

# INTENSITY OF USE MEDIA RELATIONS INTERACTIVE (COMPUTER GAME ONLINE) MOTIVATION AND LEARNING AGGRESSIVE BEHAVIOR

By:

Hanina  
Lecture of Faculty of Teacher's Training and Education

## ABSTRACT

Interactive media can cause negative things for teenagers, including affect motivation and aggressive behavior. Subjects were students of SMP-1 range, 11-14 years of age, male gender, the experience of playing computer games online  $\pm 1$  year, high school parent education, parental income  $\leq$ Rp.1.500.000, - / month, students rank 1 -10 in the classroom and the subject of 40 people. Data analysis technique used is the product moment correlation analysis technique. Measuring instruments used in this research is by using questionnaires. Data collection procedures done in three phases: preparation, data collection phase, the normality test to determine whether the normal distribution of data, linearity test to find out the degree of relationship between the independent variables on the dependent variable and statistical analysis using product moment correlation analysis technique. The survey results revealed that the intensity of use of computer games online contributes very significantly to the tendency of aggressive behavior by the coefficient  $r_{xy} = 0.725$  where  $p < 0.01$  means that the higher the intensity of use of computer games the higher the aggressive behavior and vice versa. Then the intensity of the use of computer games contributed  $r_{xy} = -0.545$  on motivation to learn. This means that the higher the intensity of use of computer games online is getting low motivation to learn and vice versa. The researchers suggest is the need to increase the understanding and knowledge of the benefits from the use of computer games online, the need to give attention to the teenager against her social behavior that teenagers are not the wrong way, the need for watchdogs against teenagers in the use of interactive media.

Keywords : Intensity of use mediainteraktif, Computer games, motivation to learn, aggressive behavior.

## ABSTRAK

Media interaktif dapat menimbulkan hal-hal negatif bagi remaja, diantaranya berpengaruh terhadap motivasi belajar dan perilaku agresif. Subjek adalah siswa SMPN-1 Kisaran, usia 11-14 tahun, jenis kelamin laki-laki, pengalaman bermain *computer game online*  $\pm 1$  tahun, pendidikan orang tua SMA,

penghasilan orangtua  $\leq$  Rp.1.500.000,-/bulan, siswa rangking 1-10 di kelas dan subjek berjumlah 40 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis korelasi *Product Moment*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode angket. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pengumpulan data, uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, uji linearitas untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat dan analisis statistik dengan menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*. Hasil penelitian diketahui bahwa intensitas penggunaan *computer game online* memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap kecenderungan perilaku agresif dengan koefisien  $r_{xy} = 0,725$  dimana  $p < 0,01$  berarti semakin tinggi intensitas penggunaan *computer game online* semakin tinggi perilaku agresif dan sebaliknya. Kemudian intensitas penggunaan *computer game online* memberikan kontribusi sebesar  $r_{xy} = -0,545$  terhadap motivasi belajar. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *computer game online* semakin rendah motivasi belajar dan sebaliknya. Adapun saran peneliti adalah perlunya peningkatan pemahaman dan pengetahuan tentang manfaat dari penggunaan *computer game online*, perlunya memberikan perhatian pada remaja terhadap perilaku pergaulannya agar remaja tidak salah jalan, perlunya pengawasa terhadap remaja dalam penggunaan media interaktif.

Kata Kunci : Intensitas penggunaan media interaktif, *Computer game online*, motivasi belajar, perilaku agresif.

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Masyarakat sebagai tempat remaja bertumbuh dan berkembang memberikan pengaruh yang cukup penting bagi perkembangannya. Harapannya dapat membentuk kepribadian dan masa depan mereka. Hal ini dikarenakan remaja telah menjadi bagian dari kemasyarakatan yang lebih luas, sehingga perlu memahami segala bentuk masalah yang mempengaruhinya. Pada era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak dapat dielakkan lagi. Para remaja sekarang berkembang dalam lingkungan sosial yang mengalami perubahan teknologi yang begitu cepat. Salah satu revolusi terbaru dari teknologi yaitu berkembangnya penggunaan komputer yang diperkenalkan pada

tahun 1980 (Rice, 2002).

Alasan utama semakin meningkatnya penggunaan komputer karena adanya fasilitas internet. Pengguna internet sebagian besar adalah remaja sebesar 23% (Rice, 2002). Menurut Rice alasan mereka menggunakan internet untuk mendapatkan informasi, mengirim *e-mail*, atau hal lainnya. Perkembangan komputer pun semakin meningkat yaitu adanya fasilitas *games* yang tersedia baik secara *online* ataupun *offline*, semakin meningkatkan ketertarikan remaja terhadap teknologi ini. Menurut survei nasional oleh *National Institute on Media and the Family* (NIMF), 92% anak dan remaja berusia 2-17 tahun bermain *games*. Lebih dari dua dekade *video games* telah diperkenalkan kepada anak-anak dan berkembang cukup pesat (Wartella, 2000). Dengan

berbagai perkembangan yang ada terhadap komputer maka komputer disebut juga sebagai media interaktif.

Media dipahami sebagai perantara atau saluran dalam proses komunikasi, segala sesuatu berbentuk fisik atau alat untuk mengomunikasikan pesan. Bentuk media dapat berupa televisi, bahan cetak dan juga komputer. Komputer sebagai salah satu bagian dari media interaktif merupakan sarana untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan dan teknologi telekomunikasi digunakan agar dapat disebar dan diakses secara global. Internet dan *digital games* atau *computer games* sebagai bagian media interaktif menjadi aktivitas dominan bagi anak-anak dan remaja saat ini. Media interaktif memiliki peranan yang cukup penting dalam bidang pendidikan dan interaksi sosial (Wartella, 2000). Peningkatan terhadap penggunaan media interaktif ini dapat mempengaruhi berbagai aspek perkembangan anak. Seperti yang telah diungkapkan oleh Bandura, Vgotsky, Gardner dan Kolb (dalam Vandeventer, 1997) yang menyatakan bahwa individu dapat belajar dalam berbagai cara, yang berbeda bagi setiap individu dan terikat pada pengalaman, sosial dan budaya.

Tingginya minat anak-anak dan remaja pada penggunaan komputer ini dapat dilihat berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Annenberg Public Policy Center* menyebutkan bahwa anak-anak berusia 8-17 tahun di Amerika kira-kira 60% telah memiliki komputer, 61% dapat mengakses internet. Data ini meningkat dibandingkan di tahun 1996 (Turow, 1999).

Melihat besarnya minat dan intensitas penggunaan interaktif di kalangan remaja maka harus dipersiapkan untuk menghadapi hal-hal baru seiring dengan perkembangan yang ada. Sejak dini remaja harus mulai mengenal manfaat dari penggunaan komputer. Hal ini sangatlah penting mengingat perkembangan komputer akan melahirkan dampak-dampak baik positif maupun negatif yang berpengaruh pada perkembangan anak. Seperti yang diketahui bahwa perkembangan awal pada masa anak-anak akan menentukan perkembangan di periode selanjutnya.

Menurut Hurlock (1986) awal masa perkembangan individu menjadi sangat penting karena: pertama, hasil belajar dan pengalaman semakin memainkan peran dominan dalam perkembangan dengan bertambahnya usia anak dan diarahkan ke arah penyesuaian yang baik. Diperlukan bimbingan yang baik dari orang tua agar diarahkan kepada hal yang benar. Kedua, dasar awal akan berkembang menjadi pola kebiasaan yang akan mempengaruhi pada penyesuaian pribadi dan sosial anak. Ketiga, anak-anak tidak akan melepaskan ciri bawaan yang tidak disukai dengan bertambahnya usia mereka yang tidak disukai dengan bertambahnya usianya. Keempat, adakalanya diinginkan perubahan dalam apa yang diajarkan, semakin cepat perubahan dibuat maka anak akan peka terhadap perubahan yang ada.

Media interaktif dapat berperan sebagai bagian pendidikan bila dapat diarahkan ke arah yang positif. Sebaliknya media interaktif juga dapat menimbulkan hal-hal negatif bagi remaja, diantaranya

berpengaruh terhadap motivasi belajar dan perilaku agresif.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Computer Game Online*

#### 2.1.1 **Karakteristik Interaktif Game (Computer Game Online)**

Media interaktif memiliki karakteristik-karakteristik tersendiri antara lain identifikasi karakter, adanya hubungan yang aktif, latihan sensori motor, kontrol terhadap keputusan dan akibatnya, respon menentukan *feedback*. Karakteristik tersebut tidak hanya memfasilitasi proses pembelajaran dan sumber informasi, melainkan juga memfasilitasi pembelajaran yang berisi kekerasan (Wartella, 2006).

Karakteristik tersebut sangat kuat pengaruhnya pada *interactive games* dengan perilaku agresif. Pertama, identifikasi karakter lebih terlihat pada pemain *interactive games*. Individu yang bermain *games* tidak akan memilih karakter yang sesuai dengan diri mereka melainkan akan memilih karakter tertentu. Kedua, individu yang bermain *games* merupakan partisipan aktif dan mengontrol tindakannya. Berhasil atau tidaknya individu dalam bermain, mengarahkan perilaku sesuai dengan apa yang dihasilkan. Ketiga, adanya penguatan atau *reinforcement* terhadap perilaku agresif yang dihasilkan dari *games* tersebut. *Reinforcement* itu dapat berupa point (nilai), atau meningkat pada level tertentu (Dill & Till dalam Wartella, 2000).

Organisasi *The Kaiser Family* menemukan fakta berdasarkan laporan dari *Kids & Media @ The Millenium* bahwa anak-anak pada

masa sekarang sangat berminat dalam media interaktif (Wartella, dkk, 2000). Aktivitas yang meningkat antara lain bermain *video games*, *browsing internet* dan berkomunikasi dengan teman-teman virtualnya melalui *chat rooms*. Diketahui bahwa anak-anak menghabiskan waktu dengan menggunakan media interaktif ini di sekolah, bersama teman atau keluarga, sehingga perlu perhatian yang intensif untuk memahami bagaimana pengaruh yang negatif berdampak pada perkembangan mereka (Wartella dkk, 2000).

Perkiraan terhadap penggunaan komputer berdasarkan penelitian terkini menunjukkan 65% anak laki-laki dan 57% anak perempuan bermain komputer termasuk *game* komputer antara 1 sampai 6 jam (Cesarone, 1998). Berdasarkan hasil statistik para remaja Amerika yang berusia antara 8-13 tahun menghabiskan waktu bermain *game* komputer 7,5 jam per minggu. Hal ini diperkuat melalui hasil dari Pie Cooperative Institutional Research Program (1998, 1999) ditemukan pada tahun 1998, 13,3% anak laki-laki menghabiskan 6-20 jam per minggu, kemudian di tahun 1991 meningkat menjadi 14,8% (Anderson & Bushman, 2001). Intensitas penggunaan media interaktif yang cukup tinggi didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Walsh, dkk (2004) yang menyebutkan, para remaja putri bermain *games* rata-rata 5 jam per minggu dan anak laki-laki rata-rata 13 jam per minggu. Hasil dari penelitian Funk (1993) mengindikasikan bahwa lebih dari 90% anak laki-laki dan 60% anak perempuan menghabiskan waktu

bermain komputer atau komputer *games*, sedangkan anak yang bermain *games* bersifat pendidikan kurang dari kurang dari 3%.

Survey dilakukan terhadap orang tua di Annenberg menyebutkan bahwa anak-anak mereka antara usia 2-17 tahun menggunakan komputer di rumah sekitar 1 jam sehari termasuk bermain *games* (Stanger & Gridina, 1999 dalam Subrahmanyam, 2001). Berdasarkan *Home Net study* antara tahun 1995-1998 menunjukkan remaja yang mengakses internet berkisar 3 jam per minggu dan lebih dari 10% menggunakannya berkisar 16 jam per minggu. Biasanya internet digunakan untuk keperluan sekolah, berkomunikasi dengan teman, mencari informasi seputar minat dan hobi mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Kebenaran hasil dan kesimpulan dari suatu penelitian sangat ditentukan oleh metode yang digunakan. Suatu penelitian akan memberi hasil dan kesimpulan yang benar bila penelitian tersebut menggunakan metode yang tepat. Bab ini akan menguraikan identifikasi variabel penelitian populasi dan sampel. Definisi operasional variabel, instrumen pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian dan metode analisis data.

### **3.1 Identifikasi Variabel Penelitian**

#### **3.1.1 Variabel Bebas (Independen)**

Intensitas penggunaan media interaktif (*computer game online*).

#### **3.1.2 Variabel Tergantung (Dependen)**

- a. Motivasi belajar
- b. perilaku agresif

#### **3.1.3 Variabel Kontrol**

- a. Siswa kelas VII
- b. Jenis kelamin (laki-laki)
- c. Pengalaman bermain *computer game online* (1 tahun)
- d. Pendidikan orangtua (SMA)
- e. Penghasilan orangtua (menengah ke bawah atau  $\leq$ Rp.1,5 juta/bulan)

### **3.2 Definisi Operasional**

#### 1. Media interaktif (*Computer game online*)

Media interaktif memiliki karakteristik-karakteristik tersendiri antara lain identifikasi karakter, adanya hubungan yang aktif, latihan sensori motor, kontrol terhadap keputusan dan akibatnya, respon menentukan *feedback*. Karakteristik tersebut tidak hanya memfasilitasi proses pembelajaran dan sumber informasi, melainkan juga memfasilitasi pembelajaran yang berisi kekerasan (Wartella, 2006).

#### 2. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah merupakan faktor yang menentukan dan berfungsi menimbulkan, mendasari dan mengarahkan perbuatan belajar. Untuk mengetahui sejauhmana motivasi belajar berdasarkan ciri yang telah disebutkan di atas, yaitu: (1) tekun menghadapi tugas; (2) ulet menghadapi kesulitan; (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam

masalah; (4) lebih sering bekerja sendiri; (5) dapat mempertahankan pendapatnya; (6) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dan (7) senang mencari dan memecahkan masalah.

### 3. Perilaku agresif

Perilaku agresif adalah adanya motivasi secara sengaja untuk melukai atau menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal disadari maupun tidak disadari. Buss (1997) mengklasifikasi perilaku agresif menjadi 8 (delapan), yaitu: (1) Perilaku agresif fisik aktif secara langsung misal: menusuk, (2) Perilaku agresif fisik aktif secara tidak langsung misal: membuat jebakan, (3) Perilaku agresif fisik pasif secara langsung misal: tidak membeikan jalan pada orang lain, (4) Perilaku agresif fisik pasif secara tidak langsung misal: menolak untuk melakukan sesuatu, (5) Perilaku verbal aktif secara langsung misal: memaki, (6) Perilaku verbal aktif secara tidak langsung misal: menyebarkan gosip, (7) Perilaku verbal pasif secara langsung misal: tidak mau berbicara dengan orang lain, dan (8) Perilaku verbal pasif secara tidak langsung misal: menolak pendapat orang lain tapi tidak mau menyatakan. Untuk mengetahui kecenderungan perilaku tersebut berdasar alat ukur yang dibuat oleh peneliti subjek yang memiliki perilaku agresif tinggi dilihat dari skor yang diperoleh dari alat ukur kecenderungan perilaku agresif. Subjek yang memiliki perilaku agresif rendah bila dilihat dari skor yang diperoleh dari alat ukur kecenderungan perilaku agresif rendah.

## 3.3 Populasi dan Sampel

### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang paling sedikit mempunyai sifat atau karakteristik yang sama. sedangkan sampel adalah sejumlah subjek yang merupakan bagian populasi yang mempunyai sifat yang sama (Hadi S., 2000).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN I Kisaran.

### 3.3.2 Sampel

Penentuan sampel di atas dilakukan dengan pertimbangan teoritis, dimaksudkan untuk memperoleh derajat kecermatan statistik yang maksimal.

Ciri-ciri subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII, usia 11-14 tahun, jenis kelamin laki-laki, pengalaman bermain *computer game online* 1 tahun, pendidikan orang tua SMA, dan penghasilan orang tua menengah ke bawah ( $\leq$ Rp.1.500.000,-/bulan). Subjek penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Kisaran sebanyak 40 orang (berdasarkan ranking 1 sampai ranking 10). 11 orang siswa durasi bermain 420 menit, 22 orang siswa durasi bermain 240 menit dan 7 orang siswa durasi bermain 1260 menit.

## 3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode angket. Metode angket dipilih oleh peneliti karena dianggap memiliki beberapa keunggulan (Hadi, 2000):

1. Subjek adalah orang yang paling tahu tentang keadaan dirinya.
2. Apa yang dikatakan subjek kepada peneliti adalah benar dan

dapat dipercaya

3. Interpretasi subjek tentang pertanyaan yang digunakan adalah sama dengan apa yang dimaksud dengan peneliti.

Berdasarkan beberapa keuntungan di atas, maka peneliti menganggap bahwa angket merupakan metode yang dianggap paling tepat untuk mengungkap motivasi belajar, kecenderungan perilaku agresif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji coba angket motivasi belajar yang berjumlah 56 butir, diketahui bahwa terdapat 12 (dua belas) butir pernyataan yang gugur dan 44 butir pernyataan yang valid. Butir yang valid memiliki koefisien  $r_{bt}$  antara 0,343 sampai  $r_{bt}$  0,827. Kemudian dari hasil uji reliabilitas yang menggunakan rumus Alpha, diketahui bahwa angket motivasi belajar dinyatakan reliabel, dimana nilai koefisien  $r_{tt} = 0,961$ . Dari hasil ini maka angket motivasi belajar dapat digunakan pada saat yang lain.

Selanjutnya berdasarkan hasil uji coba angket perilaku agresif yang berjumlah 51 butir, diketahui bahwa terdapat 9 (sembilan) butir pernyataan yang gugur dan 42 butir pernyataan yang valid. Butir yang valid memiliki koefisien  $r_{bt}$  antara 0,307 sampai  $r_{bt}$  0,782. Kemudian dari hasil uji reliabilitas yang menggunakan rumus Alpha, diketahui bahwa angket kecenderungan perilaku agresif dinyatakan reliabel, dimana nilai koefisien  $r_{tt} = 0,947$ . Dari hasil ini maka angket perilaku agresif dapat digunakan pada saat yang lain.

### 4.1.1 Analisis Data dan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan sistem *try out* terpakai, artinya data yang sudah diambil dalam uji coba skala ukur, kembali digunakan sebagai data untuk pengujian hipotesis. Hal ini dilakukan sehubungan dengan terbatasnya jumlah subjek penelitian. Dengan catatan apabila data uji coba skala ukur tidak memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas, maka penelitian ini tidak dapat dilanjutkan.

Melihat hasil uji coba skala motivasi belajar, diketahui bahwa dari 56 butir pernyataan, terdapat 12 butir yang gugur dan 44 butir yang valid. Kemudian untuk skala kecenderungan perilaku agresif, diketahui bahwa dari 51 butir pernyataan, terdapat 9 butir yang gugur dan 42 butir yang valid. Selanjutnya dalam penelitian ini berdasarkan identitas yang tertera pada skala, diketahui intensitas Computer game Online

Sejalan dengan sistem yang digunakan dalam penelitian ini, maka data dari butir-butir valid tersebut diambil untuk digunakan sebagai data penelitian. Maksudnya adalah nilai dari butir-butir valid tersebut dijumlahkan kembali, kemudian setelah diketahui jumlah data mengenai intensitas penggunaan *Computer Game Online* dipasangkan dengan jumlah motivasi belajar dan data intensitas *Computer Game Online* dipasangkan dengan nilai kecenderungan perilaku agresif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *Product Moment* dengan maksud untuk:

- a. Mengetahui sejauhmana kekuatan hubungan satu variabel

bebas (intensitas penggunaan *Computer Game Online*) terhadap motivasi belajar sebagai variabel terikat pertama (Y1).

- b. Mengetahui sejauhmana hubungan variabel bebas (intensitas penggunaan *Computer Game Online*) terhadap kecenderungan perilaku agresif sebagai variabel terikat kedua (Y2).

Sebelum data dianalisis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi untuk melihat normalitas sebaran data dan variabel tergantung uji linieritas antara variabel bebas dengan variabel tergantung. Uji normalitas sebaran dan uji linieritas merupakan syarat untuk melakukan analisis statistik dengan menggunakan analisis statistik korelasi product moment.

#### 4.1.3 Uji Asumsi

##### 4.1.3 Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas data dikemukakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sebagai syarat agar dapat dianalisis statistik. Uji normalitas sebaran dengan menggunakan Kolmogorov dan Smirnov diketahui bahwa data masing-masing variabel memiliki sebaran yang normal. Sebagai kriterianya apabila  $p > 0,050$  maka sebenarnya dinyatakan normal dan sebaliknya apabila  $p < 0,50$  maka sebenarnya dinyatakan tidak normal (Arikunto, 1997).

##### 4.1.4 Uji Linieritas Hubungan

Uji linieritas hubungan bertujuan untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat sehingga diketahui apabila data tersebut memungkinkan untuk dianalisis (korelasional) atau tidak. Hasil

analisis menunjukkan bahwa variabel bebas (intensitas *computer game online*) Mempunyai hubungan yang linear terhadap Variabel terikat Y2 (Kecenderungan perilaku agresif).

#### 4.1.5 Hasil Perhitungan Analisis Korelasi Product Moment

Bedasarkan hasil Penelitian Analisis Kerelasi Product Moment, dapat diketahui bahwa 1). Terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara *intensitas Computer game on line* dengan motivasi belajar. Hasil ini dibuktikan dengan Koefisien korelasi  $r_{xy} = - 0,545 ; p < 0,010$ . Artinya semakin tinggi *Intensitas computer game on line*, maka semakin rendah motivasi belajar. Sebaliknya semakin rendah *Intensitas computer game on line*. Maka semakin tinggi motivasi belajar. Bedasarkan hasil ini, Maka hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini, dinyatakan diterima. Sumbangan efektif yang diberikan oleh variabel *Intensitas computer game on line* terhadap motivasi belajar adalah sebesar 29,7%. 2). Terhadap hubungan positif yang sangat signifikan antara *Intensitas computer game on line* dengan Kecenderungan perilaku agresif. Hasil ini dibuktikan dengan koefisien korelasi  $r_{xy} = 0,720 ; p < 0,010$ . Artinya semakin tinggi *Intensitas computer game on line*, maka semakin tinggi kecenderungan perilaku agresif. Sebaliknya semakin rendah *Intensitas computer game on line*, maka semakin rendah kecenderungan perilaku agresif. Bedasarkan hal ini, maka hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini, dinyatakan diterima. Sumbangan efektif yang diberikan oleh variabel *intensitas computer game on line*



terhadap kecenderungan perilaku agresif adalah sebesar 51,9%.

Selanjutnya Berdasarkan analisis data dari teknik korelasi product moment, didapatkan hasil-hasil seperti terlihat pada tabel dibawah ini:

#### 4.1.6 Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik

##### a. Mean Hipotetik

Variabel Motivasi belajar, jumlah butir yang dipakai adalah sebanyak 29 butir yang diformat dengan skala Likert dalam 4 pilihan jawaban, maka mean hipotetiknya adalah  $\{(44 \times 1) + (44 \times 4)\} : 2 = 110$ .

Kemudian untuk variabel kecenderungan perilaku agresif, jumlah butir yang dipakai adalah sebanyak 31 butir yang diformat dengan skala Likert dalam 4 pilihan jawaban, maka mean hipotetiknya adalah  $\{(42 \times 1) + (42 \times 4)\} : 2 = 105$ .

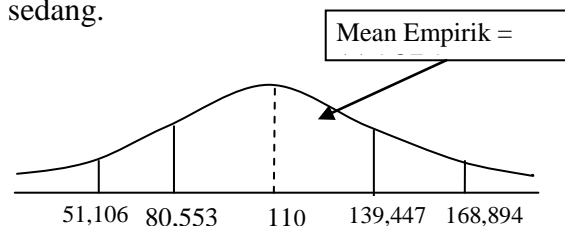
##### b. Mean Empirik

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa, mean empirik motivasi belajar adalah 115,875 dengan bilangan SD sebesar 29,447, kemudian untuk variabel kecendrungan perilaku agresif mean empiriknya adalah sebesar 89,650 dengan bilangan SD sebesar 22,188.

##### c. Kriteria

Dalam upaya mengetahui bagaimana kondisi motivasi belajar dan kecenderungan perilaku agresif siswa, maka perlu dibandingkan antara mean/niali rata-rata empirik dengan mean/niali rata-rata hipotetik dengan memperhatikan besarnya bilangan Sd dari masing-masing variabel.

Untuk Variabel motivasi belajar, apabila mean/nilai rata-rata hipotetik  $<$  mean/nilai rata-rata empirik, dimana selisihnya melebihi 29,447, maka dinyatakan bahwa motivasi belajar tergolong tinggi dan apabila mean/nilai rata-rata hipotetik  $>$  mean/nilai rata-rata empirik, dimana selisihnya melebihi 29,447, maka dinyatakan bahwa motivasi belajar tergolong renda. Apabila mean/nilai rata-tara empirik dan hipotetik tidak berselisih 29,447, maka motivasi belajar tergolong sedang. Dari penelitian ini diketahui bahwa belajar siswa tergolong sedang.

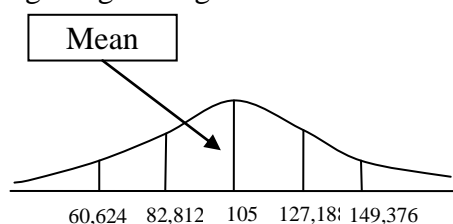


**kurva 1. motivasi belajar siswa**

Keterangan:

- **jika mean empirik berada dibawah 51,106 dinyatakan motivasi belajar sangat rendah.**
- **jika mean empirik berada diantara 51,106 sampai 80,553 dinyatakan motivasi belajar rendah.**
- **jika mean empirik berada diantara 80,553 sampai 139,447 dinyatakan motivasi belajar sedang atau normal.**
- **jika mean empirik berada diantara 139,447 sampai 168,894 dinyatakan motivasi belajar tinggi**
- **jika mean empirik berada diatas 168,894 dinyatakan motivasi belajar sangat tinggi.**

Selanjutnya untuk variabel perilaku agresif. apabila mean/nilai rata-rata hipotetik < mean/nilai rata-rata empirik, dimana selisihnya melebihi 22,188, maka dinyatakan bahwa perilaku agresif tergolong tinggi dan apabila mean/nilai rata-rata hipotetik > mean/nilai rata-rata empirik, dimana selisihnya melebihi 22,188, maka dinyatakan bahwa perilaku agresif tergolong rendah. apabila mean/nilai rata-rata empirik dan hipotetik sedang. dari penelitian ini diketahui bahwa perilaku agresif siswa tergolong sedang.



**kurva 2. perilaku agresif siswa**

**keterangan:**

- jika mean empirik berada dibawah 60,624 dinyatakan perilaku agresif sangat rendah.
- jika mean empirik berada diantara 60,624 sampai 82,812 dinyatakan perilaku agresif rendah.
- jika mean empirik berada diantara 82,812 sampai 127,188 dinyatakan perilaku agresif sedang atau normal.
- jika mean empirik berada diantara 127,188 sampai 149,376 dinyatakan perilaku agresif tinggi.
- jika mean empirik berada diatas 149,376 dinyatakan perilaku agresif sangat tinggi.

**4.1.7 pembahasan**

berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas penggunaan *computer game online* dengan motivasi belajar. hal ini ditunjukkan oleh koefisien  $r_{xy} = -0,545; p < 0,010$ . artinya semakin tinggi intensitas *computer game online* dengan motivasi belajar. sebaliknya semakin rendah intensitas *computer on line*, maka semakin tinggi motivasi belajar. berdasarkan hasil ini, maka hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini, dinyatakan diterima. sumbangan efektif yang diberikan oleh variabel *intensitas computer on line* terhadap motivasi belajar adalah sebesar 29,7.

hasil penelitian ini sesuai dengan teori sebelumnya bahwa motivasi belajar (ekstrinsik) biasanya dipengaruhi oleh faktor yang datangnya dari luar individu seperti keluarga,sekolah, lingkungan bermain dan masyarakat (gerungan, 1981). demikian pula menurut syah (2003) faktor di luar individu yang turut mempengaruhi motivasi belajar ialah faktor lingkungan sosial, meliputi rumah dan masyarakat. dari penelitian ini diketahui bahwa faktor lingkungan bermain dan masyarakat turut menentukan motivasi belajar siswa. siswa yang terbawa dalam aktivitas *computer game on line* berdampak pada rendahnya motivasi untuk belajar. artinya siswa yang terlalu sering bermain *computer game on line* akan berpengaruh kepada rendahnya motivasi belajar. akibat dari aktivitas bermain game melalui dunia internet ini, mengakibatkan para siswa tidak memiliki minat dalam belajar. pengawasan dari orang tua dan orang dewasa lainnya terhadap aktivitas siswa dan remaja di internet,

mengakibatkan siswa merasa bebas beraktivitas di internet dan membuat rendahnya motivasi mereka untuk belajar.

selain itu dari penelitian ini juga terbukti bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan aktivitas *computer game on line* dengan kecenderungan perilaku agresif. hasil ini dibuktikan dengan koefisien korelasi  $r_{xy} = 0,720$  ;  $p < 0,010$ . artinya semakin tinggi *intensitas computer game on line*, maka semakin tinggi perilaku agresif. sebaliknya semakin rendah *intensitas computer game on line*, maka semakin rendah perilaku agresif. berdasarkan hasil ini, maka hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini, dinyatakan diterima. sumbangan efektif yang diberikan oleh variabel *intensitas computer game on line* terhadap perilaku agresif adalah sebesar 51,9%.

hasil penelitian ini mendukung teori sebelumnya yang dikemukakan oleh Mulyono dalam Sri Rezeki (1990) yang mengatakan bahwa lingkungan yang ada di sekitar diri seorang anak ikut menentukan pribadi anak tersebut. Bila lingkungan baik maka akan memungkinkan ia menjadi seorang pribadi positif dan sebaliknya bila lingkungannya buruk biasanya mendorong anak ke hal yang negatif dan memberikan peluang yang besar untuk terjadinya perilaku agresif, begitu pula faktor teknologi elektronik. Menurut teori belajar sosial, perilaku agresif timbul karena proses belajar berdasarkan pengamatan individu terhadap objek modelingnya, seperti melalui media televisi, film, dan game. Begitu pula menurut Krahe (2005) kekerasan yang dilakukan secara langsung

dalam keluarga atau secara tidak langsung melalui tanyangan-tanyangan media meningkatkan kemungkinan timbulnya perilaku agresif.

Bila mengacu pada teori terdahulu ada beberapa hal yang memunculkan perilaku agresif antara lain: *pertama*, kurang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. *Kedua*, lingkungan keluarga yang kurang memberi kasih sayang sehingga remaja mencari perhatian di luar dari keluarga. *Ketiga*, lingkungan masyarakat yang kurang sehat. *Keempat*, lingkungan sekolah yang kurang memadai.

Faktor-faktor di atas kemungkinan dapat meningkatkan perilaku agresif dalam penggunaan media interaktif pada remaja. Kemungkinan perilaku agresif dapat muncul dikarenakan kondisi internal yaitu dari lingkungan dan media massa.

Penggunaan media interaktif khususnya interaktif game's dapat meningkatkan perilaku agresif dimungkinkan karena adanya faktor biologis dan psikososial yang berpengaruh dalam perkembangan remaja. Selain itu, bermain game lebih bersifat *act-oriented* yang dapat menimbulkan dorongan internal yang lebih tinggi.

Menurut Golstein dalam Kirsh (2002) disebutkan bahwa individu yang memiliki sensasi kuat dapat membentuk *violence imagery* dibandingkan yang memiliki sensasi rendah. Berdasarkan perspektif teori *social learning* disebutkan bahwa perilaku agresif dapat terbentuk melalui proses modeling, sehingga sesuatu yang dilihat atau yang dimainkan dapat membentuk perilaku agresif. Hal ini dipahami karena masa remaja merupakan masa

pencarian jati diri sehingga melalui proses modeling turut membentuk karakternya. Perilaku seorang model menentukan perilaku positif atau negatif pada remaja.

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa *intensitas computer game on line*, memberikan pengaruh sebesar 29,7% terhadap motivasi belajar. Namun *intensitas computer game on line* lebih berpengaruh terhadap kecenderungan perilaku siswa sebesar 51,9%. Melihat besarnya peranan dan pengaruh *intensitas computer game on line* terhadap kedua variabel, maka aktivitas siswa dalam hal permainan game di internet, harus di waspadai. Meskipun diketahui bahwa masih terdapat berbagai faktor lain yang berpengaruh terhadap motivasi belajar dan perilaku agresif. Dalam hal belajar, seperti yang dikemukakan gage dan berliner (dalam kospitorini,1993) dan sardiman (2006), faktor yang melatarbelakangi motivasi belajar yaitu faktor internal dari dalam diri individu sendiri (seperti: kondisi fisik, kemampuan belajar, sifat ingin tahu, usia) dan, faktor eksternal yang bersumber dari lingkungan sekitar (seperti: keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-teman, kemampuan guru dan fasilitas belajar mengajar dan sebagainya). Sementara itu faktor-faktor lain yang mempengaruhi kecenderungan perilaku agresif seperti yang diuraikan willis (1981), baron dan byrne (2000), mu'tadin (2002) dan krahe (2005) adalah pola asuh, proses imitasi, faktor instrumental, psikis, dan afek negatif dalam bentuk amarah.

Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata hipotetik dengan nilai

rata-rata empirik, diperoleh hasil bahwa motivasi belajar siswa **smp negri 1** kisaran tergolong sedang sebab nilai rata-rata empirik yang diperoleh (115,875) berada pada kategori sedang atau normal. Kemudian dalam hal perilaku agresif, para siswa **smp negri 1** kisaran dinyatakan sedang, sebab nilai rata-rata empirik yang diperoleh (89,650) berada diantara 82,812 sampai 127,188 dimana berdasarkan kurve yang telah dibuat berada pada kategori sedang atau normal.

## Kesimpulan dan saran

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis sebagaimana yang diuraikan pada bab 4, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis data korelasi *product moment* menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif yang sangat signifikan antara intensitas penggunaan *computer game online* dengan perilaku agresif. Hal ini ditunjukkan oleh koefisien  $r_{xy} = 35,640$  dengan  $p < 0,01$ . Temuan ini mengimplementasikan bahwa individu yang memiliki intensitas penggunaan *computer game online* yang tinggi maka berperilaku agresif juga akan semakin tinggi, demikian pula sebaliknya jika intensitas penggunaan *computer game online* rendah maka berperilaku agresif juga akan semakin rendah (berkurang).
2. Selanjutnya ditemukan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan *computer game online* dengan motivasi belajar, yang ditunjukkan oleh koefisien  $r_{xy} =$

-16, dengan  $p < 0,05$ . Temuan ini menunjukkan bahwa individu yang memiliki intensitas penggunaan *computer game online* tinggi akan mengakibatkan motivasi belajarnya menjadi rendah, sebaliknya jika intensitas penggunaan *computer game online* rendah maka motivasi belajarnya tinggi.

## 5.2. saran-saran

1. Untuk Para Siswa
  - a. Perlunya peningkatan pemahaman dan pengetahuan tentang manfaat dari penggunaan media interaktif yang dapat diperoleh melalui pendidikan di sekolah, majalah ataupun media cetak lainnya.
  - b. Perlunya pengembangan minat terhadap media interaktif agar yang akan datang meningkatkan keyakinan akan kemampuan yang dimiliki dalam mengoperasikan komputer.
2. Untuk Para Orangtua.
  - a. Perlunya memberikan perhatian pada anak (remaja) terhadap lingkungan pergaulannya, agar si remaja tidak salah jalan.
  - b. Perlunya pengawasan terhadap remaja dalam penggunaan media interaktif.
3. Akan lebih baik apabila anak bermain computer dibawah pengawasan orang tua, misal bermain dirumah.
4. Perlunya memberikan perhatian pada anak terhadap lingkungan pergaulannya, agar anak tidak salah dalam bergaul.
5. Sejak dini remaja harus mulai mengenal manfaat dari penggunaan computer,

mengingat perkembangan computer akan melahirkan dampak baik, positif maupun negatif yang berpengaruh pada perkembangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Mudzakir, (1997), *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.

Anderson, C.A. & Dill, K. E., (2000), *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior In The Laboratory and In Life*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), 772-790.

Anderson, CA., & Bushman, B.I., (2001), *Effect of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal and Prosocial Behavior: A Meta Analytic Review of The Scientific Literature*, *Journal of American Psychological Society*, Vol. 12, No.5 Iowa State University.

Attewell, P., Garcia, B.S., Battle, J. (2003). *Computers and Young Children: Social Benefit or Social Problem? Social Forces*, 82(1): 277-296. The University of North Carolina Press.

Budi Santosa Purbayu, Ashari, *Analisis Statistik Dengan Microsoft Excel & SPSS*. Andi offset, Yogyakarta.

Safari, APU (2000). *Analisis Butir Soal Asosiasi Pengawas*

- Sekolah Indonesia,  
Departemen Pendidikan  
Nasional.
- Ekowarni, E. (1993). *Suatu Tinjauan Psikologi Perkembangan*. Buletin Psikologi.
- Hadi, S, Pamardiyanto, S. (2000), *Seri Program Statistik manual SPS Paket Midi*, Yogyakarta: UGM.
- Hadi, S. 2000. *Statistik*. Jilid 2, Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Hurlock, E.B. (1986), *Child Development*, McGraw – Hill Kogakusha, Ltd, Tokyo.
- Hurlock, E.B. (1986), *Child Development*, McGraw-Hill Kogakusha, Ltd, Tokyo.
- \_\_\_\_\_. 1990. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan. Jakarta. Erlangga.
- \_\_\_\_\_, (1993), *Psikologi Perkembangan*, Terjemahan Edisi Kelima, Erlangga, Ciracas, Jakarta.
- Irwanto, (1997), *Psikologi Umum*, Jakarta: .Gramedia Pustaka Umum.
- Jeanne Ellis Ormrod. (2002). *Psikologi Pendidikan, Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*, Jilid I, Edisi ke-VI. Erlangga. Yogyakarta.
- Kirsh, Steven J., *The Effect of Violent Video Games on Adolescen, the Overlooked Influence of Development*, 2002. Departemen of Psychology, Sumy – Geneseo, Geneseo NY. 14454, USA.
- Lubis Zulkarnain, Prof.Ir.H.M.S.Phd, (2008), *Statistika Terapan Untuk Ilmu-ilmu Sosial dan Ekonomi*. Cita Pustaka, Media Perintis. Jakarta.
- Mayer, D.J., Maria, D and Peter, S. (1990), *Perceiving Affective Content in Ambiguous Visual Stimuli A Component of Emotional Intellegence*. Journal of Personality Assessment.
- Cut, (2009). *Psikologi Kepribadian*. Cita Pustaka. Media Perintis. Jakarta.
- Monks, F.J. Knoers, Haditono, S.M. 1999. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Monks, FJ. & Knoers, AMP. 2002, *Psikologi Perkembangan*. Terj. Siti Rahayu Haditono, Yogyakarta, Gadjah Mada University Press.
- Parke, R.D., & Slaby, R.G. (1983). *The Development of Aggression*, in P.H.Mussen (Series Ed) & M, Hetherington (Vol. Ed). Handbook of Child Psychology:vol-4.
- Pikunas, J. 1976. *Human Development An Emergent Science* (3<sup>rd</sup> Edition). McGraw Hill. Kogakusha Ltd. Tokyo.

- Rice, E.P. 2002. *The Adolescent; Development, Relationship and Culture*, Allyn & Bacon, USA.
- Santrock, J.W. 2002. *Life-Span Development* : *Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta : Erlangga.
- Sarlito Wirawan, (1997), *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Wartella, 2000. *Children and Interactive, Media A.Report to markle Foundation*. [http://www.markle.org/new/digital\\_kids.pdf](http://www.markle.org/new/digital_kids.pdf). Mei\_2005.
- Winkle, WS, (1997), *Psikologi Pendidikan & Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia.
- Witherington, H.C. 1986. *Psikologi Pendidikan* (Terjh. M.Buchori), Aksara Baru, Jakarta.