

HUBUNGAN PERMAINAN *PLAYSTATION* DENGAN PERILAKU KEKERASAN PADA ANAK USIA SEKOLAH DI KELURAHAN TANJUNG HARAPAN KOTABUMI LAMPUNG UTARA

Djunizar Djamaludin *)

*) Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati Lampung

ABSTRAK

Efek permainan *playstation* terhadap anak-anak akan membawa pengaruh kepada anak-anak secara kognitif berupa bertambahnya pengetahuan baru yang dipelajarinya dari permainan *playstation*. Tujuan penelitian adalah hubungan permainan *playstation* dengan perilaku kekerasan pada anak usia sekolah di Kelurahan Tanjung Harapan Kotabumi Lampung Utara tahun 2010. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Populasi sebanyak 126 siswa yang mengunjungi 4 tempat penyewaan, dengan jumlah bermain minimal sebanyak 3 kali, dengan besar sebanyak 96 responden. Analisa bivariat yang digunakan adalah Chi Square (X^2). Hasil uji statistik didapat $p\text{-value}=0,022$ ($p\text{-value}<\alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak yang berarti ada hubungan yang bermakna antara hubungan yang signifikan antara permainan *playstation* dengan perilaku kekerasan pada anak usia sekolah di Kelurahan Tanjung Harapan Kotabumi Lampung Utara tahun 2010. Saran bagi orang tua untuk memberikan pengarahan pada anak tentang dampak buruk dari permainan *playstation* dengan cara mendampingi anak dalam bermain dan membatasi waktu bermain sehingga anak tidak hanya terfokus pada permainan *playstation* saja, namun tetap dapat berkonsentrasi dalam tugas belajar di sekolah.

Kata Kunci : Permainan *playstation*, perilaku kekerasan

PENDAHULUAN

Hasil Survey Dinas Kesehatan masyarakat di Amerika Serikat tahun 2002 memperkirakan di setiap tahun tujuh ratus ribu anak mendapat kecelakaan karena mainan, satu juta anak karena bersepeda, lima ratus ribu anak karena ayunan, dua ratus ribu anak karena meluncur, seratus ribu anak karena main sepeda, dan 58.000 anak karena bermain jungkat-jungkit. Empat puluh persen dari kecelakaan karena mainan mengenai kepala dan muka, dua puluh lima persen mengenai lengan dan tungkai, tujuh belas persen mengenai tangan dan empat persen mengenai mata kaki. Berdasarkan data tersebut permainan digolongkan sebagai penyebab kecelakaan yang kelima di antara penyebab kecelakaan pada anak-anak (Hall & Lindzey, 2003).

Playstation merupakan permainan berbasis program komputer yang memberikan jenis

permainan baru yang sangat disukai anak-anak. Permainan ini disukai karena banyak menawarkan beraneka ragam tema, gambar serta efek suara yang menarik. Anak dapat memainkan permainan bola kaki, balap mobil, balap motor, permainan detektif, penelusuran hutan rimba, dan beragam tema lainnya (Anderson, 2000).

Jenis permainan *playstation* yang ditawarkan kebanyakan bersifat agresif (menyerang). Hal ini dapat dilihat dari jenis permainan yang ditawarkan antara lain permainan perang-perangan, permainan menumpas kejahatan dengan tokoh-tokoh seperti Ksatria Baja Hitam, Power Rangers, dan banyak lagi permainan-permainan yang bersifat agresif lainnya. Dari permainan yang dimainkannya itu anak akan cenderung meniru. Perbuatan meniru cerita

permainan ini dapat berupa bermain perang-perangan atau bermain "berantem-beranteman" dengan menghayalkan dirinya sebagai salah satu tokoh jagoannya dalam permainan *playstation*.

Dampak dari suatu permainan dapat menimbulkan Perilaku kekerasan, karena anak akan meniru setiap tingkah laku yang diperankan oleh tokoh dalam permainan. Berdasarkan Survei Lembaga Kesejahteraan tahun 2001 dampak *video game* terhadap tindak agresi pada anak diketahui bahwa kebanyakan anak bermain perang-perangan seminggu sekali atau kurang. Apakah frekuensi ini cukup banyak menimbulkan dampak nyata di kemudian hari. Barangkali sedikit bermain perang-perangan justru baik sifatnya untuk perkembangan anak (Tedjasaputra, 2001).

Anak yang sering bermain *playstation* akan meniru adegan dalam permainan agresif yang dimainkannya sehingga anak cenderung agresif dan mengarah pada perilaku kekerasan. Fenomena ini semakin banyak muncul akibat banyaknya tawaran dari produsen pada permainan-permainan yang jenis perang dan peladiri. Selain itu permainan jenis ini merupakan permainan yang paling banyak disukai oleh anak-anak yang gemar bermain *laystation*.

Hasil studi pendahuluan melalui observasi yang dilakukan peneliti dengan studi dokumentasi di beberapa tempat penyewaan *playstation* di Kelurahan Tanjung Harapan Kotabumi Lampung Utara tahun 2010 didapatkan bahwa data jumlah anak sekolah yang ada adalah 218 orang (Data

Demografi Kelurahan Tanjung Harapan, 2010). Seratus duapuluh enam anak (58%), suka bermain *playstation*, dan 92 orang anak (42%) tidak bermain hanya menemani. 98 anak (78%) dari 126 anak mempunyai ciri perilaku kekerasan dan 28 anak (22%) tidak ditemukan ciri perilaku kekerasan.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif korelasional dengan menggunakan metode pendekatan *cross sectional*. Dilakukan di Kelurahan Tanjung Harapan Kotabumi Lampung Utara tahun 2010, dengan melibatkan anak usia sekolah dari kelas 3 sampai kelas 6 SD, berjumlah 126 siswa dengan sampel sebanyak 96 orang. Pengambilan sampel menggunakan metode *simple random sampling* (sampel acak sederhana). Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar kuesioner. Uji statistik menggunakan uji *Chi-square* (χ^2).

Hasil Studi

Hasil studi menemukan bahwa dari 96 sampel, responden beresiko terhadap perilaku kekerasan yaitu sebanyak 56 orang (58,3%), responden tidak ada perilaku kekerasan yaitu sebanyak 63 orang (65,6%). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji *Chi-square* (χ^2).

Tabel 1. Hubungan Permainan *Playstation* dengan Perilaku kekerasan Pada Anak Usia Sekolah

Permainan <i>playstation</i>	Perilaku kekerasan				Total		OR 95 % CI	P Value
	Ada		Tidak Ada		n	%		
	n	%	N	%				
Beresiko terhadap perilaku kekerasan	25	44,6	31	55,4	56	100	3,226 (1,264-8,233)	0,022
Tidak Beresiko terhadap perilaku kekerasan	8	20,0	32	80,0	40	100		
Jumlah	33	34,4	63	65,6	96	100		

hasil penelitian didapatkan bahwa responden yang sering bermain *playstation* dan beresiko terhadap perilaku kekerasan sebanyak 25 orang

(44,6%), sedangkan responden yang sering bermain *playstation* dan tidak beresiko terhadap perilaku kekerasan sebanyak 31 orang (55,4%).

Hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0,022$ ($p\text{-value} < \alpha = 0,05$) yang berarti bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan *playstation* dengan perilaku kekerasan pada anak usia sekolah di Kelurahan Tanjung Harapan Kotabumi Lampung Utara, kemudian didapatkan $OR = 3,226$ yang berarti bahwa responden yang bermain *playstation* tidak beresiko terhadap kekerasan perilaku mempunyai peluang sebanyak 3,226 kali tidak melakukan perilaku kekerasan dibandingkan dengan responden yang bermain *playstation* beresiko terhadap kekerasan.

PEMBAHASAN

Penelitian menunjukkan games yang lebih disukai anak-anak adalah games yang memberikan fantasi kekerasan, seperti peperangan. Anak-anak yang gemar bermain *playstation* bertema kekerasan akan cenderung untuk meniru-niru gerakan dalam games itu (Kieffer, 2001).

Dari hasil penelitian Sulaiman (2006) dengan judul pengaruh kebiasaan bermain video games terhadap perilaku kekerasan pada Anak SD di Kabupaten Sleman Jogjakarta menunjukkan bahwa ada pengaruh yang bermakna antara kebiasaan bermain video games terhadap perilaku kekerasan pada anak SD ($p\text{-value} = 0,002$) dengan $OR = 2,451$ yang berarti bahwa responden yang mempunyai kebiasaan bermain video games mempunyai peluang sebanyak 2,451 kali mempunyai perilaku kekerasan dibandingkan dengan responden yang tidak bermain video games.

Hasil uji statistik didapatkan $p\text{-value} = 0,022$ ($p\text{-value} < \alpha = 0,05$) yang berarti bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan *playstation* dengan perilaku kekerasan pada anak usia sekolah di Kelurahan Tanjung Harapan Kotabumi Lampung Utara, kemudian didapatkan $OR = 3,226$ yang berarti bahwa responden yang bermain *playstation* tidak beresiko terhadap kekerasan perilaku mempunyai peluang sebanyak 3,226 kali tidak melakukan perilaku kekerasan dibandingkan dengan responden yang bermain *playstation* beresiko terhadap kekerasan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *playstation* akan mempengaruhi perilaku kekerasan pada anak usia sekolah, hal ini lebih disebabkan oleh efek dari permainan *playstation* yang mereka mainkan. Dampak dari suatu permainan yang sifatnya bisa menimbulkan perilaku kekerasan, diperlukan penelitian lebih mendalam. Berdasarkan suatu survei dampak *Video Game* terhadap tindak agresi pada anak diketahui bahwa kebanyakan anak bermain perang-perangan seminggu sekali atau kurang. Apakah frekuensi ini cukup banyak menimbulkan dampak nyata di kemudian hari. Barangkali sedikit bermain perang-perangan justru baik sifatnya untuk perkembangan anak.

Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa responden yang sering bermain *playstation* dan beresiko terhadap perilaku kekerasan sebanyak 25 orang (44,6%), sedangkan responden yang sering bermain *playstation* dan tidak ada perilaku kekerasan sebanyak 31 orang (55,4%). Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti penerimaan atau persepsi setiap anak yang berbeda berdasarkan daya tangkap anak pada apa yang dilihat pada permainan di *playstation*. Persepsi atau tanggapan adalah proses mental yang terjadi pada diri manusia yang akan menunjukkan bagaimana kita melihat, mendengar, merasakan, memberi, serta meraba sesuatu yang ada disekitar kita. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan (Widayatun, 2006).

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebagian besar responden yang beresiko terhadap perilaku kekerasan yaitu sebanyak 56 orang (58,3%) dan tidak beresiko terhadap perilaku kekerasan yaitu sebanyak 40 orang (41,7%).
2. Sebagian besar tidak mengalami perilaku kekerasan yaitu sebanyak 63 orang (65,6%) dan yang mengalami perilaku kekerasan yaitu sebanyak 33 orang (34,4%).
3. Ada hubungan permainan *playstation* dengan perilaku kekerasan pada anak usia sekolah di Kelurahan Tanjung Harapan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Renika Cipta. Jakarta
- Al-Istanbuli, Mahdi, M. 2002. *Mendidik Anak Nakal*. Bandung: Pustaka.
- Berk, 2000; Rice, 1999; Mann, et al., 2003, *Sisi positif dan negatif Video Game*. Diambil pada tanggal 2 April 2009 dari <http://www.e-psikologi.com>.
- Depkes RI, 2005. *Sekilas Tentang Undang-undang Penghapusan Kekerasan*. Diambil pada tanggal 26 Oktober 2006 dari <http://www.depkes.co.id>.
- Clemes, Harris. 2001. *Mengajarkan Disiplin Kepada Anak*. Jakarta. Mitra Utama.
- Gunarsa, 2001. *Konsep Tumbuh Kembang Anak*. Erlangga. Jakarta
- Hofland & Defleur, 2000. *Efek Psikologis Permainan playstation*. Diambil pada tanggal 2 April 2009 dari <http://www.e-psikologi.com>.
- Notoatmodjo, Sukidjo. 2002. *Metode Penelitian Kesehatan*. Rineka Citra. Jakarta.
- Notoatmodjo, Sukidjo. 2003. *Perilaku Kesehatan*. Rineka Citra. Jakarta.
- Oppenheim, 2000. *Sisi positif dan negatif Video Game*. Diambil pada tanggal 2 April 2009 dari <http://www.e-psikologi.com>.
- Riyanto, Theo. 2002. *Pembelajaran Sebagai Proses Bimbingan Pribadi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sulaiman, 2006. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Video Games Terhadap Perilaku Kekerasan Pada Anak SD di Kabupaten Sleman Jogjakarta*. Skripsi Tidak dipublikasikan.
- Suryabrata, Sumadi, 2000. *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: Andi
- Watkins dkk, 2000, <http://blog.caturstudio.com/2009/01/arti-belajar-penting-ditanamkan-pada-anak-usia-sekolah/>
- www.sekitarkita.com, 2004:1