lebih kecil. Penelitian survei mulai berkembang dari abad ke 20-an. Prosedur beserta metodenya banyak dikembangkan terutama dibidang psikolog, sosiolog, ekonom, ilmuwan politik, dan statistikawan.

Penelitian survei digunakan untuk memecahkan masalah-masalah suiskala besar yang aktual dengan populasi sangat besar, sehingga diperlukan sampel ukuran besar (Widodo, 2008:43). Sejalan dengan pendapat diatas, dalam penelitian survei informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner. Umumnya, pengertian survei dibatasi pada pengertian survei sampel di mana informasi dikumpulkan dari sebagian populasi (sampel) untuk mewakili seluruh populasi (Masri Singarimbun). Ada 3 karakteristik pokok pada metode Survei: 1) Data informasi dikumpulkan dari kelompok besar orang dengan tujuan mendiskripsikan berbagai aspek dan karakter seperti: pengetahuan, sikap, kepercayaan, kemampuan dari populasi, 2) Data informasi diperoleh dari pengajuan pertanyaan (tertulis dan bisa juga lisan) dari populasi, 3) Data informasi diperoleh dari sampel bukan dari populasi (Nana Syaodih Sukmadinata).

Asmadi Alsa (2004:20) mengemukakan rancangan survey merupakan prosedur dimana peneliti melaksanakan survei atau memberikan angket atau skala pada satu sampel untuk mendeskripsikan sikap, opini, perilaku, atau karakteristik responden. Dari hasil survei ini, peneliti membuat claim tentang kecenderungan yang ada dalam populasi.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner/angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tau apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan /pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet (Sugiyono, 2016: 142).

3.3 Variabel Penelitian

Adapun variable yang akan digunakan pada penelitian ini adalah dua variabel yaitu :

- 1) Variabel bebas atau independent variabel (X) yaitu suatu variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain. Dapat pula dikatakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang pengaruhnya terhadap variabel lain ingin diketahui. Variabel ini dipilih dan sengaja dimanipulasi oleh peneliti agar efeknya terhadap variabel lain tersebut dapat diamati dan diukur (Azwar, 2017: 62).
- 2) Variabel terikat atau dependent variabel (Y) adalah penelitian yang diukur untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh variabel lain. Besar efek tersebut diamati dari ada tidaknya, timbul hilangnya, besar mengecilnya atau berubahnya variasi yang tampak sebagai akibat perubahan variabel lain termaksud (Azwar, 2007: 62).

Identifikasi variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Variabel bebas atau independent variabel (X): Bermain *Game online Free Fire*.
- 2) Variabel terikat atau dependent variabel (Y):i: Kecenderungan Perilaku Agresif Anak

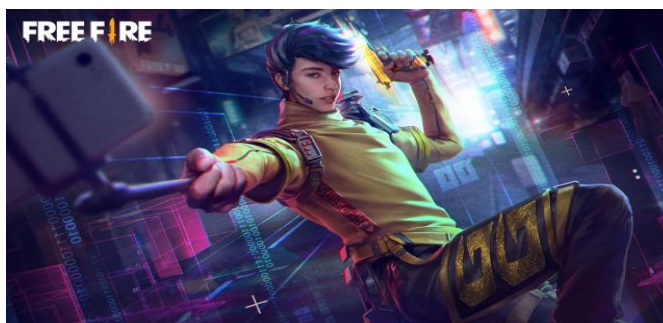
3.4 Definisi Konsep

1. Bermain Game Online Fire Free

Garena Free Fire atau FF merupakan salah satu *game* Battle Royale yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio. *Game* ini diterbitkan oleh Garena untuk *platform* mobile Android dan iOS.

Free Fire bergenre *survival* dengan *third-person shooter*, dalam *game* ini akan ada 50 pemain terjun payung yang akan bertarung dalam sebuah map.

Setiap pemain harus bertahan hidup dengan cara membunuh lawan satu sama lain agar bisa bertahan sampai akhir dan memenangkan permainan tersebut.



Gambar 5. *Game online Fire Free*

2. Sikap

Menurut Eagle dan Chaiken (1993) dalam buku A. Wawan dan Dewi M. (2010, p.20) mengemukakan bahwa sikap dapat diposisikan sebagai hasil evaluasi terhadap obyek sikap yang diekspresikan ke dalam proses-proses kognitif, afektif (emosi) dan perilaku. Komponen-komponen Sikap :

a. Kognisi

Komponen pertama dari sikap kognitif seseorang yaitu pengetahuan dan persepsi yang diperoleh melalui kombinasi pengalaman langsung dengan objek sikap dan informasi tentang objek itu yang diperoleh dari berbagai sumber.

b. Afeksi

Komponen Afeksi melibatkan perasaan atau emosi. Reaksi emosional kita terhadap suatu objek akan membentuk sikap positif atau negative terhadap objek tersebut.

c. Konasi

Komponen Konasi atau kecenderungan bertindak (berprilaku) dalam diri seseorang berkaitan dengan objek sikap. Kecenderungan berprilaku secara konsisten, selaras dengan kepercayaan dan perasaan ini membentuk sikap individual (Azwar, 1988:21)

3. Kecenderungan Perilaku Agresif

Buss & Perry (1992) menyatakan perilaku agresif sebagai perilaku atau kecenderungan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara psikologis.

a) *Physical aggression*

Physical aggression yaitu tindakan agresi yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain melalui respon motorik dalam bentuk fisik, seperti memukul, menendang, dan lain-lain.

b) *Verbal aggression*

Verbal aggression yaitu tindakan agresi yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain dalam bentuk penolakan dan ancaman melalui respon vokal dalam bentuk verbal.

c) *Anger*

Anger merupakan emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri. Beberapa bentuk anger adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana mengontrol hal tersebut. Termasuk didalamnya adalah *irritability*, yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan mengendalikan amarah.

d) *Hostility*

Hostility yaitu tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain. *Hostility* adalah suatu bentuk agresi

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian menurut Sugiyono (2015, h.38) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data.

Tabel 4. Definisi Operasional

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Bermain <i>Game Online Free Fire</i> (X)	Frekuensi	1. Banyak Waktu dalam seminggu yang dipakai bermain untuk bermain game saja.	<i>Likert</i>
		2. Menghabiskan waktu bermain game online daripada beraktivitas dirumah.	
		3. Mendahulukan bermain game online daripada aktivitas lain.	
	Durasi	1. Kurang dari 1 jam 2. 2 sampai 3 jam 3. Diatas 3 jam	<i>Likert</i>
Kecenderungan Perilaku Agresif pada anak (Y)	Kognisi (Pengetahuan) Aspek Kekerasan Meliputi : -Physhycal Aggresions -Verbal Aggresions	1. Proses Persepsi 2. ngatan Kemampuan mengingat nformasi dari membaca tentunya akan lebih lama dari hanya sekedar mendengar. Anak akan lebih	<i>Likert</i>

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
	<ul style="list-style-type: none"> - Anger - Hostilly 	<p>mengingat dan memahami ketika bermain <i>game online</i> sehingga cenderung meniru adegan dalam permainan.</p> <p>3. Bahasa Informasi akan mudah kita pahami dan kita mengerti, apabila bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa kita. Anak mungkin akan mudah mengerti dengan bahasa dalam permainan game online karena seringnya bermain. Dan cenderung menirukan bahasa yang kurang baik dalam sebuah permainan <i>game online</i> dipakai ketika berinteraksi dengan teman atau orang lain.</p> <p>4. Penalaran. Seseorang yang memiliki penalaran secara baik akan dapat memperoleh informasi dengan masalah tersebut, tidak hanya dari satu sisi saja. Tapi dapat diperoleh dari bagian lain, karena suatu masalah biasanya yang hanya memiliki indikasi.</p> <p>5. Persoalan Sikap dan perilaku manusia dapat mencerminkan masalah yang dihadapi.</p>	

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
		<p>Misalnya seorang anak yang sering bermain game online dan kurang kasih sayang dari orangtua biasanay akan cenderung berperilaku agresif.</p>	
		<p>Afeksi (Perasaan)</p> <p>Aspek Kekerasan Meliputi :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Physhycal Aggresions -Verbal Aggresions - Anger - Hostilly 	<p>1. Motif Sosiogenis. W.I Thomas dan Florin Znaniecki</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Keinginan memperoleh pengalaman baru. b. Keinginan untuk mendapat respons c. Keinginan akan pengakuan d. Keinginan akan rasa aman <p>2. Sikap Kecenderungan bertindak, berpersepsi,berpikir, dan merasa dalam menghadapi objek, de, situasi, atau nilai.</p> <p>3. Emosi Emosi menunjukkan kegoncangan organisme yag disertai oleh gejala-gejala kesadaran, perilaku dan proses fisiologis. Misalnya seorang anak mencemooh temannya yang kalah dalam permainan game online. Teman nya akan bereaksi emosional kemudian akan dibalas mecemooh dan memukulnya.</p>

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
	Konasi (Kecenderungan) Aspek Kekerasan Meliputi : -Physhycal Aggresions -Verbal Aggresions - Anger - Hostilly	1. Kebiasaan Anak yang memiliki kebiasaan bermain game online akan mengalami kecanduan dan kecenderungan berprilaku agresif. 2. Kemauan Efek konatif merujuk pada perilaku dan niat untuk melakukan sesuatu menurut cara tertentu.	<i>Likert</i>

Definisi Operasional pada variabel bebas atau dependent variabel X (Bermain *Game Online Fire Free*).

a) Frekuensi Bermain *Game Online Fire Free*

Frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain game online. Ketika bermain game online dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain dan menyebabkan seseorang tidak mendapatkan pengetahuan.

b) Durasi

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain gadget. Durasi tinggi dalam bermain gadget jika dalam sehari lebih dari 10 jam, durasi sedang jika dalam sehari bermain gadget antara 2-10 jam, durasi rendah jika dalam bermain gadget kurang dari 2 jam.

Definisi operasional pada variabel terikat atau independent variabel Y adalah (Kecenderungan Perilaku Agresif anak).

Menurut Fitriyah (dalam Husni, 2019) kesiapan reaktif yang bersifat kebiasaan juga disebut sebagai kecenderungan. kecenderungan merupakan watak atau sifat

yang disposisional yaitu bukan tingkah laku itu sendiri, akan tetapi merupakan sesuatu yang memungkinkan timbulnya tingkah laku dan mengarah pada suatu objek tertentu.

Indikator – indikator Kecenderungan perilaku agresif :

- 1) Aspek Kognisi yaitu berkaitan dengan gejala mengenai pikiran. Aspek ini berwujud pengolahan, pengalaman, dan keyakinan serta harapan individu tentang objek atau kelompok objek tertentu. Aspek ini berupa pengetahuan, kepercayaan, atau pikiran didasarkan pada informasi yang berkaitan dengan objek.
- 2) Aspek Afeksi yaitu berwujud proses yang berkaitan dengan perasaan tertentu, seperti ketakutan, kedengkian, simpati, antisipasi dan sebagainya yang ditujukan pada objek-objek tertentu.
- 3) Aspek Konosi yaitu berwujud proses tendensi/kecendrungan untuk berbuat suatu objek, misalnya kecenderungan memberi pertolongan, menjauhkan diri, dan sebagainya.

3.6 Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek, atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti yang kemudian akan dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 80). Menurut Fraenkel dan Wallen sebagaimana yang dikutip Yatim, populasi adalah kelompok yang menarik peneliti, di mana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai objek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian. Populasi juga dapat didefinisikan sebagai suatu himpunan yang terdiri dari orang, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda yang mempunyai kesamaan sifat.

Populasi pada penelitian ini adalah Anak usia 10-12 tahun di SD Negeri 1 Bulurejoi Kecamatan Gading Rejo, Kabupaten Pringsewu yaitu berjumlah 58 responden yang aktif bermain *game online free fire*, peneliti melakukan observasi

langsung dan wawancara secara langsung kepada anak-anak usia 10-12 tahun di SD N 1 Bulurejo. Hasil wawancara diperoleh 58 anak aktif bermain game online free fire, dan rata-rata anak bermain game online free fire sudah cukup lama sekitar 6 bulan bahkan lebih.

Populasi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Populasi Penelitian

No.	Kelompok	Jumlah
1.	10 s/d 12 Tahun (Kelas 4, 5 dan 6 (aktif bermain <i>game online free fire</i>)	58

Sumber : Data SD Negeri 1 Bulurejo

1) Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Atau, sampel dapat didefinisikan sebagai anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi (Martono, 2014: 76).

Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah *non probability sampling*. Menurut Sugiyono (2017:82) *Non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan sampel Jenuh. Menurut Sugiyono (2017 82) teknik sampling Jenuh adalah teknik penentuan sample dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel.

Sampel adalah sebagian objek penelitian yang diambil dan dianggap dapat mewakili semua populasi. Dalam hal ini apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya, dan apabila penelitian tu lebih dari 100, maka diambil 10-25% atau lebih. Pada penelitian ini sampel berjumlah 58 responden.

Peneliti sudah melakukan riset penelitian dan menentukan Sampel berdasarkan kriteria berikut :

- a. Anak Usia 10-12 Tahun
- b. Kelas 4, 5 dan 6
- c. Aktif Bermain *Game Online Free Fire*.

Berdasarkan kriteria tersebut peneliti menentukan jumlah sampel yaitu berjumlah 58 siswa SD N 1 Bulurejo.

Tabel 6. Sampel Penelitian

No	Populasi	Sampel
1.	58	58

3.7 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ni adalah data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dan dengan menggunakan alat pengambilan langsung pada subjek yang menjadi sumber nforman yang dicari. Data primer dalam penelitian ni yaitu melalui penyebaran kuesioner pada responden yang berjumlah 58 responden.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber data yang memiliki sifat mendukung data primer. Sumber data sekunder bisa diperoleh dari orang lain, buku-buku bacaan, majalah, Koran, dan nternet yang digunakan penulis sebagai landasan teori yang digunakan sebagai penunjang hasil penelitian. Sumber data sekunder dalam penelitian ni dari kajian-kajian buku-buku, skripsi atau jurnal yang mempunyai relevansi dengan penelitian ni data juga data-data yang diperoleh dari SD Negeri 1 Bulurejo.

3.8 Teknik Pengumpulan Data dan Pemberian Skor

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari *setting*-nya, pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain-lain. Bila dilihat dari sumber skunder. Sumber primer sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber skunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.

Untuk mengumpulkan data dari sumber data, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Kuesioner (Angket)

Arikunto (2010: 194) menjelaskan bahwa kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya, atau hal yang diketahui oleh responden.

Sebagian besar penelitian umumnya menggunakan kuesioner sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data. Kuesioner atau angket memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrumen pengumpulan data.

Kuesioner juga dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Bila penelitian dilakukan pada lingkup yang tidak terlalu luas, sehingga kuesioner dapat diantarkan langsung dalam waktu tidak terlalu lama, maka pengiriman angket kepada responden tidak perlu melalui pos. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data obyektif dan cepat.

Pertanyaan disusun menurut aturan yang berlaku dengan memperhatikan materi, konstruksi, dan bahasa. Angket tersebut disebarakan kepada 58 responden sampel yang diteliti yakni Anak usia 10-12 yang bermain *game online free fire*, guna memperoleh data yang berhubungan dengan pengaruh Bermain *Game Online*

Free Fire terhadap Kecenderungan perilaku agresif anak usia 10-12 di SD Negeri 1 Bulurejo. Angket digunakan untuk mencari data yang valid dari responden tertutup, maka bentuk dalam penelitian ni berbentuk angket tertutup karena jawaban setiap pertanyaan telah disediakan, jadi responden tinggal mengisi jawabannya sesuai dengan kenyataan yang ada. Kuesioner akan disebarakan secara langsung.

Adapun bentuk skala dalam penelitian ni berupa pernyataan dengan lima (5) alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih oleh responden. Alternatif jawaban yang disediakan yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RG), Tidak setuju (TS), Sangat tidak setuju (STS)

Tabel 7.
Alternatif Jawaban dan Penskoran berdasarkan Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data nformasi berupa gambar, kutipan, kliping dan lain-lain. Pada penelitian ni dokumentasi dilakukan saat melakukan penelitian yaitu saat sedang melakukan pembagian angket.

3.9 Teknik Pengujian nstrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Untuk menghindari kesalahan dalam menggunakan nstrumen penelitian, maka peneliti melakukan uji validitas terhadap nstrumen. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Untuk menghindari kesalahan dalam menggunakan nstrumen penelitian, maka peneliti melakukan uji validitas terhadap nstrumen.

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti.

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan dan kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2011).

Peneliti akan melakukan uji validitas dengan jumlah responden 30 responden, menurut Sugiyono (2015: 177) yang merumuskan bahwa uji validitas yang dilakukan terhadap instrumen penelitian yang dilakukan kepada sampel dari tempat populasi yang digunakan dengan minimal jumlah 30 orang.

Peneliti melakukan uji validitas di SD N 3 Bulukarto, Kecamatan Gading Rejo. Pemilihan lokasi berdasarkan karakteristik berikut:

- a. Lokasi memiliki signal yang baik
- b. Usia responden 10-12 Tahun
- c. Bermain *game online Free Fire*

b. Uji Reabilitas

Reabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reabilitas menunjukkan kemantapan /konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukuran dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat ukur itu menunjukkan hasil yang sama, dalam kondisi yang sama.

Pengujian reabilitas dapat dilakukan secara eksternal dan secara internal (analisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen). Instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila diteskan berkali-kali. Untuk mengetahui reliabilitas angket, peneliti menggunakan teknik *Alfa Cronbach*. Proses penghitungannya dengan menggunakan rumus koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach*. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha $> 0,60$.

3.10 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses bagaimana data diatur, mengorganisasikan apa yang ada dalam sebuah pola, kategori dan suatu urutan dasar penelitian untuk menganalisis data secara keseluruhan baik data berupa gambar, maupun teks. Teknik analisis data dimulai dengan mengamati data yang telah tersedia dari sumber kuesioner dan Dokumentasi. Tujuan adalah untuk menggambarkan fakta hasil penelitian sehingga menjadi data yang mudah dipahami dan diinterpretasikan. Adapun analisis yang digunakan adalah analisis kuantitatif yaitu analisis data dengan cara mendeskripsikan data dalam bentuk angka-angka yang hasilnya diperoleh melalui rumus statistika. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono 2009: 207).

Sebelum dianalisis data yang terkumpul terlebih dahulu dilakukan pengolahan data. Pengolahan data tersebut melalui proses sebagai berikut:

a. Checking Data

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, antara lain:

1. Meneliti lagi lengkap tidaknya identitas subjek yang diperlukan dalam analisis data.
2. Meneliti lengkap tidaknya data, yaitu apakah kuesioner pengumpulan data sudah secara lengkap diisi, jumlah lembaran tidak ada yang lepas atau sobek, dan sebagainya.
3. Cara mengisi jawaban apakah sudah sesuai.

b. Editing Data

Editing yakni kegiatan yang dilaksanakan setelah peneliti selesai menghimpun data di lapangan. Kegiatan ini menjadi penting karena kenyataannya bahwa data yang terhimpun kadangkala belum memenuhi harapan peneliti, ada diantaranya kurang atau terlewatkan, tumpang tindih, berlebih bahkan terlupakan. Oleh karena itu, keadaan tersebut harus diperbaiki melalui proses editing.

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, antara lain:

1. Pernyataan, jawaban yang tumpang tindih atau tidak jelas dapat disempurnakan.

c. Coding Data

Data yaitu merubah data menjadi kode-kode yang dapat dimanipulasi sesuai dengan prosedur analisis statistik tertentu.

d. Tabulating

Tabulasi adalah menyediakan data dalam bentuk tabel- tabel agar mudah di analisis data, khususnya. analisis statistik, dan komputer.

Penelitian ini menggunakan teknik regresi linear sederhana, karena dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu *Game Online Free Fire* sebagai variabel bebas (X) dan Kecendrungan Perilaku Agresif pada Anak sebagai variabel terikat (Y).

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis regresi sederhana dapat digunakan untuk mengetahui arah dari hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, apakah memiliki hubungan positif atau negatif serta untuk memprediksi nilai dari variabel terikat apabila nilai variabel bebas mengalami kenaikan ataupun penurunan. Pada regresi sederhana biasanya data yang digunakan memiliki skala interval atau rasio.

Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (variabel terikat)

X = Variabel independent (variabel bebas)

a = Konstanta (nilai dari Y apabila X = 0)

3.11 Uji Hipotesis

Uji t dikenal dengan uji parsial, yaitu untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebasnya secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikatnya. Uji ini dapat dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan atau dengan melihat kolom signifikansi pada masing-masing t hitung, proses uji t dibantu dengan perhitungan SPSS pada Coefficient Regression Full Model/Enter.

Uji statistik t menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan menggunakan significance level 0,05 ($\alpha = 5\%$). Penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan kriteria sebagai berikut :

1. Bila nilai signifikan $t < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.
2. Bila nilai signifikan $t > 0,05$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pengolahan data maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh bermain game online free fire terhadap kecenderungan perilaku agresif pada anak dipedesaan. Hal ni dibuktikan dari hasil uji hipotesis di peroleh hasil bahwa t hitung lebih besar dari t tabel ($6,507 > 2,003$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh antara bermain *game online free fire* terhadap keenderungan perilaku agresif pada anak di pedesaan studi anak usia 10-12 tahun SD N 1 Bulurejo.

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,431 atau 43,1%. Yang mengandung arti bahwa Bermain *Game Online Free Fire* (X) dapat menjelaskan Kecenderungan Perilaku Agresif (Y) sebesar 43,1%. Sisanya yaitu 56,9% dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak terdapat pada model penelitian ni. Persentase tersebut menunjukkan kategori moderat sebesar 43,1%.

Angka 43,1% menunjukkan adanya kecenderungan perilaku agresif yang meliputi *physical aggresions, verbal aggresions, anger, dan hostility* pada anak-anak di sekolah SD Negeri 1 Bulurejo walaupun secara tidak semua anak mengalami perubahan. *Game online free fire* merupakan game yang mengharuskan pemain untuk bertahan hidup sampai akhir dan melawan serangan lawan dengan menggunakan tindak kekerasan yang sama seperti yang dilakukan oleh lawan. Maka secara tidak langsung tersirat pesan bahwa kekerasan harus dibalas dengan kekerasan juga. perubahan verbal seperti berinteraksi dengan teman menggunakan bahasa kasar (*goblok, tolol, dll*), mengejek atau mengolok-olok, membantah dan perubahan dalam bentuk fisik misalnya, mendorong temannya, melempar kertas, memukul kepala temannya, menendang kaki teman ketika lewat didepannya.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang dapat di perhatikan:

1. Bagi Orang Tua ,Penelitian ni dapat dijadikan bahan nformasi dan pengetahuan dalam pengawasan orang tua terutama yang memiliki anak-anak usia belia atau dibawah umur tetapi suka bermain *game online*. Selain tu, orang tua juga harus mampu mengontrol anak dalam bermain *game online*.orang tua juga harus lebih memperhatikan perkembangan anak disekolah.
2. Peneliti menyarankan kepada penelitian-penelitian selanjutnya agar dapat menjangkau usia yang lebih luas agar dapat mengetahui pengaruh dari bermain game online free fire terhadap kecenderungan perilaku agresif pada anak dipedesaan usia 10-12 tahun, dan melihat lebih lanjut hal-hal yang tidak diteliti dalam penelitian ni.
3. Dalam penelitian ni fokus peneliti pada bermain game online free fire. Peneliti menyarankan kepada penelitian-penelitian selanjutnya untuk mencoba mendalami fenomena game online online lainnya. Sehingga dapat memberikan pengetahuan baru terhadap perkembangan teknologi nternet dalam mengakses *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Supratiknya. 2016. *Komunikasi Antarpribadi*. Depok : PT. Kanisius
- Burhan Bungin. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial format-format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Burhan Bungin. 2006. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Pradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Deddy Mulyana. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT Rosdakarya.
- Dasrun Hidayat. 2012. *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya*. Yogyakarta : Garaha Ilmu.
- Didin, Budiman. 2012. *Bahan Ajar M. K. Psikologi Anak dalam Penjas PGSD*. hlm.2
- Drs. Riswandi, M.Si. 2013. *PSIKOLOGI KOMUNIKASI*. Yogyakarta : Garaha Ilmu.
- Ike Junita. 2005. *Prinsip Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- Munif, Chatib. 2012. *Orang Tuanya Manusia : Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*. Bandung : Kaifa.
- Onong Uchjana Effendi. 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Robert a. Baron dan Donn Byrne. 2005. *Psikologi Social Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Soerjono, Soekanto. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R&D*. Bandung: CVAlfabet.

Suharsimi, Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Suharsimi Arikunto. 2012. *Penelitian Statistik*. Jakarta : Rosdakarya

Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT bumi aksara.

JURNAL

Arianto, Tuti Bahfiarti. 2020. Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-anak

Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*. Volume 4 nomor 2 (2020) 165-184. SSN 2549-8452. Universitas Hasanuddin Makassar.

Eryzal Novrialdy. 2019. Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Adolescents: impacts and its Preventions. *Buletin Psikologi*. 47402. Prodi S2 Bimbingan dan Konseling. Universitas Negeri Padang.

Hendry, Roy Setiawan. 2017. Pengaruh Motivasi Kerja Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan Di Pt. Samudra Bahari Utama. *AGORA Vol.5, No. 1, (2017)*. <https://media.neliti.com/media/publications/135259-ID-pengaruh-motivasi-kerja-dan-kompensasi-t.pdf>

Weinstain, A.M. 2010. Computer and Video Game: a Comparison Between Game Users and Non- game Users. *The American Journal Of Drug and Alcohol Abuse*. DOI : 10.3109/00952990.2010.291879.

Krista Surbakti. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. Vol.01 No. 01. FKIP : Universitas Quality

Marsanda Claudia P, Triana Lestari. 2021. Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Halaman 1473-1481. Volume 5 nomor 1 tahun 2021. Program Studi Pendidikan guru Sekolah Dasar: Universitas Pendidikan ndonesia Kampus, Daerah Cibiru.

Nisrina Fatin. 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Non-formal* . E-ISSN: 2715-2634

Nurul smi, Akmal. 2020. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Dilingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal Of Civic Education (ISSN: 2622-237X)* Volume 3 No. 1. 2020: Universitas Negeri Padang

Puji Meutia,dkk. 2020. Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa dikelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Buana* Volume XI . No. 1 Januari 2020 page 22-32. SSN :2301-6671.

- Rika Agustina Amanda. 2016. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. eJournal Ilmu Komunikasi, 4(3) 2016: 290-304 SSN 2502-597X. [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL%20RIKA%20AGUSTINA%20AMANDA%20\(08-23-16-02-34-48\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL%20RIKA%20AGUSTINA%20AMANDA%20(08-23-16-02-34-48).pdf)
- Amelia Andrita Alike Rondo Herlina . S. Wungouw Franly Onibala. 2019. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. e-journal Keperawatan (e-Kp) Volume 7 Nomor 1, Mei 2019
- Christiana Reali, Yunisa Dwi Anggraini. 2016. Pengaruh Game Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Anak. Jurnal PAUD SSN : 2502-5554 Vol.1, No. 1, Januari 2016
- Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Volume 5, Number 3, Tahun 2021, PP363-372 ejournal.undiksha.ac.id

SKRIPSI

- Alfiya Alfian. 2020. Dampak Game Online “Mobile Legends” Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ditinjau dari Pendekatan Behavior (Studi Kasus Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang berada di warung kopi Blandongan). Skripsi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas slam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Anni Wafiya. 2017. ntensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dan Pola Asuh Otoriter Terhadap Perilaku Agresif Anak. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Desy Permata Sari Nugroho. 2020. Pengaruh ntensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang Yudi Purnomo. 2019. Hubungan ntensitas Bermain Game Online Bertema
- Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Komunitas Gamer. Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama Universitas slam Negeri Raden ntanlampung.
- Ganang, Ramadhani FS. 2020. Analsis Dampak Game Oline pada nteraksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Semarang.
- Ika Qothrum Nada. 2019. Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo. Skripsi. P.S Studi Pendidikan Agama slam. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas slam Negeri Sunan Ampel. Surabaya.

Kholifah stiqomah. 2016. Dampak Game Online Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD slam Al Madina Semarang). Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas slam Negeri Walisongo. Semarang.

Arif Proyogo. 2019. Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas Viii Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan AIN Purwokerto.

Tammy Nur Komala Jabbar. 2014. Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Universitas slam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta

Rita ka zzaty., et. al. 2008. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY PRESS.

Mulyasari Sumentri, & Nana Syaodih. 2011. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Universitas Terbuka.

INTERNET

Sindonews.com Waspada! Anak Kecanduan Gadget Bisa Mengalami Gangguan Jiwa. Diunggah pada Sabtu, 27 Maret 2021- 06:57 WIB. <https://nasional-sindonewscom.cdn.ampproject.org/v/s/nasional.sindonews.com/newsread/377628/15/waspada-anak-kecanduan-gadget-bisa-mengalami-gangguan-jiwa-1616767386?> (Diakses pada 03 Agustus 2021)

CDN (Cendana News) Gawai- Medsos Menggerus Minat Baca Pada Anak. Diunggah pada 20 Mei 2021 pukul 12:06 WIB. <http://www.cendananews.com/2021/05/gawai-medsos-menggerus-minat-baca-buku-pada-anak.html> (Diakses pada 03 Agustus 2021)

Inews.id. Survei: 16,5 persen masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online Selama Pandemi Covid-19. <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarkat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19/all> (Diakses pada 03 Agustus 2021)

Kominfo. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/download/1180306/256> Diakses pada 03 Agustus 2021

<http://repository.unpas.ac.id/30689/5/BAB%20III.pdf>

AININ · 2017 Rizka Amalia. A & Ahmad Nur Fadholi. Mahasiswa Fakultas Agama slam, Program Studi Pendidikan Agama slam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. <http://eprints.umsida.ac.id/1278/1/PSI%20Teori%20bljr.pdf> (Diakses pada tanggal 20 september 2021.)

Anwar Hidayat. Uji F Dan Uji T. Diunggah pada 23 Januari 2013
<https://www.statistikian.com/2013/01/uji-f-dan-uji-t.html> (Diakses pada 20 September 2021.)

KOMINFO. Pengguna nternet di ndonesia. Diunggah pada 14 Agustus 2019.
<https://aptika.kominfo.go.id/2019/08/penggunaan-internet-di-indonesia/>.
 Diakses pada 20 September 2021

Kumparan.com Game Terpopuler di ndonesia dan Paling Sering Dimainkan di Smartphone. Diunggah pada 21 Juni 2021
<http://m-kumparan-com.cdn.ampproject.org>. diakses pada 3 Desember 2021

Rukita.co

Website : <https://www.rukita.co/stories/daftar-karakter-hero-free-fire-ff-terlengkap/> (Diakses pada tanggal 20 Maret 2023)

INFORMASI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

<https://www.silabus.web.id/ciri-ciri-anak-sekolah-dasar-usia-10-12-tahun/> diakses pada 15 November 2021

Suara.com 10 Game Mobile Paling Banyak Diunduh Secara Global, Free Fire Nomor Satu. Diunggah pada 17 November 2021.

<https://amp-suara-com.cdn.ampproject.org>. Diakses pada 6 Desember 2021

<http://repository.teknokrat.ac.id/900/2/14%20BAB%20I.pdf> Oleh Y Saputri.2018.
 (diakses pada 20 September 2021)

<http://repository.uin-suska.ac.id/19612/7/7.%20BAB%20II.pdf>. Diakses pada tanggal 13 Juli 2021

<http://repository.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2015/G.311.15.0090/G.311.15.0090-05-BAB-II-20190826051016.pdf>. Diakses pada tanggal 8 Desember 2021

<http://repository.unika.ac.id/14757/4/12.40.0212%20Debby%20Ivana%20Korry%20-%20BAB%20III.pdf> oleh DI KORRY 2017

<http://repository.unpas.ac.id/30307/4/bab%203.pdf>

[https://journals.telkomuniversity.ac.id/ijm/article/download/1732/969#:~:text=Menurut%20Sugiyono%20\(2017%3A85\),ini%20yaitu%2060%20pengusaha%20pandang](https://journals.telkomuniversity.ac.id/ijm/article/download/1732/969#:~:text=Menurut%20Sugiyono%20(2017%3A85),ini%20yaitu%2060%20pengusaha%20pandang) diakses pada 09 Juli 2021

http://etheses.uin-malang.ac.id/1578/7/11410033_Bab_3.pdf. Diakses pada 02 Juli 2021

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PENELITIAN%20PENDIDIKAN.pdf>.
 Diakses pada 31 Juli 2021

<http://repository.uin-suska.ac.id/6711/3/BAB%20II.pdf> .

<https://media.neliti.com/media/publications/276727-agresifitas-anak-kecanduan-game-online-cb268492.pdf>

<http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/3812/3/BAB%20II.pdf> Diakses pada 20 September 2021

<http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/3812/3/BAB%20II.pdf>

<http://repository.uin-suska.ac.id/25562/1/gabungan%20tanpa%20bab%20IV.pdf>