

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, berita tentang terlibatnya para pelajar tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam berbagai bentuk perilaku agresif seperti, mencemooh, memukul, berkelahi, mencuri, tidak masuk sekolah tanpa keterangan, bahkan sampai membunuh. Insiden yang terjadi sebagai manifestasi perilaku agresif saat ini semakin banyak dijumpai, di sejumlah media baik secara verbal (lisan) maupun non verbal (kekerasan secara fisik). Sars berpendapat bahwa agresif merupakan setiap perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain.<sup>1</sup>

Penemuan kasus beberapa tahun terakhir juga membawa fakta bahwa fenomena perilaku agresif terjadi di kabupaten Jombang, Jawa Timur terjadi penangkapan tiga pelajar yang bolos sekolah hanya untuk bisa bermain *game online* di warung kopi.<sup>2</sup> Sementara di daerah lain terdapat empat pelajar SMP melakukan pencurian motor dengan tujuan bisa bermain *game online* dan kejahatan mereka terinspirasi dari media sosial.<sup>3</sup> Sedangkan di Jakarta Tengah dijumpai remaja berusia 14 tahun membunuh balita berusia 5 tahun karena

---

<sup>1</sup> Badrun Susantyo, *Memahami Perilaku Agresif*, Jurnal Informasi, Vol. 16 No. 03 Tahun 2011, hal 2  
<https://ejournal.kemsos.go.id/index.php/Sosioinforma/article/view/48>

<sup>2</sup> Mardiansyah Tri Raharjo "Bolos Demi Main Game Online di Warkop" JawaPos.com, Jombang, 30 Januari 2020, 08:53:31 WIB

<https://radarjombang.jawapos.com/read/2020/01/30/177119/bolos-demi-main-game-online-di-warkop-sejumlah-pelajar-digerebek>

<sup>3</sup> Perdana "4 Pelajar SMP Curi Motor Demi Bisa Main Game Online" JawaPos.com, Sukoharjo, 19 Februari 2020, 10:15:59 WIB

<https://www.jawapos.com/Jabodetabek/08/02/2020/Diduga-Idap-Gangguan-Jiwa-Karena-Game-Online-Anak-Tusuk-Ibu-Kandung/>

terinspirasi dari film horror yang kemudian diimplikasikan dalam kehidupan nyata dan kurangnya pengawasan atau perhatian orang tua kepada anak.<sup>4</sup>

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pelajar yang gemar bermain *game* online bukan hanya secara verbal (lisan), melainkan telah mengarah pada tindak kriminalitas seperti, pencurian dan tidak masuk sekolah tanpa keterangan. Dengan adanya permasalahan siswa bermain *game online* dibutuhkan intervensi orangtua untuk mencegah adanya intensitas dalam bermain *game online*.

Perilaku agresif juga merupakan bentuk kekerasan yang menimbulkan perilaku menyimpang yang dapat menyerang orang lain. Perilaku agresif yang kini ditunjukkan oleh remaja, tidak hanya bentuk kekerasan seperti perkelahian, saling mencaci maki, penganiayaan, pencurian, pembunuhan, dan bentuk agresif lainnya yang kemudian mengarah pada Tindakan kriminal yang merugikan lainnya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa untuk melakukan perilaku agresif, seperti gemar bermain online dengan intensitas bermain yang teralalu sering dan pola asuh otoriter orang tua. Pola asuh merupakan interaksi yang terjalin antara orang tua dengan anaknya.

Anak yang dibesarkan dalam pola asuh yang otoriter tentu akan merasakan frustrasi yang memicu adanya perilaku agresif dikarenakan terdapat batasan dan kendali penuh oleh orang tua dan luar diri individu. Pengasuhan otoriter memberikan hukuman fisik kepada anak atau remaja lain Ketika tidak mampu memenuhi standart yang orang tua tetapkan memberikan dampak pada anak atau remaja.

---

<sup>4</sup> Banu Adikara "Remaja Bunuh Balita" JawaPos.com, Jakarta Tengah, 9 Maret 2020, 08:51:53 WIB <https://www.jawapos.com/lifestyle/09/03/2020/remaja-bunuh-balita-ini-5-cara-tangani-anak-dengan-perilaku-agresif/>

Berdasarkan pada uraian tersebut, maka penelitian ini berjudul

**“PENGARUH GAME ONLINE DAN POLA ASUH ORANGTUA TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA SMP NEGERI 1 PUNGGING”**

**B. Rumusan Masalah**

Dalam suatu penelitian harus menetapkan rumusan masalah dahulu dengan batasan konkrit karena akan menjadi pedoman kerja bagi peneliti, juga berfungsi sebagai permasalahan pemecahan kekeliruan pokok persoalan sehingga menurut perumusan masalah yang jelas dan tegas. Adapun pokok masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif siswa SMP Negeri 1 Pungging?
2. Bagaimana pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku agresif siswa SMP Negeri 1 Pungging?
3. Bagaimanakah pengaruh intensitas bermain *game online* dan pola asuh orang tua terhadap perilaku agresif siswa SMP Negeri 1 Pungging?

**C. Tujuan Penelitian**

Dengan berdasarkan pada rumusan masalah yang disebutkan di atas, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui perilaku agresif siswa SMP Negeri 1 Pungging yang dipengaruhi intensitas bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui perilaku agresif siswa SMP Negeri 1 Pungging yang dipengaruhi oleh pola asuh orangtua.

3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* dan pola asuh orang tua terhadap perilaku agresif siswa SMP Negeri 1 Pungging.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi pembaca umumnya dan peneliti khususnya. Adapun manfaat penelitian ini lebih lanjut dapat dikemukakan sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai kajian ilmiah untuk mengembangkan wawasan kognitif khususnya psikologi tentang sikap agresif pada siswa yang intensitas dalam bermain *game online* relatif tinggi dan pola asuh yang kurang diperhatikan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### a) Bagi orang tua

Jika salah satu dari pola asuh otoriter, permisif, dan demokratis dapat mempengaruhi sikap agresif siswa, maka hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi orang tua untuk menerapkan pola asuh tertentu yang pola asuh tersebut tidak mempengaruhi sikap agresif siswa.

###### b) Bagi siswa atau anak

Jika penelitian ini berhasil mempengaruhi sikap agresif siswa, maka direkomendasikan untuk siswa agar mengurangi intensitas bermain *game online*.

###### c) Bagi guru

Jika hasil penelitian ini bisa membuktikan bahwa sikap agresif siswa dipengaruhi *game online* dan pola asuh orang tua, maka hasil penelitian

ini dapat memberikan rekomendasi bagi guru untuk lebih memperhatikan siswa dan mendorong siswa untuk mengurangi intensitas bermain *game online*.

#### **E. Batasan Penelitian**

Penelitian tentang *Game Online* dan Pola Asuh Terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 1 Pungging tentunya memiliki jangkauan yang sangat luas. Namun karena keterbatasan waktu, tenaga, dana, dan kemampuan yang dimiliki oleh penulis, maka perlunya ada batasan penelitian agar lebih efektif dan efisien serta nantinya hasil penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Berikut pemaparan mengenai batasan penelitian penulis

1. Penelitian ini hanya dilaksanakan di lingkungan SMP Negeri 1 Pungging.
2. *Game online* yang diteliti hanya dibatasi dalam intensitas siswa dalam bermain.
3. Jenis *game online* yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah yang berunsur kekerasan.
4. Pola asuh dalam penelitian ini hanya menjelaskan pola asuh orang tua yang menerapkan tipe pola asuh otoriter.

#### **F. Definisi Operasional**

Penulis akan memberikan uraian dan beberapa istilah dalam judul skripsi guna menghindari sifat salah paham dari maksud penulis.

## 1. *Game Online*

*Game online* adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Beraneka ragam jenis permainan yang bisa dipilih dan dimainkan oleh setiap orang, mulai dari permainan yang bersifat mendidik hingga permainan yang berunsur kekerasan dan pornografi.<sup>5</sup>

*Game online* juga memiliki dampak bagi penggunanya, baik dampak negatif maupun dampak positif dalam kepribadian dan kehidupan sehari-hari. Saat ini, tidak hanya anak-anak yang gemar bermain *game online* bahkan kalangan remaja sampai orang dewasa juga mengalokasikan sebagian waktunya untuk bermain *game online*.

## 2. Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh orang tua merupakan interaksi antara anak dan orang tua selama mengadakan kegiatan pengasuhan. Stewart dan Koch dalam Margarani Retno Saputri menggolongkan pola asuh menjadi tiga bagian yaitu pola asuh otoriter, permisif, dan demokratis.<sup>6</sup>

Pola asuh orang tua yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter dengan mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan serta melindungi anak untuk mencapai kedewasaan sesuai norma-norma yang ada dalam masyarakat.

---

<sup>5</sup> Putri Amalia, Hamdani M. Syam, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa, (Aceh: Unsiyah, 2017), Vol. 2, No. 3, halm 3.

<sup>6</sup> Margarani Retno Saputri, *Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tuan Pada Siswa Kelas XI SMK N 3 Yogyakarta*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), halm 8

### 3. Perilaku Agresif

Perilaku agresif adalah perilaku yang merugikan atau menimbulkan korban pada pihak lain yang dapat menyakiti orang lain.<sup>7</sup> Perilaku agresif juga merupakan perilaku yang dengan sengaja dilakukan untuk melukai orang-orang lain baik secara fisik maupun psikologis.<sup>8</sup> seperti berkelahi, mencemooh, membunuh dan menghukum.

## G. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis akan berusaha dan menyajikan sebaik mungkin dengan menata berdasarkan tata aturan penelitian yang berlaku. Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bagian yang disusun secara sistematis dengan perincian masing-masing bab terdiri dari sub-sub saling berkaitan satu sama lain agar lebih mudah dipahami.

Bab I Pendahuluan, merupakan gambaran umum untuk memberikan pola pemikiran bagi laporan penelitian secara keseluruhan. Dalam bab ini memuat tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Penelitian, Definisi Istilah Kunci, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori, yakni berfungsi untuk mengkaji kerangka teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran dan penelitian. Dalam kerangka teoritik ini pembahasannya meliputi kajian teori *Game Online* dan Pola Asuh

---

<sup>7</sup> Margarani Retno Saputri, *Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua Pada Siswa Kelas XI SMK N 3 Yogyakarta*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), halm 3

<sup>8</sup> Anni Wafiya, *Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dan Pola Asuh Otoriter Terhadap Perilaku Agresif Anak*, Skripsi (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), hal 6

Orang Tua serta Sikap Agresif, Hipotesis Penelitian, Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian. .

Bab III Metode Penelitian, dalam bab ini memuat tentang hasil-hasil penelitian di lapangan yang meliputi data umum, yaitu Rancangan Penelitian, Penentuan Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, merupakan bab yang memuat Hasil Penelitian yang terdiri dari Deskripsi data, Pengujian Hipotesis, dan Pembahasan Hasil Penelitian. Bab ini berisi data tentang dampak positif dan negatif *game* online dan bentuk-bentuk pola asuh orang tua serta sikap agresif siswa SMP Negeri 1 Pungging.

Bab V Penutup, dalam bab ini memuat Kesimpulan dari hasil penelitian dan Saran yang dimaksudkan untuk memudahkan pembaca dalam memahami intisari dari penelitian.