

**HUBUNGAN PERILAKU AGRESIF ANAK SEBAGAI DAMPAK DARI
BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS
ANAK**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Ghefira Nur Fatimah

NIM. 2001412

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

KAMPUS UPI DI PURWAKARTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

**HUBUNGAN PERILAKU AGRESIF ANAK SEBAGAI
DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS ANAK**

Oleh

Ghefira Nur Fatimah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Ghefira Nur Fatimah 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.


LEMBAR PENGESAHAN

GHEFIRA NUR FATIMAH

**HUBUNGAN PERILAKU AGRESIF ANAK SEBAGAI DAMPAK
DARI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KESEJAHTERAAN
PSIKOLOGIS ANAK**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :


Dosen Pembimbing I



Dr. Idat Muqodas, M.Pd., Kons.

NIP. 198501232012121001

Dosen Pembimbing II




Dr. Asep Kurnia Jayadinata, M.Pd.

NIP. 198009292008011023

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD

UPI kampus di Purwakarta



Dr. Asep Kurnia Jayadinata, M.Pd.

NIP. 198009292008011023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Hubungan Perilaku Agresif Anak Sebagai Dampak Dari Bermain *Game Online* Terhadap Kesejahteraan Psikologis Anak**” ini beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara–cara tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, 1 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,

Ghefira Nur Fatimah

NIM. 2001412

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan segala puji syukur, kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala dipanjatkan, rahmat, hidayah, dan karunia-Nya telah dilimpahkan kepada kita, memungkinkan penulisan skripsi dengan judul "Hubungan Perilaku Agresif Anak Sebagai Dampak Dari Bermain *Game online* Terhadap Kesejahteraan Psikologis Anak" sebagai salah satu syarat kelulusan untuk jenjang S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia. Sholawat serta salam juga diberikan untuk Baginda Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam, para sahabat, saudara, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Adanya kesadaran bahwa skripsi ini memiliki keterbatasan dan kekurangan, membuat penulis sangat mengharapkan kritik dan masukan membangun dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Sebagai penutup, diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pemahaman dan kontribusi dalam mendukung peningkatan kualitas dalam aspek-aspek yang berkaitan dengan topik ini. Penulis berharap bahwa penulisan ini dapat menjadi langkah awal yang bermanfaat dalam perjalanan akademik dan pengembangan diri, baik bagi penulis maupun bagi semua pihak di masa depan.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Purwakarta, 1 Agustus 2024

Penulis,

Ghefira Nur Fatimah

NIM. 2001412

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memahami dan berterima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dan membimbing jalannya skripsi ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini,

1. Allah subhanahu Wa Ta'Ala, dengan keberkahan, kasih sayang, dan petunjuk-Nya, penulis mampu menyelesaikan serta menyusun skripsi ini. Allah yang senantiasa membantu, memberikan kemudahan, dan kelancaran dari segala aspek selama proses penulisan dan penyusunan skripsi ini.
2. Kepada Bapak Dr. Idat Muqodas, M.Pd., Kons., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan dan sebagai pembimbing 1 penulis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berharga selama pengerjaan dan penelitian skripsi ini. Berkat bantuan dan bimbingan bapak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan hasil yang baik.
3. Kepada Bapak Dr. Asep Kurnia Jayawinata, M.Pd, atau Yanda yang selaku Ketua Program Studi PGPAUD dan sebagai pembimbing ke 2 penulis yang telah memberikan dukungan dan bimbingan yang berharga selama pengerjaan dan penelitian skripsi ini. Berkat bantuan Yanda, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan hasil yang baik.
4. Kepada Bunda Dr. Suci Utami Putri, M.Pd selaku Dosen Wali Akademik penulis, yang senantiasa memberikan bimbingan penulis selama dalam masa perkuliahan.
5. Kepada Ibunda dan ayahanda tercinta yakni ibu Epi Suhaepi dan bapak Herman Suherman, terimakasih atas segala pengorbanan, doa, limpahan kasih sayang, support, dan segala hal yang mamah berikan kepada penulis. Terima kasih banyak sudah melahirkan dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang dan penuh cinta, terima kasih sudah menjadi malaikat tanpa sayap bagi penulis,
6. Kepada Adinda Mutia Aisyah, yakni adik tercina tersayang penulis. Terima kasih sudah menjadi pendengar dan teman curhat penulis, terima kasih atas

pelukan hangat yang dede berikan saat penulis ada di titik terenda. Semoga kelak dede bisa lebih baik dari penulis dalam segi hal apapun.

7. Kepada Amah, Om Fahmi, Kakak Dzulfa terima kasih sudah memberikan banyak sekali dukungan kepada penulis, terima kasih atas wejangan dan pelukan hangat untuk penulis.
8. Kepada alm. Hj. Rasti sebagai nenek terkasih.dan kepada alm. Abah dan alm. Appa. Penulis sudah selesai dalam penyusunan, tuntas dan terbayarkan sudah janji penulis kepada Ema, terima kasih atas pelukan hangat terakhir yang masih terasa sampai kini, maafkan penulis apabila penulis masih ingin menyerah dalam kehidupan.
9. Kepada mas Herdi Rizky Pratama, S.T. Terima kasih banyak sudah menemani penulis dalam suka dan duka, terima kasih sudah selalu membimbing dan memberikan semangat kepada penulis. Terima kasih juga sudah memberikan kasih sayang dan cinta yang luar biasa kepada penulis, dan terima kasih sudah menerima penulis dengan segala kerumitannya dan menenangkan kekacauannya serta doa yang selalu mas lantunkan untuk penulis.
10. Bagi penulis sendiri, yang telah menghadapi tantangan dan melalui proses hingga saat ini, mampu bertahan melewati berbagai peristiwa yang terjadi dalam kehidupan, terutama ketika menyelesaikan dan menyusun skripsi ini.
11. Kepada saudara persepupuan saya tersayang Anissa Aulia terimakasih karena sudah kebersamai dan menemani penulis dalam keadaan apapun dan menjadi teman cerita penulis.
12. Kepada Rossa Emilia Wardani, Annisa Nur Fadilah, Fuzi Fauzia Lestari terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik bagi penulis dan memenemani saat di titik kekacauan dalam hidup penulis dan menemani penulis dalam keadaan suka dan duka.
13. Kepada Wina, Tabita, Faras, Tria yang menemani masa-masa perkuliahan sampai dengan penulisan ini selesai.

14. Kepada teh Gladis, Riska, Adel terima kasih sudah menjadi teman kosan yang sangat baik dan pengertian serta menjadi teman curhat dan pendengar yang baik, terimakasih juga atas segala perhatian dan pesan yang kalian sampaikan pada penulis.
15. Kepada seluruh dosen Program Studi PGPAUD dan dosen akademik yang telah berbagi ilmu selama masa perkuliahan, memberikan landasan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas bantuan dan dukungan dalam kelancaran penyusunan serta pelaksanaan sidang skripsi.
16. Untuk teman-teman mahasiswa dan mahasiswi PGPAUD angkatan 2020 yang telah menjadi teman penulis selama empat tahun masa perkuliahan.
17. Untuk teman-teman HIMAUDI periode 2022 yang telah memberikan pengalaman dan pembelajaran yang sangat berharga dan luar biasa kepada penulis.
18. Untuk teman teman Dewan Perwakilan Mahasiswa Reformasi 2023 yang telah memberikan pengalaman dan pembelajaran yang sangat berharga dan luar biasa kepada penulis.
19. Akhirnya, kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, baik yang memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung selama masa perkuliahan, penulis ingin mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang diberikan. Semua kontribusi dari berbagai pihak telah sangat berarti dan turut membantu dalam perjalanan perkuliahan

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin maju memunculkan trend baru bagi semua kalangan. Salah satu yang muncul dari perkembangan teknologi yakni *game online*, *game online* merupakan permainan yang sangat diminati oleh berbagai kalangan, termasuk pada kalangan anak-anak. *Game online* memiliki dampak positive dan negative bagi perkembangan anak serta akan berdampak pada sikap dan perilaku anak. Pemicu terjadinya sikap agresif salah satunya dapat dari cara anak berinteraksi pada kesehariannya. Pada penelitian ini mencakup pada pengaruh *game online* terhadap perilaku agresif anak, kesejahteraan psikologis anak, dan perilaku agresif anak berdampak atau tidak pada kesejahteraan psikologis anak. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasi dengan menggunakan sample jenuh, dengan jumlah sampel 34 partisipan. Pada penelitian memiliki 32 jumlah pertanyaan dengan hasil validitas dan reabilitas keseluruhan valid. Dalam penelitian ini menghasilkan korelasi yang kuat pada kesejahteraan psikologis dengan sikap agresif anak dengan jumlah korelasi $correlation > r_{tabel}$ atau $0,732 > 0,2785$ maka berdampak positif dengan kategori korelasi yang kuat. Dan pada sikap agresif dengan *game online* memiliki korelasio lemah dengan $correlation > r_{tabel}$ atau $0,203 < 0,2785$. Maka dari hasil penelitian ini yang memiliki dampak koralasi yang kuat atau bersifat positif yakni pada kesejahteraan psikologis dengan sikap agresif.

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

ABSTRACT

The development of increasingly advanced technology has given rise to new trends for all circles. One of the things that emerges from the development of technology is online games, online games are games that are in great demand by various groups, including children. Online games have a positive and negative impact on children's development and will have an impact on children's attitudes and behaviors. One of the triggers for aggressive attitudes can be the way children interact in their daily lives. This study covers the influence of online games on children's aggressive behavior, children's psychological well-being, and whether or not children's aggressive behavior has an impact on children's psychological well-being. In this study, a quantitative correlation method was used using a saturated sample, with a sample of 34 participants. In this study, a strong correlation on psychological well-being with children's aggressive attitude with the number of correlations $> r_{\text{table}}$ or $0.732 > 0.2785$ had a positive impact on the strong correlation category. And on the aggressive attitude with online games has a weak correlation with the correlation $> r_{\text{table}}$ or $0.203 < 0.2785$. Therefore, the results of this study have a strong or positive correlation impact, namely on psychological well-being with an aggressive attitude.

Keywords: Psychological Well-Being, Aggressive Attitude, Online Games

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis	5
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pengertian Game Online	8
2.1.1 Sejarah Game Online	9
2.1.2 Pengaruh Game Online Pada Anak.....	10
2.2 Perkembangan Anak Usia Dini.....	11
2.2.1 Perkembangan Emosional Anak Usia Dini.....	12

2.3 Perilaku Agresif	13
2.3.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif	13
2.1.3 Dampak Perilaku Agresif	14
2.4 Kesejahteraan Psikologis Anak	15
2.4.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesejahteraan Psikologis Anak	15
2.1.2 Dampak Yang Mempengaruhi Kesejahteraan Psikologis Anak	15
2.5 Penelitian Terdahulu	18
BAB III.....	20
METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Lokasi, Populasi, Sampel Penelitian	21
3.3 Instrumen Penelitian.....	22
3.4 Uji Coba Instrumen.....	28
3.5 Alur Pengumpulan Data.....	34
3.6 Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	36
3.7 Isu Etik	37
BAB IV	39
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Temuan Penelitian.....	39
4.1.1 Tahap Persiapan Penelitian	39
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	39
4.2 Rekapitulasi Skor Tanggapan Responden.....	39
4.2.1 Rekapitulasi Game Online	39
4.2.2 Rekapitulasi Perilaku Agresif	44
4.2.3 Rekapitulasi Kesejahteraan Psikologis	49
4.3 Uji Korelasi	54
4.3.1 Uji Korelasi Pearson Game Online	54

4.3.2 Uji Korelasi Pearson Perilaku Agresif	56
4.3.3 Uji Korelasi Pearson Kesejahteraan Psikologis	58
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	60
BAB V.....	65
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Rekomendasi.....	65
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
Lampiran	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Penelitian terdahulu.....	18
Tabel 3.3.1 Instrumen Sikap Agresif	22
Tabel 3.3.2 Instrumen Kesejahteraan Psikologis	24
Tabel 3.3.3 Instrumen <i>Game Online</i>	26
Tabel 3.3.4 Skala <i>Likert</i>	27
Tabel 3.4.1.1 Uji Validitas Sikap Agresif	28
Tabel 3.4.1.2 Reliability Statistics	29
Tabel 3.4.1.3 Item Total Statistic	29
Tabel 3.4.2.1 Uji Validitas Kesejahteraan Psikologis.....	30
Tabel 3.4.2.2 Reliability Statistics	31
Tabel 3.4.2.3 Item Total Statistic	31
Tabel 3.4.3.1 Uji Validitas <i>Game Online</i>	32
Tabel 3.4.3.2 Reliability Statistics	33
Tabel 3.4.3.3 Item Total Statistic	33
Tabel 4.2.1.1 Frekuensi Tanggapan <i>Game Online</i>	40
Tabel 4.2.1.2 Kategori Persentase.....	41
Tabel 4.2.1.3 Distribusi Frekuensi <i>Game Online</i>	42
Tabel 4.2.1.4 Kategori Kepuasan Hasil	43
Tabel 4.2.2.1 Frekuensi tanggapan Sikap Agresif	44
Tabel 4.2.2.2 Kategori Persentase.....	45
Tabel 4.2.2.3 Distribusi Frekuensi Sikap Agresif	46
Tabel 4.2.2.4 Kategori Kepuasan Hasil	48
Tabel 4.2.3.1 Frekuensi Tanggapan Kesejahteraan Psikologis.....	49
Tabel 4.2.3.2 Kategori Persentase.....	50
Tabel 4.2.3.3 Distribusi Frekuensi Kesejahteraan Psikologis.....	51
Tabel 4.2.3.4 Kategori Kepuasan Hasil	53

Tabel 4.3.1.1 Korelasi Game Online.....	54
Tabel 4.3.2.1 Korelasi Sikap Agresif.....	56
Tabel 4.3.3.1 Korelasi Kesejahteraan Psikologis.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Hubungan Variabel	20
Gambar 3.5 Alur Pengolahan Data Penelitian	34
Gambar 4.2.1.1	13
Gambar 4.2.1.2	14
Gambar 4.2.2.1	15
Gambar 4.2.2.2	16
Gambar 4.2.3.1	18
Gambar 4.2.3.2	21

DAFTAR LAMPIRAN

Kartu Bimbingan.....	70
Angket Penelitian.....	72
Data Responden	82
Akumulasi Data Hasil <i>Game Online</i>	83
Akumulasi Data Hasil Sikap Agresif.....	84
Akumulasi Data Hasil Kesejahteraan Psikologis.....	85
Biografi Penulis.....	86

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, P. R. (2023). Kesejahteraan Psikologis Dan Mekanisme Pertahanan Pada Anak Dengan Orang Tua Bercerai. *Cognicia*, 125-132.
- Ayu Pratiwi, E. Y. (2022). Analisis Pengaruh *Game online* terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 4524-4530.
- Buss, A. H. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, . 452-459.
- Cindy Aprilia Puspita Sari, F. Y. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game online* dengan Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 6559-6568.
- Cindy Aprilia Puspita Sari, F. Y. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan *Game online* dengan Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 6559-6568.
- Clemente, M. &. (2016). Clemente, M., & Hezomi, H. (2016). Stress and Psychological Well-being: An Explanatory Study of the Iranian Female Adolescents. . *Journal of Child and Adolescent Behaviour*, 04(01). , 04(01).
- Dewi, P. Y. (2013). Pengaruh Terpaan Adegan Kekerasan dalam *Game online* . *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 270-278.
- Annisa Fitria Anggraini, DKK. (2022). KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS ANAK USIA DINI
DALAM PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19.
PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini ,
4(1), 61-72.
- Erlyn Dwi Larasati, M. K. (2023). Dampak Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Science*, 112-123.

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

Ramadhani, A. ((2013)). Hubungan motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di Samarinda). . *Ejournal Ilmu Komunikasi*.