

## Efek bermain video game prososial terhadap tingkah laku prososial mahasiswa = Effect of playing prosocial video game on prosocial behavior among college students

Annisa Nashaq, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20430682&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

#### <b>ABSTRAK</b><br>

Pada beberapa penelitian mengenai video game prososial, telah ditemukan bukti bahwa video game prososial dapat memengaruhi tingkah laku prososial. Salah satu penelitian yang berhasil menemukan bukti dari pengaruh video game prososial terhadap tingkah laku prososial adalah penelitian Greitemeyer dan Osswald (2010). Namun, ada beberapa aspek yang luput dari manipulation check salah satu eksperimen dalam penelitian tersebut, yaitu aspek afeksi dan arousal. Didasari oleh General Learning Model (Buckley dan Anderson, 2006), penelitian eksperimen ini merupakan penelitian replikasi dari eksperimen dua penelitian Greitemeyer dan Osswald (2010). Penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang sejauh mana video game prososial dapat memengaruhi tingkah laku prososial dengan menambahkan aspek afeksi dan arousal dalam manipulation check. Sebanyak 69 responden diminta untuk memainkan salah satu dari video game yang disediakan oleh peneliti (video game netral atau video game prososial), kemudian diukur tingkah laku prososialnya setelah memainkan video game. Berdasarkan hasil analisis one way anova, tidak ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dari video game prososial terhadap tingkah laku prososial.

<hr>

#### <b>ABSTRACT</b><br>

In several researches about prosocial video games, the evidence has been found that prosocial video game affects prosocial behaviors. One of the research that found the evidence of the prosocial video game effect on prosocial behavior is a research that conducted by Greitemeyer dan Osswald (2010). However, there is something that missed on the manipulation check of that research, that is affective and arousal aspect. Based on General Learning Model (Buckley and Anderson, 2006), this research is a replication of experiment two in Greitemeyer dan Osswald (2010) research. This research aimed to study the extent to which prosocial video games affects prosocial behavior by adding the affective and arousal aspect in manipulation check. 69 respondents were asked to play one of the video games that the research provided (neutral or prosocial) and the prosocial behaviors was measured afterwards. Based on one way anova analysis result, there is no significant effect of prosocial video games towards prosocial behavior.