

Pengaruh perilaku bermain video games bertema kekerasan terhadap agresivitas pada murid kelas VI SD Santa Theresia Jakarta = The effect of playing violent video games on aggression amongst 6th grade elementary school students at Santa Theresia Jakarta

Steven Siddharta Agung, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20456982&lokasi=lokal>

Abstrak

Menjamurnya permainan video bertema kekerasan di kalangan anak-anak usia sekolah memunculkan kekhawatiran antara lain bahwa kegiatan tersebut akan menumbuhkan atau meningkatkan agresivitas para pemainnya. Peran bermain video games kekerasan terhadap agresivitas masih kontroversial. Suatu penelitian menemukan bahwa bermain video games kekerasan berpengaruh langsung terhadap peningkatan agresivitas, ada sejumlah penelitian yang tidak menemukan hubungan antara keduanya.

Pada penelitian ini diukur pengaruh frekuensi bermain video games terhadap agresi pada pemainnya. Digunakan Buss-Perry Aggression Scale BPAS untuk mengukur agresivitas pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi bermain video games kekerasan berpengaruh terhadap agresivitas anak usia sekolah. Mengingat besaran efek bermain video game yang tidak besar, dapat dikatakan bahwa terdapat berbagai faktor lain yang memengaruhi agresivitas pemain video game kekerasan.

.....The proliferation of violent video games and easy access to violent video games for children rise concern regarding its negative effects. The most common concern about video games is that will result in increased aggressive and violent behavior in those who are exposed to violent video games. Research regarding this effect of playing violent video games varies. Some research found that playing violent video games positively increase aggression, some others found no correlation.

In this study, aggression was measured by using Buss Perry Aggression Scale BPAS. Linear regression analysis yielded result that there was an effect of the frequency of playing violent video games on aggression. Given that the effect size was relatively small, there must be some others factors that influence aggression in those game player students.