

**HUBUNGAN POLA BERMAIN *GAME* PADA GAWAI DENGAN TINGKAT
AGRESIFITAS PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (5-6 TAHUN) DI TK
MUSLIMAT NU 8 KOTA MALANG TAHUN 2019**



**Oleh :
Ainur Rohmah
NIM 185070209111046**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG 2019**

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

HUBUNGAN POLA BERMAIN GAME PADA GAWAI DENGAN TINGKAT
AGRESIFITAS PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (5-6 TAHUN) DI TK MUSLIMAT NU
8 KOTA MALANG TAHUN 2019

Oleh:

Ainur Rohmah

NIM 185070209111046

Telah diuji pada

Hari : Kamis

Tanggal : 26 Desember 2019

Dan dinyatakan lulus oleh:

Penguji-I

Ns. Rinik Eka Kasa, S.Kep., M.Kep.
NIP. 198201312008122003

Pembimbing-I

Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., M.Ng.
NIP. 198109142006042001

Pembimbing-II

Ns. Sholihatul Amaliyah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.An
NIP. 2013018711142001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan



Ns. Tony Suharsono, S.Kep., M.Kep.
NIP. 198009022006041003

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ainur Rohmah

NIM : 185070209111046

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas Keokteran Universitas Brawijaya

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya tulis saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa tugas akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 23 Desember 2019

Yang membuat pernyataan

(Ainur Rohmah)

NIM: 185070209111046

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah memberi berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan Judul “Hubungan Pola Bermain Game Pada Gawai Dengan Tingkat Agresifitas Pada Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) Di TK Muslimat NU 8 Kota Malang Tahun 2019”.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep.M.Ng sebagai pembimbing pertama yang telah memberikan bantuan, yang dengan sabar membimbing untuk bisa menulis dengan baik, dan senantiasa memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ns. Sholihatul Amaliyah, S.Kep., M.Kep.Sp.Kep.An sebagai pembimbing kedua yang dengan sabar telah membimbing, dan senantiasa memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini
3. Ns. Rinik Eko Kapti S.Kep.M.Kep sebagai Ketua Tim Penguji Ujian Tugas Akhir yang memberi masukan untuk menyempurnakan naskah Tugas Akhir.
4. Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya yang telah memberikan penulis kesempatan menuntut ilmu di Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya
5. Ketua Jurusan Keperawatan yang telah membimbing penulis menuntut ilmu di Jurusan Keperawatan di Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya
6. Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan yang telah membimbing penulis menuntut ilmu di Program Studi Ilmu Keperawatan di Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya

7. Segenap anggota Tim Pengelola Tugas Akhir FKUB, yang telah membantu melancarkan urusan administrasi, sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan lancar.
8. Kedua orang tua saya Bapak Khotib SE dan Ibu Siti Rokhasanah atas doanya, dan kakak serta adik saya atas segala pengertian dan kasih sayangnya serta keluarga besar yang selalu mendukung.
9. Semua teman sahabat, dan saudara di Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Brawijaya.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan proposal tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis membuka diri untuk segala saran dan kritik yang membangun.

Akhirnya, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Malang, 23 Desember 2019

Ainur Rohmah

ABSTRACT

Rohmah, Ainur. 2019. *Hubungan Pola Bermain game pada Gawai Dengan Tingkat Agresifitas Pada Anak Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang Tahun 2019*. Tugas Akhir, Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. Pembimbing: (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., M.Ng (2) Ns. Sholihatul Amaliyah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.An

Pola bermain *game* dinilai dari tiga komponen yaitu jenis, frekuensi dan durasi. Pola bermain yang tidak sesuai pada anak usia dini dapat menyebabkan anak kecanduan dimana usia dini merupakan usia emas anak dalam masa tumbuh kembangnya. Selain itu dapat memberikan efek pada kesehatan anak diantaranya tulang dan mata terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri dan obesitas. Selain mengalami gangguan pada kesehatan anak dengan pola bermain *game* yang tidak sesuai berpotensi mengalami penyimpangan perkembangan dimana salah satu penyimpangan perkembangan tersebut adalah perilaku agresif atau agresifitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang. Rancangan penelitian yang digunakan observasional dengan desain analisis korelatif dan metode *crosssectional*. Pengambilan sampel menggunakan cara *total sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 57 responden. Alat ukur yang digunakan antara lain Kuisiometer Pola Bermain *game* pada Gawai untuk pola bermain *game* dan kuisiometer *PSBS-T = Preschool Social Behavior Scale- Teacher form* untuk tingkat agresifitas. Analisis statistik dengan uji korelasi *Spearman* dan didapatkan hasil antara lain *p-value* pertama adalah $0,098 > 0,05$ atau tidak ada hubungan signifikan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat agresifitas. Kesimpulan pada penelitian ini adalah tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah. Untuk orang tua disarankan agar mengontrol dan mendampingi anak saat bermain *game* serta untuk penelitian selanjutnya dengan topik ini dapat menggunakan metode penelitian yang lain.

Kata kunci: Pola bermain *game*, Gawai, Agresifitas, Anak Prasekolah

ABSTRACT

Rohmah, Ainur. 2019. *The Correlation Between Game Playing Patterns in Gadget and the Level of Aggressiveness in Preschool Children (5-6 Years) Muslimat Kindergarten NU 8 in Malang 2019*. Final Assignment, Nursing Program, Faculty of Medicine, Universitas Brawijaya. Supervisor: (1) Ns. Septi Dewi Rachmawati, S.Kep., M.Ng (2) Ns. Sholihatul Amaliyah, S.Kep., M.Kep.,Sp.Kep.An

The pattern of playing a game is assessed from three components namely type, frequency and duration. Play patterns that are not appropriate in early childhood can cause children addicted where early age is the golden age of children in their growth and development. Moreover, it can have an effect on children's health including disturbed bones and eyes, sleep disorders, aloof and obesity. In addition to experiencing interference with the health of children with inappropriate game play patterns, there is the potential to experience developmental deviations where one of the developmental deviations is aggressive or aggressive behavior. This study aims to determine the relationship between game play patterns in devices and the level of aggressiveness in preschool children (5-6 years) in Muslimat NU 8 Kindergarten, Malang. The study design used was observational with a correlative analysis design and cross sectional method. Sampling using a total sampling method with a total sample of 57 respondents. Measuring instruments used include the Game Play Pattern Questionnaire for Gadget for game play patterns and the *PSBS-T = Preschool Social Behavior Scale-Teacher questionnaire* for the level of aggressiveness. Statistical analysis with the Spearman correlation test and the results obtained include the first p-value is $0.098 > 0.05$ or there is no significant correlation between game play patterns on the device with the level of aggressiveness. The conclusion of this study is that there is no significant correlation between the pattern of playing games in a device with the level of aggressiveness in preschoolers. Parents are advised to control and accompany children when playing games and for further research on this topic can use other methods for research.

Keywords: Game play patterns, Gadget, Aggressiveness, Preschoolers

DAFTAR ISI

Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Lampiran.....	x
1. BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Konsep Bermain.....	10
2.3 Konsep Gawai.....	16
2.3 Konsep Pola Bermain <i>Game</i>	21
2.4 Konsep Tumbuh Kembang Anak Prasekolah.....	25
2.5 Konsep Tingkat Agresif.....	32
3. BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	40
3.1 Kerangka Konsep.....	40
3.2 Hipotesis.....	40
4. BAB 4 METODE PENELITIAN.....	42
4.1 Rancangan Penelitian	42
4.2 Populasi dan Sampel.....	42
4.3 Variabel Penelitian.....	43
4.4 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
4.5 Instrumen Penelitian.....	44

4.6 Uji Validitas dan Reabilitas.....	47
4.7 Definisi Operasional.....	49
4.8 Prosedur Penelitian dan Pengumpulan Data.....	51
4.9 Pengolahan dan Analisa Data.....	52
4.10 Etika Penelitian.....	55
4.11 Kerangka Kerja.....	57
5. BAB 5 HASIL PENELITIAN.....	61
5.1 Data Umum.....	61
5.2 Pola Bermain <i>Game</i>	63
5.3 Tingkat Agresifitas.....	65
5.4 Hubungan Pola Bermain <i>Game</i> dengan Tingkat Agresifitas.....	65
6. BAB 6 PEMBAHASAN.....	67
6.1 Pembahasan Hasil Penelitian.....	67
6.2 Implikasi Keperawatan.....	75
6.3 Keterbatasan Penelitian.....	76
7. BAB 7 PENUTUP.....	77
7.1 Kesimpulan.....	77
7.2 Saran.....	77
Daftar Pustaka.....	78
Lampiran.....	80

DAFTAR TABEL

Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Lampiran.....	x

DAFTAR LAMPIRAN

Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Lampiran.....	x

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan gawai merupakan alat elektronik yang memiliki fungsi khusus, dengan berbagai jenis antara lain ponsel pintar, komputer portabel, *netbook* serta internet (Widiawati, 2014). Indonesia merupakan negara yang termasuk kedalam peringkat lima besar penggunagawai, terutama *smartphone* dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta jiwa (Hasanah, 2017). Di era sekarang gawai bukanlah alat yang sulit ditemui dan asing lagi, hampir semua orang memiliki dan menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari baik tua, muda bahkan anak usia dini (Mitsalia, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Ayoubi pada 2017 menyatakan bahwa pada anak usai dini gawai lebih banyak digunakan untuk bermain *game* dan menonton animasi. Penelitian tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Delima pada 2015 dimana sebanyak 94% anak usia prasekolah lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dibandingkan dengan anak usia lain (Delima, 2015)

Gawai memiliki bermacam-macam aplikasi yang dapat menarik minat anak diantaranya aplikasi tentang pembelajaran, video dan gambar serta *games* dan anak-anak seringkali memilih menggunakan gawai untuk bermain. Bermain merupakan kesempatan yang menyenangkan bagi anak-anak, dimana mereka dapat mengembangkan diri. Aktivitas bermain dapat merangsang dan mengembangkan perkembangan fisik maupun psikologis anak. Fungsi dan manfaat bermain meliputi berbagai aspek perkembangan seperti perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan moral, perkembangan sosial dan

emosional, perkembangan fisik dan perkembangan kreativitas (Elfiadi, 2016)

Dampak positif dari penggunaan gawai adalah dapat membantu perkembangan fungsi adaptif anak, dimana anak dituntut untuk menyesuaikan diri dengan keadaan dan lingkungan, karena pada era anak dituntut agar dapat mengoperasikan gawai tersebut (Imron, 2017). Beberapa dampak positif yang dapat muncul pada anak yang menggunakan gawai diantaranya adalah, meningkatkan pengetahuan, meningkatkan motivasi belajar serta berfikir kreatif dan inovatif (Nurmasari, 2016).

Akan tetapi gawai juga memiliki dampak negatif. Menurut Iswidharmanjaya (2014), dampak negatif penggunaan gawai pada anak muncul pada saat anak mulai kecanduan bermain *game* pada gawai dimana anak akan menganggap gawai merupakan bagian dari hidupnya selain itu juga dapat muncul dampak negatiflain diantaranya kesehatan tulang dan mata terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri dan obesitas (Suci, 2014). Penggunaan gawai yang tidak normal pada anak usia prasekolah juga disebabkan karena orangtua tidak tau batasan waktu penggunaan gawai, sehingga menyebabkan anak kecanduan apalagi pada saat kurangnya pendampingan dan pengawasan dari orang tua (Sapardi, 2018). Berdasarkan ilmu kesehatan jiwa penggunaan gawai kurang disarankan untuk anak usia prasekolah, karena dapat membuat anak menjadi ketergantungan dan dapat mempengaruhi proses tumbuh kembang anak secara alami. Intensitas penggunaan gawai berpengaruh terhadap perkembangan anak, dimana semakin tinggi intensitas penggunaan gawai maka semakin besar pula peluang anak untuk mengalami kemungkinan penyimpangan perkembangan (Fajariyah, *et al*/2018).

Menurut peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No 66 tahun 2014

Pasal 1 mengatakan bahwa anak usia prasekolah merupakan anak yang berusia 60 bulan hingga 72 bulan. Periode usia prasekolah dimulai dari anak-anak mulai bisa bergerak sambil berdiri sampai dengan anak masuk sekolah, ditandai dengan aktivitas yang tinggi diiringi dengan penemuan-penemuan. Perkembangan fisik dan kepribadian yang besar serta perkembangan motorik terjadi secara terus menerus pada saat ini. Anak-anak pada usia ini membutuhkan bahasa dan hubungan sosial yang lebih luas, mempelajari standar peran, memperoleh kontrol dan penguasaan diri, semakin menyadari sifat ketergantungan dan kemandirian dalam pembentukan konsep diri (Wong, 2009).

Pada usia prasekolah, anak-anak mulai belajar mengekspresikan dan mengendalikan emosi. Pada tahapan ini anak memerlukan pengalaman pengaturan emosi yang termasuk didalamnya adalah mengendalikan dan mengarahkan ekspresi emosional serta menjaga perilaku yang terorganisir ketika muncul emosi yang kuat dan menjadi pengalaman emosional (Nurmalitasari, 2015). Perkembangan personal sosial pada anak usia prasekolah berhubungan dengan kemampuan mandiri, berinteraksi dan bersosialisasi. Perkembangan personal sosial yang tidak terpenuhi akan menyebabkan anak menjadi pasif, takut, tidak percaya diri, kurang inisiatif, mudah marah, dan mudah menangis (Fajariyah et al., 2018).

World health organization melaporkan bahwa 5-25 % anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Data di Indonesia yang diperoleh dari dinas kesehatan juga menyebutkan sebanyak 85,779 (62,02 %) anak prasekolah mengalami masalah gangguan perkembangan. Dimana sebanyak 9,5 % -14,2 % anak mengalami masalah sosial emosional yang

berdampak negatif terhadap fungsi perkembangan mereka dan kesiapan untuk bersekolah (Widiawati 2012).

Penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari juga memiliki kemungkinan dalam memunculkan masalah perkembangan pada anak usia prasekolah salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial hal ini perlu diperhatikan sebab Interaksi sosial merupakan kemampuan penting yang harus diperhatikan dan dibangun sejak dini (Novitasari & Khotimah, 2016). Masalah sosial emosional anak yang mungkin muncul berhubungan dengan kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas yang meliputi perilaku sebagai berikut yaitu tingkah laku agresifitas, daya ingat kurang, pemalu, manja, negativisme, perilaku kekerasan dan perilaku merusak (Syarkiah, 2018). Menurut pendapat yang dikemukakan Shaffer bahwa perilaku agresifitas merupakan perilaku yang bersifat antisosial, bertentangan dengan norma-norma sosial yang berlaku dilingkungannya, tidak dikehendaki oleh individual, orang lain atau masyarakat secara luas (Setiawan, 2016).

Sebuah survei pendahuluan yang dilakukan oleh Kumara & Dinardinata pada bulan maret tahun 2010 di Sleman Yogyakarta menemukan bahwa 48.78 % dari 123 orang guru taman kanak-kanak melaporkan adanya siswa tertentu dikelasnya yang seringkali menjadi korban agresifitas teman-temannya. Perilaku agresifitas yang dimaksud adalah agresifitas verbal, yaitu menertawakan, mengatakan hal jahat dan membungkam teman, agresifitas terkait dengan barang kepemilikan teman yaitu merampas, menghancurkan dan menyembunyikan barang milik teman. Agresifitas fisik yaitu menarik rambut, memukul, menggigit teman dan menendang teman, serta agresifitas psikologi yaitu tidak mengizinkan teman untuk bergabung dan tidak mengizinkan teman untuk duduk didekatnya.

Sebuah artikel penelitian yang dilakukan di Italia oleh Milani pada 2015 menyatakan bahwa ada hubungan antara bermain *video game* bertema

kekerasan terhadap perilaku Agresifitas pada anak usia 7 sampai 14 tahun begitu pula penelitian yang dilakukan di Malaysia oleh Kumarasuriar dan kawan-kawan pada tahun 2011 juga menyatakan hal yang sama dimana paparan video *game* dapat menyebabkan Agresifitas pada anak remaja usia 13-17 tahun. Namun penelitian yang dilakukan di Inggris oleh Przybylski AK dan Weinstein N pada tahun 2019 menyatakan hal sebaliknya dimana mereka menyatakan bahwa bermain video *game* tidak memiliki korelasi atau hubungan dengan Agresifitas pada remaja.

Dampak penggunaan *game* pada gawai yang menyebabkan agresifitas mungkin dipengaruhi oleh latar belakang budaya hal ini berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan di Malaysia yang mengatakan bahwa dalam konteks penelitian yang dilakukan di Malaysia penelitian tersebut menunjukkan adanya korelasi antara paparan videogame kekerasan menyebabkan peningkatan tingkat agresi di kalangan remaja. Namun hasil tersebut bertolak belakang dengan penelitian terbaru pada tahun 2019 yang dilakukan di Inggris dimana menyatakan bahwa bermain video *game* tidak memiliki korelasi atau hubungan dengan Agresifitas pada remaja (Przybylski & Weinstein). Perbedaan hasil penelitian tersebut bisa disebabkan oleh perbedaan budaya sebab menurut Afiah kepribadian serta Agresifitas dalam berbagai budaya memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Faktor demografi jugalah yang berperan mempengaruhi terbentuknya kepribadian. Sifat atau temperamen terbentuk dari hasil interaksi faktor bawaan dan lingkungan. Sifat tersebut akan menjadi perangai yang akan digunakan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial (Afiah, 2105).

TK Muslimat NU 8 merupakan merupakan salah satu sekolah swasta di kota Malang. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti dengan mewawancarai salah satu guru, didapatkan bahwa rata-rata sosial ekonomi siswa sama yaitu tingkat menengah ke atas, rata-rata orang tua sibuk bekerja sehingga memungkinkan anak menggunakan gawai untuk bermain selain itu juga pada saat melakukan observasi peneliti menyaksikan bagaimana anak berinteraksi dengan teman sebayanya, beberapa anak di TK tersebut cenderung menunjukkan agresifitas fisik dan verbal dimana anak akan berbicara dengan nada tinggi, kemudian ada pula yang mendorong dan memukul teman saat bermain.

Berdasarkan fenomena tentang penggunaan gawai diatas dan beberapa hasil penelitian yang menyatakan bahwa ada hubungan antara bermain *game* dengan agresifitas namun ada juga penelitian yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara bermain *game* dengan agresifitas. Hal tersebut mengakibatkan timbulnya pro dan kontra disamping itu juga mempertimbangkan faktor perbedaan budaya yang ada di Indonesia serta perbedaan rentang usia pada sasaran penelitian oleh karena itu maka peneliti berminat untuk menganalisis apakah terdapat hubungan antarapola bermain *game* pada gawai terhadap tingkatagresifitas pada anak usia pra sekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Hubungan Pola Bermain *game* Pada Gawai Dengan Tingkat agresifitas Pada Anak usia 5-6 Tahun.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui Hubungan Pola Bermain *game* Pada Gawai Dengan Tingkat agresifitas Pada Anak usia 5-6 Tahun.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi pola bermain *game* pada gawai pada anak usia 5-6 tahun.
2. Mengidentifikasi tingkat agresifitas pada anak usia 5-6 tahun.
3. Menganalisis hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat agresifitas pada anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan tentang hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat agresifitas Pada Anak usia 5-6 Tahun.

1.4.2 Bagi Institusi Pemerintah (Dinas Kesehatan dan sekolah)

Informasi dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam upaya penanganan dalam kejadian tingkat agresifitas yang disebabkan oleh pola bermain *game* pada gawai pada anak usia prasekolah.

1.4.3 Bagi Tenaga Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai tolak ukur dan acuan bagi tenaga kesehatan dalam melakukan penanganan tingkat agresifitas yang disebabkan oleh pola bermain *game* pada gawai pada anak usia prasekolah.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Bermain

2.1.1 Definisi

Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal dan maksimal melalui kegiatan bermain. Bermain menurut Smith dan Pellegrini (2008) diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan sendiri, dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan, tidak berorientasi pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif. Melalui kegiatan bermain aspek perkembangan pada anak akan ditumbuhkan sehingga anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Menurut (Adriana, 2016). Dengan mengajak anak-anak bermain pada usia prasekolah telah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak. Permainan merupakan stimulasi yang sangat tepat bagi anak dimana daya pikir anak akan terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya.

2.1.2 Klasifikasi Bermain

Menurut Adriana (2016) Beberapa jenis permainan ditinjau dari isi permainan dan karakter sosialnya :

a. Berdasarkan isi permainan

1. *Sosial affective play*

Merupakan permainan yang melibatkan hubungan interpersonal yang menyenangkan antara si anak dengan orang lain, seperti bermain “*ciluk ba*”, berbicara sambil tertawa.

2. *Sense pleasure play*

Permainan yang menggunakan alat permainan yang menyenangkan pada anak. Misalnya dengan menggunakan air, anak akan memindah-mindahkan air ke botol, bak atau tempat lain. Ciri khas dalam permainan ini anak akan semakin lama semakin asik bersentuhan dengan alat permainan ini sehingga susah untuk dihentikan.

3. *Skill play*

Permainan ini dapat meningkatkan ketrampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus. Ketrampilan tersebut diperoleh dari pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Misalnya memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain.

4. *Unoccupied Behaviour*

Anak tidak memainkan alat permainan tertentu, melainkan alat-alat yang ada disekitarnya sehingga anak tampak senang, gembira dan asyik dengan lingkungan sekitarnya.

5. *Dramatic Play*

Pada permainan ini anak memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya. Anak akan meniru peran orang tersebut dan

memainkan dalam permainan. Permainan ini berfungsi sebagai proses identifikasi anak terhadap peran tertentu.

a. Berdasarkan Karakter sosial

1. *Social Onlooker play*

Pada permainan ini anak hanya akan mengamati temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif untuk ikut berpartisipasi dalam permainan. Anak tersebut bersifat pasif, tetapi ada proses pengamatan terhadap permainan yang sedang dilakukan temannya.

2. *Solitary play*

Solitary play merupakan permainan dimana anak berada dalam kelompok permainan, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temannya, tidak ada kerjasama atau komunikasi dengan teman sepermainannya

3. *Parallel play*

Parallel play adalah permainan dimana anak menggunakan permainan yang sama, tetapi antara satu anak dengan anak yang lain tidak terjadi kontak satu sama lain.

4. *Associative play*

Permainan ini terjadi komunikasi antara anak satu dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada yang memimpin permainan dan

tujuan permainan tidak jelas. Contoh bermain boneka, masak-masakan, hujan-hujan.

5. *Cooperative play*

Pada permainan ini terdapat aturan permainan dalam kelompok, tujuan serta pemimpin permainan. Pemimpin bertugas mengatur dan mengarahkan anggotanya untuk bertindak dalam permainan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam permainan. Misalnya bermain bola.

2.1.3 Fungsi bermain

Menurut Adriana (2016) bermain memiliki beberapa fungsi diantaranya:

a. Perkembangan sensori motorik

Merupakan komponen utama bermain pada semua usia. Permainan aktif penting untuk perkembangan otot dan bermanfaat untuk melepaskan kelebihan energy. Melalui stimulasi taktil, auditorius, visual dan kinestatik.

b. Perkembangan intelektual

Melalui eksplorasi dan manipulasi anak belajar mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur dan fungsi objek-objek. Ketersediaan permainan dan kualitas keterlibatan orang tua adalah variable terpenting yang terkait dengan perkembangan kognitif selama masa bayi dan prasekolah.

c. Sosialisasi

Perkembangan sosialisasi pada anak ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui bermain anak belajar membentuk hubungan social dan menyelesaikan masalah, belajar saling member dan menerima, menerima kritikan serta belajar pola perilaku dan sikap yang diterima masyarakat.

d. Kreativitas

Anak akan bereksperimen dan mencoba ide mereka saat bermain. Kreativitas merupakan hasil aktivitas tunggal meskipun berpikir kreatif sering kali ditingkatkan dalam kelompok. Anak akan merasa puas ketika menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

e. Kesadaran diri

Melalui bermain anak mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku. Anak juga akan belajar mengenal kemampuan diri dan membandingkannya dengan orang lain, kemudian menguji kemampuannya dengan mencoba berbagai peran serta mempelajari dampak dari perilaku mereka pada orang lain.

f. Nilai moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya melalui aktivitas bermain anak memperoleh kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima dilingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada dalam

lingkungannya. Anak akan belajar membedakan yang benar dan salah, serta tanggungjawab dari tindakan yang dilakukannya.

g. Manfaat terapeutik

Bermain memberikan sarana untuk melepaskan diri dari ketegangan dan stress yang dihadapi dilingkungan. Dalam bermain anak dapat mengekspresikan emosi dan melepaskan implus yang tidak dapat diterima dalam cara yang dapat diterima masyarakat.

2.1.4 Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain

Menurut Adriana (2016) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain, diantaranya;

a. Energi ekstra atau tambahan

Bermain memerlukan energi tambahan, apabila anak mulai lelah atau bosan maka dia akan menghentikan permainan.

b. Waktu

Anak harus memiliki waktu yang cukup untuk bermain.

c. Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.

d. Ruangan untuk bermain

Ruangan diperlukan sebagai tempat anak dalam melakukan aktivitas bermain.

e. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui moncoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberi tahu caranya.

f. Teman bermain

Teman bermain diperlukan anak dalam mengeksplor kemampuannya dari teman-temannya.

g. Reward

Memberikan semangat dan pujian atau hadiah pada anak apabila berhasil melakukan sebuah permainan.

2.2 Konsep gawai

2.2.1 Definisi

Gadget atau dalam bahasa Indonesia disebut gawai merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi atau fasilitas-fasilitas khusus seperti fitur radio, news, video, chatting, email, media sosial, dan games (Nurchayati, 2017). Gawai merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Iswidhamanjaya, 2014). Sedangkan menurut Gayatri (2011), gawai adalah alat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan praktis. Berubahnya perkembangan teknologi membuat aplikasi penggunaannya tidak hanya digunakan kalangan dewasa namun juga pada anak-anak.

2.2.2 Jenis Gawai

Menurut (Iswidhamanjaya,2014) ada beberapa jenis gawai yang sering digunakan:

- a. Smartphone
- b. Laptop
- c. Tablet PC
- d. Vidio game

2.2.3 Faktor – Faktor

Menurut Efendi (2014), faktor-faktor yang mempengaruhi anak bermain gawai antara lain :

- a. Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, khususnya orang tua sebagian besar diakibatkan anak tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik untuk berkeluh kesah dari keluarga, dampaknya anak menyalurkan perhatiannya dengan bermain gawai. Anak merasa gawaisebagai alat untuk menyalurkan keluh kesahnya, media yang dapat menjadi sahabat dan menghibur diri. Semakin kurang perhatian dan komunikasi orang tua terhadap anak akan berdampak dengan meningkatnya intensitas anak bermain *gawai*.
- b. Pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak hal tersebut tentu saja membuat anak semau sendiri dalam melakukan kegiatan, karena tidak ada bimbingan orang tua. Anak akan berbuat sesuai keinginan sendiri tanpa terkontrol orang-tua, yang menyebabkan terjerumus ke dalam hal-hal negatif dan merugikan. Karena kurangnya

pengawasan orang tua, anak akan lebih bebas untuk mengakses situs *game online* bahkan *game* yang bertema kekerasan atau anak menjadi lebih bebas menonton film atau iklan yang kurang pantas pada media gawai. Dengan kata lain semakin berkurang pengawasan orang tua maka semakin tinggi intensitas anak dalam bermain *gawai* dan berdampak pada kerusakan otak

- c. Kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak merupakan hal-hal yang sangat vital pada anak-anak. Sikap – sikap orang tua yang seperti di atas sangat berpengaruh terhadap kepercayaan diri anak. Anak yang terlalu dimanja atau diberi kebebasan menimbulkan anak yang kurang kontrol dan dapat meningkatkan intensitas anak. anak bermain *gawai*. Anak yang terlalu dikekang, dicurigai, atau bahkan didiamkan juga menyebabkan anak merasa tidak dihargai sehingga kepercayaan anak terhadap orang tua menurun. Anak akan lebih memberontak dan memanfaatkan waktu untuk bermain *gawai* sebagai pelampiasan kekecewaan mereka terhadap orang tua. Sehingga pola asuh seperti ini dapat memicu meningkatnya intensitas anak bermain *gawai*.
- d. Kejenuhan/merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton . Orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga kurangnya aktivitas bermain bersama anak dapat menimbulkan perasaan bosan terhadap aktivitas sehari hari. Media *online* seperti gawaidinilai anak lebih menarik perhatian dengan konten aplikasi yang bermacam macam dan menarik. Anak akan lebih senang menghabiskan waktu

bermain bersama *gawai* sebagai hiburan penghilang rasa bosan. Sehingga intensitas bermain *gawai* dapat meningkat.

2.2.4 Dampak Penggunaan Gawai

Dampak positif yang didapatkan dalam pemakaian gawai diantaranya :

a. Menunjang pengetahuan

Gawai dapat memberikan informasi yang sangat luas dan tidak terbatas yang dapat mengkindusifkan proses pembelajaran secara meluas dan integratif (Pratama dalam Nurmasari, 2016).

b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Banyaknya games edukatif yang terdapat di gawai dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak (Sugianto dalam Nurmasari, 2016)

c. Inovator

Dapat digunakan untuk bersosialisasi, saling mengajar dan belajar antar teman di dunia maya. menambah wawasan dan mendapatkan teman baru (Pratama dalam Nurmasari, 2016).

d. Kreatif

Dengan berbagai macam games yang ada di dalamnya dengan genre strategi untuk bekerja gawai dapat mengasah kemampuan anak sehingga dapat mengembangkan kreatifitas secara maksimal (Pratama dalam Nurmasari, 2016)

Dampak negatif yang didapatkan dalam pemakaian gawai diantaranya :

a. Menjadi pribadi yang tertutup

Menurut Anggraini (2013) sejak menggunakan gawai ketika dirumah anak menjadi sulit untuk diajak berkomunikasi, terkesan tidak peduli dan kurang berespon pada orang tua saat diajak berbicara.

b. Kesehatan mata terganggu

Anak-anak yang menatap layar gawai sepanjang hari berpotensi mengalami kerabunan lebih cepat sehingga berpotensi membutuhkan bantuan alat penglihatan seperti kacamata (Suci , 2014)

c. Kesehatan tulang terganggu

Kristen lord seorang fisioterapis mengatakan bahwa gawai dapat mengubah struktur tulang manusia. Terutama pada leher dan bahu akibat posisi kepala yang menjorok ke depan. Hal itu terjadi karena posisi dalam penggunaan tidak berubah dalam waktu yang lama sehingga dapat menyebabkan gangguan tulang (Suci, 2014).

d. Gangguan tidur

Studi dari Lighting Research Center menunjukkan bahwa paparan lebih dari dua jam dapat menyebabkan masalah gangguan tidur karena cahaya gawai dapat menekan melatoni. Melatonin

merupakan senyawa kimia didalam tubuh yang berfungsi untuk mengontrol jam biologis tubuh manusia (Suci, 2014).

e. Suka menyendiri

Dr Emma Short berpendapat bahwa penggunaan gawai dapat menyebabkan keluarga, teman, rekan kerja atau pasangan tergantikan dengan adanya gawai. (Suci, 2014).

f. Terpapar radiasi

Radiasi berbahaya bagi kesehatan dikarenakan gelombang radio frequency yang dapat menimbulkan radiasi elektromagnetik. Radiasi rf pada level yang tinggi berpotensi merusak jaringan tubuh karena tubuh tidak dilengkapi dengan sistem antisipasi berlebih yang diakibatkan radiasi oleh RF (Soplaint dalam Nurmasari, 2016)

g. Obesitas

Gawai dapat menyebabkan orang mengalami obesitas karena jarang bergerak akibat dari bermain dengan gadgetnya tanpa melakukan kegiatan fisik (Velika dalam Nurmasari 2016).

2.3 Konsep Pola Bermain *Game*

2.3.1 Pengertian

Games adalah kegiatan sukarela yang dilakukan dalam membentuk suatu sistem terkontrol dimana terdapat suatu kontes yang dibatasi oleh aturan-aturan untuk menghasilkan hasil yang tidak pasti, menang kalahnya. Games juga memberikan latihan efektif kepada otak (Schell, 2008).

Pola bermain game meliputi frekuensi, durasi dan jenis game yang digunakan untuk bermain. Frekuensi adalah seringnya kegiatan dilaksanakan dalam suatu periode waktu jadi dapat disimpulkan frekuensi dalam hal ini merupakan tingkat keseringan penggunaan game untuk bermain dalam setiap hari atau minggunya sedangkan durasi merupakan Durasi kegiatan diartikan sebagai seberapa lama kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan jadi dapat disimpulkan dalam hal ini durasi merupakan lamanya waktu seseorang dalam bermain game (Nuraini, 2011).

Sedangkan untuk jenis games banyak pendapat dari berbagai ahli tentang pembagian jenis games.

2.3.2 Indikator Pola Bermain Game

a. Durasi Kegiatan

Durasi kegiatan diartikan sebagai seberapa lama kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan. Pada indikator ini motivasi akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan. Aspek ini mempunyai arti penting karena menunjukkan berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain gawai. Durasi tinggi dalam bermain gawai jika dalam sehari lebih dari 10 jam, durasi sedang jika dalam sehari bermain gawai antara 2-10 jam, durasi rendah jika dalam bermain gawai kurang dari 2 jam (Nuraini, 2011).

b. Frekuensi Kegiatan

Frekuensi yang dimaksud adalah seringnya kegiatan dilaksanakan dalam periode waktu. Merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subyek bermain gawai. Intensitas bermain gawai dengan frekuensi tinggi adalah lebih dari 10 kali setiap harinya, intensitas frekuensi bermain gawai dengan intensitas sedang adalah antara 3-10 kali setiap harinya, dan intensitas bermain gawai dengan frekuensi rendah adalah kurang dari 3 kali setiap harinya (Nuraini, 2011).

c. Jenis game

Menurut heintz 2016 jenis-jenis game digital adalah sebagai berikut :

1. *Action*

Game yang menekankan intensitas dari aksi sebagai atraksi utama yang ditonjolkan dalam game. Contoh *GTA*, *dan Cryis*, *Mortal Combat* dan *Tekken*. *Age of Empire*, *Rise of Nation*, *Warcraft*, *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBG)*, *Mobile Legends*, *Clash of Clans*, *Smackdown*, *War of God*. Game bergenre Action menurut Caesar, 2015 dibagi lagi menjadi beberapa macam antara lain :

- *Action Game*: Gaya permainan yang poin utamanya adalah pertempuran
- *Beat 'em Up*: Merupakan sub *genre* dari *action game* dimanapemain akan melakukan pertempuran dengan memukul danmenendang musuh yang lebih lemah tetapi dalam jumlah yangbesar.

- *Hack and Slash*: gaya permainan *Beat 'em Up* dimana pemain menggunakan senjata serang jarak dekat bukannya tendangan dan pukulan.
- *Fighting Game*: *Game action* dimana poin pentingnya adalah perkelahian satu lawan satu
- *Light Gun Game*: Gaya permainan dimana pemain menggunakan pengendali berupa senjata mainan kemudian menembak ke arah musuh di layar.
- *Cute 'em Up*: Gaya permainan menembak untuk menangkapi hal-hal yang lucu seperti kucing, kelinci, atau boneka.
- *Horizontal Scrolling Shooter*: Bentuk *Shoot Em up* secara horisontal yang bergerak otomatis dimana karakter akan menembaki musuh sesuai kendali pemain.
- *Vehicular Combat*: Gaya permainan dimana pemain akan mengendalikan kendaraan yang memiliki senjata untuk menembaki musuh.

2. *Adventure*

Game yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa. Contoh *Kings Quest*, dan *Space Quest*, *Legend of Zelda*, *Dora the Explorer*, *Petualangan Billy & Tracy*.

3. *Simulation*

Game jeni ini menggambarkan dunia didalam nya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detail berbagai faktor. Contohnya *Pou, The sims, Microsoft fight simulator*.

4. *Strategy*

Game yang mempunyai alasan dan cara menyelesaikan masalah dengan suatu strategy contohnya *Plants vs Zombie, warcraft, Chess, Cooking dash*.

5. *Sport*

Game ini merupakan adaptasi dari permainan olahraga dalam dunia nyata, contohnya *Winning Eleven, NBA dan Dream league Soccer*.

6. *Puzzle*

Game teka-teki, pemain diharuskan memecahkan teka-teki atau masalah dan meliputi latihan logika , ingatan, memasang pola. Contoh : *tetris, Lego, Pac-man, Lemmings*.

7. *Education atau edugames*

Game jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan , baik untuk mengajar, belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika sampai bahasa asing. Contoh edugame, *Talking tom, Pou, game asah otak*.

2.4 Konsep Tumbuh Kembang Anak Prasekolah

2.4.1 Definisi Anak Usia Prasekolah

Pertumbuhan merupakan tahapan peningkatan sesuatu dalam hal jumlah, ukuran dan arti pentingnya (Setyaningrum,2017).Pertumbuhan merupakan tahapan perkembangan yang bersifat fisik sedangkan perkembangan diartikan sebagai perubahan yang bersifat kualitatif yang menekankan segi fungsional. Menurut (Syamsu, 2001) perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu menuju tingkat kedewasaanya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik menyangkut fisik dan psikisnya. Secara singkat dapat diutarakan perbedaan pertumbuhan dan perkembangan meskipun seringkali digunakan seolah-olah keduanya memiliki pengertian yang sama.

Masa tumbuh kembang anak prasekolah merupakan suatu masa awal dimana awal dalam membentuk pembelajaran bagi anak. Pembelajaran yang dimaksud merupakan pembelajaran dalam perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan yang diciptakan oleh anak ketika berada dalam lingkungan sehingga dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan selanjutnya (Moeslichatoen, 2004). Pada usia ini anak akan mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, atau biasaya disebut dengan *golden age* karna pada masa ini anak mengalami perkembangan yang pesat dimana anak akan dapat menyerap informasi dengan tepat dan cepat. Dapat disebut anak usia prasekolah ketika anak dalam usia 2-6 tahun (Hurlock,2008). Dinyatakan dalam undang-undang RI. No 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 1 butir 14 yang

menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

2.4.2 Ciri-ciri Anak Usia Prasekolah

Ciri-ciri anak prasekolah menurut Padmonodewo (2003) meliputi aspek fisik, social, emosi dan kognitif anak;

a. Ciri Fisik

Penampilan anak prasekolah mudah dibedakan dengan anak yang berada dalam tahapan sebelumnya. Anak umumnya sangat aktif, mereka telah memiliki kontrol terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan-kegiatan yang dilakukan sendiri. Pada anak usia prasekolah akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik yang melambat dan stabil. Tinggi badan tetap bertambah dengan perpanjangan tungkai dibandingkan dengan batang tubuh.

Pada perkembangan motorik anak mengalami peningkatan kekuatan dan penghalusan ketrampilan yang sudah dipelajari sebelumnya seperti berjalan, berlari dan melompat. Menurut Hockenberry dan Wilson (2007) pertumbuhan dan tulang masih jauh dari matur sehingga anak mudah cedera.

b. Ciri sosial

Anak prasekolah biasanya mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Umumnya pada tahap ini anak memiliki satu atau dua sahabat yang cepat

berganti. Biasanya dapat menyesuaikan diri secara social dengan bermain bersama temanya.

c. Ciri Emosional

Anak prasekolah cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Pada usia ini anak berperilaku lebih agresif dan lemah dalam kontrol diri. Menurut Erikson dalam Martorel (2012) perkembangan psikososial anak prasekolah berada pada fase *initiative versus guilty* dimana anak banyak melakukan aktivitas- aktivitas eksplorasinya untuk membentuk inisiatifnya. Biasanya pada fase ini muncul konflik ketika rencana aktivitas yang dibuat anak tidak dapat dilaksanakan, hal ini akan menimbulkan stress.

d. Ciri kognitif

Pada anak prasekolah umumnya sudah terampil berbahasa. Menurut Erikson dalam Martorel (2012) perkembangan kognitif anak pada usia prasekolah berada pada fase preoperasional dimana pada fase ini terdapat keterbatasan seperti munculnya sifat egosentris dan tidak memahami konservasi. Egosentris berarti anak memandang segala sesuatu berpusat pada dirinya, sehingga pada usia ini anak selalu merasa benar.

Anak usia prasekolah pada perkembangan kognitif mempunyai tugas yang lebih banyak dalam mempersiapkan anak mencapai kesiapan. Pemikiran anak akan lebih kompleks pada usia ini. Menurut Marry (2005) perkembangan kognitif dibagi menjadi dua fase:

- Fase prakonseptual (usia 2-4 tahun) : pada fase ini konsep anak belum matang dan tidak logis dibandingkan dengan orang dewasa. Anak

mempunyai pemikiran yang berorientasi pada diri sendiri dan membuat klasifikasi yang masih relative sederhana.

- Fase Intutif (4-7 tahun) : anak mampu bermasyarakat namun belum dapat berfikir timbale balik. Anak meniru perilaku orang dewasa tetapi sudah mampu member alasan pada tindakan yang dilakukan.

2.4.3 Prinsip-Prinsip Tumbuh Kembang Anak Prasekolah

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia prasekoah yaitu (Kemenag RI, 2015):

- a. Perkembangan aspek fisik, social, emosional dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain
- b. Perkembangan fisik/motorik, emosi, social, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan
- c. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi
- d. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak
- e. Perkembangan anak berlangsung kearah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi
- f. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan social
- g. Anak adalah pembelajaran aktif yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, social dan pengetahuan yang diperolehnya

- h. Perkembangan dan pembelajaran merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan social
- i. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan social, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak
- j. Perkembangan anak mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai ketrampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya
- k. Anak memiliki modilitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu hingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlibatkan hal-hal yang diketahuinya.
- l. Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar dalam komunitas yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya dan aman secara fisik dan fisiologisnya.

2.4.4 Faktor- Faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang Anak Pasekolah

1) Motivasi belajar anak

Motivasi belajar dapat ditimbulkan sejak dini dengan memberikan lingkungan yang kondusif untuk belajar.

2) Gizi

Makanan memegang peranan penting dalam tumbuh kembang anak. Untuk tumbuh kembang anak diperlukan zat makanan yang adekuat seperti protein, karbohidrat, lemak, mineral, vitamin dan air

yang harus dikonsumsi secara seimbang dengan jumlah sesuai kebutuhan pada tahapan usianya.

3) Lingkungan Pengasuhan

Pada lingkungan pengasuhan interaksi orang sekitar dan anak sangat mempengaruhi perkembangan anak. Lingkungan mempunyai pengaruh lebih besar dalam kecerdasan motorik kasar anak. Lingkungan dapat meningkatkan atau menurunkan kecerdasan anak terutama pada masa-masa pertama kehidupannya. Menurut Gerungan (2002) terdapat 3 macam pola asuh yang biasa digunakan yaitu demokratis, otoriter dan permisif.

4) Stimulasi

Stimulasi merupakan perangsangan yang datang dari lingkungan luar anak yang merupakan bagian dari kebutuhan anak dalam merangsang kemampuan dasar saat anak berumur 0-6 tahun agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal. Menurut Nursalam (2005) setiap anak perlu mendapatkan stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan. Bentuk dari stimulasi yaitu bermain, permainan. Alat permainan edukatif dan teman bermain.

5) Pengetahuan Ibu

Pengetahuan ibu memegang peranan penting didalam memberikan stimulasi kepada anak dikarenakan pada usia ini anak sangat membutuhkan perhatian yang cukup untuk membantu

perkembangan yang optimal. Pengetahuan dan kognitif yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (evort behaviour)

6) Kesehatan Anak

Anak yang sehat pada umumnya akan tumbuh dengan baik, berbeda dengan anak yang sering sakit biasanya akan mempengaruhi tumbuh kembangnya.

7) Perumahan

Keadaan perumahan yang layak dengan konstruksi bangunan yang tidak membahayakan penghuninya akan menjamin kesehatan dan keselamatan penghuninya. Menurut Soetijoningsih (2013) rumah dengan ventilasi dan penchayaan yang cukup untuk bermain akan menjamin perkembangan anak.

8) Sosial ekonomi

Social ekonomi dapat mempengaruhi perkembangan anak, keadaan social ekonomi yang rendaj biasanya selalu berkaitan dengan kekurangan makanan serta kesehatan lingkungan yang jelek dan ketidaktahuan.

9) Jumlah saudara

Jumlah saudara yang banyak pada keluarga dapat menyebabkan berkurangnya perhatian dan kasih sayang yang diterima anak.

10) kelompok sebaya

Anak memerlukan teman sebaya untuk bersosialisasi dengan lingkungannya.

11) Keluarga

Suasana damai dan kasih sayang dalam keluarga sangat penting dalam tumbuh kembang anak.

2.5 Konsep Tingkat Agresif

2.5.1 Definisi Tingkat Agresif

Definisi perilaku agresif menurut Buss & Perry (1992) adalah perilaku atau kecenderungan Perilaku yang berniat untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis untuk mengungkapkan perasaan negatifnya sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.

2.5.2 Jenis perilaku Agresif

Buss dan Perry mengatakan bahwa ada empat dimensi perilaku agresif yang dapat digunakan untuk membedakan Tingkat agresif secara umum.

1. Agresi Fisik

Yaitu ungkapan kekecewaan individu yang cenderung ditunjukkan dengan melakukan penyerangan secara fisik terhadap orang atau sasaran kemarahannya.

2. Agresi Verbal

Kecenderungan untuk meyerang orang lain atau memberi stimulus yang merugikan melalui kata-kata .

3. Kemarahan

Yaitu dorongan fisiologis sebagai tahap persiapan agresi.

4. Permusuhan

Yaitu perasaan sakit hati atau tidak enak karena merasakan ketidakadilan sebagai persepsi dari proses berfikir (Indrijati, Dini 2014)

2.5.3 Bentuk-Bentuk perilaku Agresif

Indikator atau ciri-ciri agresivitas menurut Buss dalam Nashori (2008) meliputi: Perilaku agresif secara fisik dan verbal, secara aktif dan pasif, dan secara langsung dan tidak langsung. Tiga klasifikasi tersebut masing-masing akan saling berinteraksi, sehingga akan menghasilkan delapan bentuk perilaku agresif, yaitu :

1. Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara langsung, misalnya menusuk, menembak, memukul orang lain.
2. Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain.
3. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak memberikan jalan kepada orang lain.

4. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menolak untuk melakukan sesuatu, menolak mengerjakan perintah orang lain.
5. Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara langsung, misalnya memaki maki orang.
6. Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menyebarkan gosip tentang orang lain.
7. Perilaku agresi verbal pasif yang dilakukan secara tidak langsung misalnya menolak untuk berbicara dengan orang lain, menolak untuk menjawab pertanyaan orang lain atau menolak untuk memberikan perhatian pada suatu pembicaraan.
8. Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak setuju dengan pendapat orang lain, tetapi tidak mau mengatakan (memboikot), tidak mau menjawab pertanyaan orang lain.

2.5.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

Menurut Sears dkk dalam Hartini (2009) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif, diantaranya :

1. Proses Belajar

Proses belajar merupakan mekanisme utama yang menentukan perilaku agresi manusia. Bayi yang baru lahir menunjukkan perasaan agresi yang sangat impulsif tetapi akan semakin berkurang dengan bertambahnya usia. Sehingga akan mengendalikan dorongan

impuls agresinya secara kuat dan hanya melakukan agresi dalam keadaan tertentu saja.

Menurut teori belajar, perilaku agresi didapatkan melalui proses belajar. Belajar melalui pengalaman, coba-coba (*trial and error*), pengajaran moral, instruksi dan pengalaman terhadap orang lain. Oleh karena itu mempelajari kebiasaan melakukan perilaku agresif dalam beberapa situasi dan menekankan amarah dalam situasi yang lain, bertindak agresi terhadap beberapa orang tertentu dan tidak terhadap orang yang lain serta penting untuk mengendalikan tingkat agresi,

2. Penguatan (*reinforcement*)

Dalam proses belajar atau pembentukan tingkah laku, penguatan atau peneguhan memainkan peranan penting bila perilaku tertentu diberi ganjaran, kemungkinan besar individu akan mengulangi perilaku tersebut di masa mendatang. Bila tingkat tersebut diberi hukuman kecil kemungkinan bahwa ia akan mengulanginya. Begitu pula yang terjadi dalam pembentukan perilaku agresif. Agresi terbentuk dan dilakukan berulang kali oleh individu karena dengan agresinya itu individu tersebut mendapatkan hasil yang atau efek yang menyenangkan. Tindakan agresi biasanya merupakan reaksi yang dipelajari dan penguat merupakan penunjang agresi yang utama.

3. Imitasi

Imitasi adalah proses menuju tingkah laku model, sehingga sering juga disebutkan sebagai modeling. Imitasi yang terjadi setiap

jenis perilaku, termasuk agresivitas. Semua orang dan anak khususnya mempunyai kecenderungan yang kuat untuk meniru orang lain. Anak tidak melakukan imitasi secara sembarangan, tetapi anak lebih sering meniru daripada orang lain. Semakin penting, semakin berkuasa dan paling sering ditemui semakin besar kemungkinan anak meniru perilaku tersebut. Perilaku orang tua yang memenuhi kriteria tersebut. Sehingga orang tua merupakan model utama bagi seorang anak pada masa awal kehidupannya. Orang tua merupakan sumber penguatan dan objek imitasi utama. Mekanisme agresivitas anak dimasa mendatang sangat tergantung bagaimana cara orang tua memperlakukan anak dan perilaku anak itu sendiri.

2.5.5 Perkembangan Emosi Pada Akhir Masa Kanak-Kanak

Pada dasarnya perkembangan emosi akhir masa kanak-kanak tidak jauh berbeda dengan awal masa kanak-kanak, hanya saja ada dua hal mendasar yang membedakannya. Pertama, jenis situasi yang membangkitkan emosi dan kedua, bentuk pengungkapannya. Perubahan tersebut lebih disebabkan dari meluasnya pengalaman dan belajarnya daripada proses pematangan diri. Dengan bertambah besarnya fisik anak, anak-anak mulai mengungkapkan amarah dalam bentuk murung, menggerutu dan berbagai ungkapan kasar lainnya. Santrock (2007: 18) menyatakan beberapa perubahan yang penting dalam perkembangan masa kanak-kanak madya dan akhir, yaitu:

1. Peningkatan kemampuan untuk memahami emosi kompleks, misalnya kebanggaan dan rasa malu. Emosi-emosi ini menjadi lebih internalisasi dan terintegrasi dengan tanggung jawab personal.

2. Peningkatan pemahaman bahwa mungkin saja seseorang mengalami lebih dari satu emosi dalam situasi tertentu.
3. Peningkatan kecenderungan untuk lebih mempertimbangkan kejadian-kejadian yang menyebabkan reaksi emosi tertentu.
4. Peningkatan kemampuan untuk menekan atau menutupi reaksi emosional yang negatif.
5. Penggunaan strategi personal untuk mengalihkan perasaan tertentu, seperti mengalihkan atensi atau pikiran ketika mengalami emosi tertentu

Adapun Hurlock (1998: 155) menjelaskan bahwa “pada akhir masa kanak-kanak, adawaktu di mana akan sering mengalami emosi yang hebat. Dalam periode ini, meningginya emosi menjadi periode ketidakseimbangan, yaitu saat dimana anak sulit dihadapi. Emosi yang kian meninggi pada akhir masa kanak-kanak dapat disebabkan karena keadaan fisik dan lingkungan. Sedikit saja anak merasa sakit atau lelah, ia cenderung cepat marah, rewel dan umumnya sulit dihadapi. Keadaan lingkungan yang menyebabkan meningginya emosi juga beragam. Hal ini disebabkan oleh penyesuaian diri pada situasi yang baru selalunya menyusahkan anak, meningginya emosi hampir dialami oleh semua anak ketika memasuki dunia sekolah dan anak akan menghadapi banyak pengalaman baru disana.

2.5.6 Kajian Agresivitas Anak Agresif Terhadap Ekspresi Emosi

Izzaty (Riana Mashar, 2011: 87), memaparkan agresivitas adalah

“istilah umum yang dikaitkan dengan adanya perasaan-perasaan marah atau permusuhan atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakan kekerasan secara fisik, verbal, maupun menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang mengancam atau merendahkan”. Senada dengan pendapat di atas, Nugraha dan Rachmawati (Riana Mashar, 2011: 87), mendefinisikan “agresivitas sebagai tingkah laku menyerang baik secara fisik maupun verbal atau baru berupa ancaman yang disebabkan adanya rasa permusuhan dan frustrasi”. Dengan demikian, agresivitas merupakan bentuk tindakan menyerang baik fisik, verbal, maupun ekspresi wajah yang mengancam atau merendahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang didasari oleh rasa permusuhan. Agresivitas pada anak agresif merupakan indikator bahwa anak belum baik dalam hal pengendalian emosi. Tercapainya pengendalian emosi menjadi sangat penting agar anak-anak berkembang secara normal. Hal ini dikarenakan terdapat dua alasan yang utama. Pertama, kelompok sosial mengharapkan semua anak belajar mengendalikan emosi mereka dan kelompok sosial itu menilai dari keberhasilan anak terhadap hal tersebut. Anak akan dibelajarkan bahwa ekspresi emosi yang tidak terkendali tidak akan diterima. Kedua, apabila suatu pola ekspresi emosi telah dipelajari, maka sukar untuk mengendalikannya dan bahkan menghilangkannya. Semakin dini anak-anak belajar mengendalikan emosi, semakin mudah pula untuk mengendalikan emosinya di usia yang lebih dewasa (Hurlock, 1998: 231).

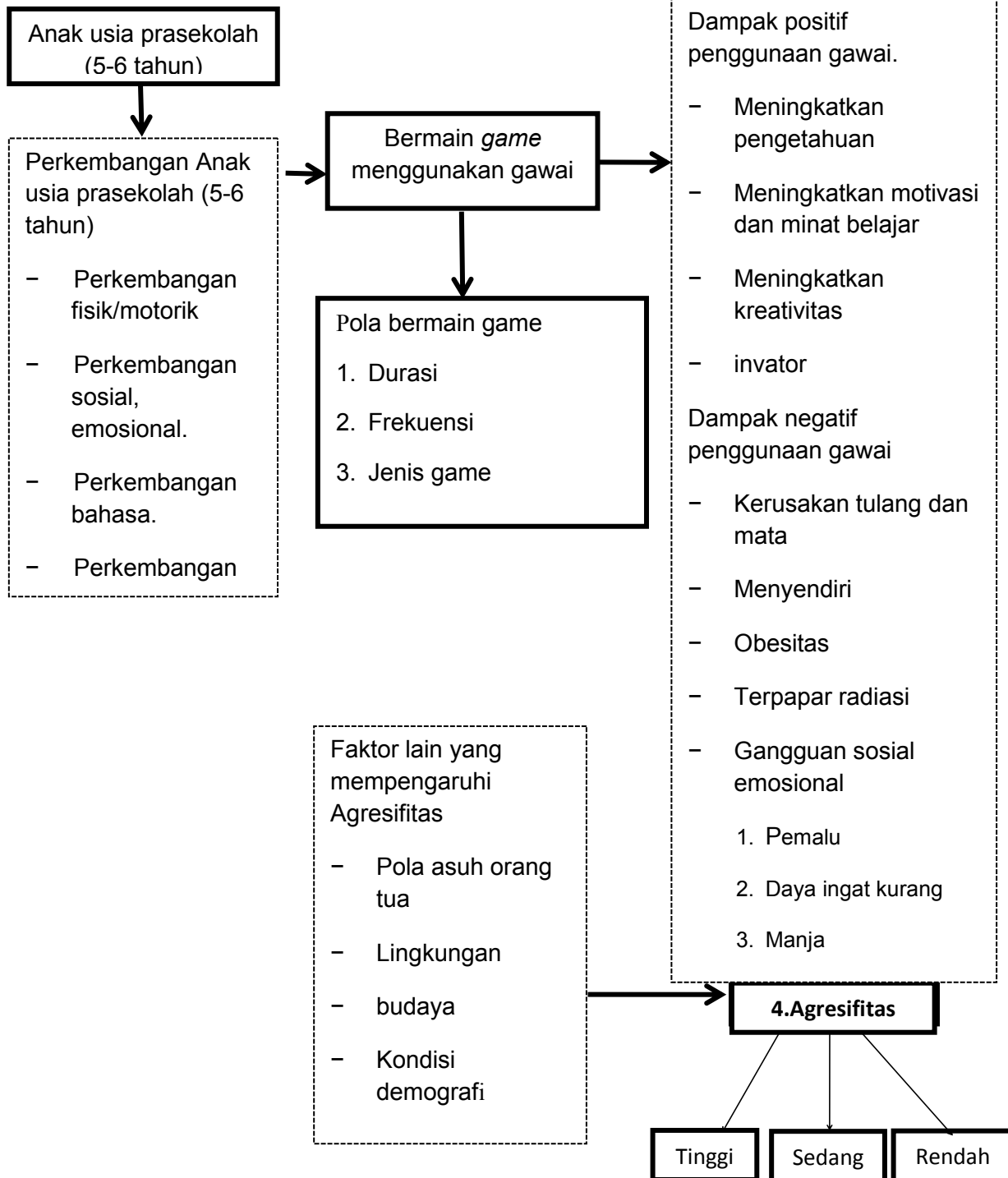
Ekspresi emosi pada anak agresif lebih cenderung meledak-ledak dan tidak terkendali jika dibandingkan dengan anak

seusianya. Hal tersebut dikarenakan pengendalian emosinya yang belum tercapai sehingga berdampak pada bagaimana anak mengekspresikan emosi yang sedang ia rasakan. Anak masih belum mampu menilai rangsangan yang diterima dan kemudian menentukan reaksi emosi yang akan dilakukan dapat dikatakan baik atau tidak. Ekspresi emosi merupakan refleksi dari perasaan-perasaan internal, mempengaruhi perasaan internal, mengkomunikasikan perasaan, menunjukkan maksud, mempengaruhi perilaku dan perasaan orang lain (Wade & Travis, 2007:118).

BAB 3

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep





: Diteliti



: Tidak diteliti

Kerangka konsep penelitian ini terdiri dari input yaitu variable independent pola bermain game pada gawai (Durasi, Frekuensi dan jenis game) dan outputnya yaitu variable dependen perilaku agresif. Dalam penelitian ini anak usia prasekolah yang bermain game dengan menggunakan gawai diukur pola bermain game dengan melihat indikator-indikator seperti durasi, frekuensi, dan jenis game yang dimainkan anak menggunakan gawai. Anak yang menggunakan game pada gawai dengan pola bermain yang tidak sesuai dapat mengalami ketergantungan gawai dimana dapat mengakibatkan gangguan sosial emosional yang memunculkan perilaku agresif.

3.2 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara pola bermain game pada gawai dengan tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah (5-6 tahun).

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan metode analitik observasional dengan pendekatan cross sectional yang bertujuan untuk menganalisis hubungan pola bermain game pada gawai dengan tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah (5-6 tahun). Pendekatan cross sectional merupakan penelitian yang dilakukan pada jangka pendek, waktu tertentu dan tempat tertentu.

4.2 Populasi dan Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi pada penelitian ini merupakan anak usia 5-6 tahun yang sedang menjalani pendidikan di TK Muslimat NU 8 Kota Malang yang berjumlah 57 anak serta guru kelas di TK tersebut.

4.2.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian populasi yang diambil yang akan menjadi objek penelitian. Sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Besar sample pada penelitian ini adalah sebanyak 57 anak yang berusia 5-6 tahun.

4.2.3 Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan total sampling dimana sample diambil dari total keseluruhan populasi (Suwono,2010) dalam hal ini merupakan seluruh siswa di TK Muslimat NU 8 yang terpapar *game* serta memiliki gawai. Penelitian ini menggunakan *Non-Probability Sampling* dimana teknik tersebut tidak memberikan peluang dan kesempatan yang sama terhadap semua anggota populasi untuk dijadikan sample penelitian. Teknik sampling yang digunakan adalah sample jenuh karena jumlah populasi kecil sehingga semua anggota populasi digunakan sebagai sample (Sugiyono, 2011).

4.3 Variabel Penelitian

4.3.1 Variabel Independen

Variabel Independent(bebas) dalam penelitian ini adalah pola bermain game pada gawai.

4.3.2 Variabel Dependen

Variabel dependen(tergantung) dalam penelitian ini adalah tingkat agresifitas pada anak usai prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 kota Malang.

4.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di taman kanak –kanak Muslimat NU 8 kota Malang.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 3-4 dan 6 Desember 2019. Kegiatan dimulai dengan proses penyusunan proposal penelitian kemudian proses pengambilan dan pengolahan data selama 3 hari serta penyusunan laporan hasil penelitian selama 1 bulan. Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan pengisian kuisisioner kepada orang tua atau wali dan guru masing-masing adalah selama ± 30 menit.

4.5 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrument berupa kuesioner.

1. Kuesioner data umum responden (Kuisisioner 1)

Kuisisioner data umum responden menjelaskan tentang karakteristik responden diantaranya inisial anak, inisial orang tua, jenis kelamin anak, usia orang tua, pekerjaan serta pendidikan terakhir orang tua.

2. Kuesioner Pola bermain game pada gawai (Kuesioner 2)

Kuisisioner pola bermain *game* pada gawai untuk mengukur frekuensi, durasi dan jenis game yang dimainkan oleh anak. Kuisisioner tersebut merupakan instrumen yang dibuat oleh peneliti dimana kuisisioner tersebut diisi oleh orang tua anak. Kuisisioner ini menggunakan menggunakan pertanyaan tertutup dengan pendekatan skala Gutman dimana responden akan menjawab pertanyaan yang tersedia lalu peneliti memberikan skor dan melakukan pengkategorian. Kuisisioner ini terdiri dari 8 soal yang ditampilkan dalam bentuk tabel. Didalam tabel terdapat 3 indikator utama pola bermain game pada gawai yaitu jenis permainan, frekuensi dan durasi selain itu juga didalam tabel terdapat beberapa

pertanyaan seperti pendampingan orang tua, jenis game dan waktu bermain. Tiga indikator utama akan diberikan bobot penilaian 1 = sesuai 2 = tidak sesuai dan 3 = sangat tidak sesuai. Sedangkan untuk data yang didapatkan dari pertanyaan lain hanya dilakukan pengkodean. Setelah bobot skor dijumlahkan lalu dikategorikan tiga kelas dengan nilai terendah adalah 4 dan nilai tertinggi adalah 17 kemudian diukur dengan menggunakan rumus statistika (Sudjana, 2009).

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

Keterangan :

p : panjang kelas

Rentang : nilai tertinggi dikurangi nilai terendah

Banyak kelas : jumlah kategori kelas

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan panjang kelas kategori skor pola bermain *game* yang digunakan dalam penelitian

sebagai berikut: 13-17 (sangat tidak sesuai), 9-12 (tidak sesuai), 4-8 (sesuai).

Tabel 4.1 Tabel kriteria Skor Pola Bermain Game pada Gawai

Kriteria skor	Kategori
4-8	Sesuai
9-12	Tidak Sesuai
13-17	Sangat tidak sesuai

3. Kuesioner tingkat agresifitas(PSBS-T)

Kuisisioner yang digunakan untuk mengukur perilaku agresif pada anak usia prasekolah menggunakan kuisisioner berdasarkan pada teori menurut Nicki R. Crick and Juan F. Casas dengan modifikasi. Kuisisioner merupakan kuisisioner berbahasa Inggris yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan telah melalui uji keterbacaan oleh pembimbing 1 dan pembimbing 2. Kuisisioner memiliki 18 pertanyaan yang mewakili setiap indikator, indikator yang dimaksud adalah relational agresion, overt agresion, sikap prososial dan sikap depresi. Kuisisioner menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat tidak sesuai, tidak sesuai, sesuai, sangat sesuai. Kemudian hasil akan dikategorikan menjadi tiga tingkatan perilaku agresif yaitu rendah, sedang dan tinggi.

Untuk mengetahui presentase tingkat agresivitas anak, maka data yang berhasil dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan rumus statistika (Sudjana, 2009).

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

Keterangan :

p : panjang kelas

Rentang : nilai tertinggi dikurangi nilai terendah

Banyak kelas : jumlah kategori kelas

Jadi dapat disesuaikan yaitu dengan nilai tertinggi 54 dan nilai terendah 0. kemudian didapatkan rentang sebesar 54 dibagi 3 kategori kelas yaitu tinggi, sedang dan rendah. Maka diperoleh panjang kelas 18 dan nilai terendah 0 sebagai batas sebagai batas bawah kelas pertama maka dikategorikan sebagai berikut 0-18 rendah, 19-36 sedang, 37-54 tinggi.

Tabel 4.2 Tabel Kriteria Skor Tingkat Agresifitas

Kriteria skor	Kategori
37-54	Tinggi
19-36	Sedang
0-18	Rendah

4.6 Uji Validitas dan Reliabilitas Kuisisioner

4.6.1 Uji Validitas

Uji validitas dan Reabilitas pada penelitian ini dilakukan pada guru dansiswa TK Muslimat NU 12 Kota Malang yang berjumlah 15 dan 20 responden. Pengujian validitas instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan *person product moment* dengan tingkat signifikansi sebesar 5% dengan kriteria probabilitas lebih dari 0,05 maka instrumen dinyatakan valid (Arikunto, 2010). Uji validitas adalah suatu tes untuk mengukur sejauh mana alat tes itu dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, dan makin tinggi validitas alat tes, makin mengenai sasaran. Valid tidaknya suatu instrumen dapat diketahui dengan cara membandingkan indeks korelasi *product moment pearson*, dengan taraf kepercayaan 95% atau level signifikansi 5%

($p=0,05$). Butir pernyataan instrumen dinyatakan valid jika R hitung lebih besar dari R tabel. Uji validitas dilakukan pada 10 responden anak prasekolah dan guru yang berada di TK muslimat NU 12 Kota Malang yang tidak menjadi sampel penelitian. Kuisisioner dinyatakan valid jika r hitung $>$ r tabel.

Untuk instrumen pola bermain game pada gawai menggunakan sebanyak 15 responden dimana didapatkan hasil bahwa r tabelnya adalah 0,4821. kuisisioner dinyatakan valid jika r hitung $>$ r tabel. Pada lembar kuisisioner pola bermain game pada rentang 0,725-0,767.

Untuk instrumen tingkat agresifitas yang diujikan kepada 20 responden dengan r tabel 0,444 didapatkan 2 pertanyaan yang tidak valid namun telah diperbaiki kalimatnya menjadi lebih efektif. Kemudian setelah diuji didapatkan rentang r hitung yaitu 0,471-0,873 sehingga dinyatakan valid karena r hitung $>$ r tabel.

4.6.2 Uji Reliabilitas

Instrumen penelitian ini dilihat menggunakan metode *alpha cronbach* yang dibantu aplikasi statistik SPSS 23for windows, dimana α yaitu 0,885 dan 0,9069. Suatu instrument dapat dikatakan ajeg dan andal (reliable) apabila koefisien korelasi lebih besar dari nilai kritis atau apabila nilai $\alpha > 0,6$ maka dapat dikatakan bahwa instrumen telah reliable.

Uji reliabilitas yang dilakukan pada 15 responden orang tua dan 20 responden anak yang berada di TK Muslimat NU 12 yang tidak menjadi sampel dalam penelitian. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan bahwa kuisisioner pola bermain game pada gawai dan

tingkat agresifitas sangat reliable untuk digunakan dengan nilai reliabilitas pola bermain game pada gawai 0,908 dan pada tingkat agresifitas 0,914.

4.7 Definisi Operasional

Tabel 4.3 Tabel Definisi Operasional

Variabel penelitian	Definisi operasional	indikator	Alat ukur	Skala ukur	Hasil ukur
Variabel independent Pola bermain <i>game</i> pada gawai.	Pola bermain <i>game</i> pada gawai merupakan aktivitas bermain <i>game</i> yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan fasilitas gawai.	<ul style="list-style-type: none"> - Frekuensi - Durasi - Jenis <i>game</i> yang dimainkan 	Kuisisioner pola bermain <i>game</i> pada gawai	Ordinal	Pola bermain <i>game</i> pada gawai Sesuai : 4-8 Tidak sesuai : 9-12 Sangat tidak sesuai : 13-17
Variabel dependent tingkat agresifitas pada anak	agresifitas merupakan perilaku, kecenderungan yang merugikan karena dapat menciderai dan	<ul style="list-style-type: none"> - Relational agresion - Overt agresion - Sikap prososial 	Kuisisioner (PSBS-T)	Ordinal	Tingkat Agresifitas Tinggi : 37-54 Sedang : 1-36 Rendah : 0-18

usai prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 kota Malang.	menyerang orang lain atau bendadi sekitarnya, baik secara fisik, psikis maupun verbal.	- Sikap depresi			
---	--	-----------------	--	--	--

4.8 Prosedur Penelitian dan Pengumpulan Data

4.8.1 Prosedur Administrasi

Penelitian diawali dengan pembuatan proposal penelitian, selanjutnya peneliti mengajukan uji proposal penelitian. Penelitian dilakukan setelah dinyatakan lulus kaji etik oleh Komite Etik penelitian Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya dan memenuhi prosedur administrasi yang berlaku di TK Muslimat NU 8.

4.8.2 Prosedur Teknis

Prosedur penelitian secara teknis adalah sebagai berikut :

Peneliti melakukan pengumpulan data terkait dengan penelitian di TK Muslimat NU 8 kota Malang. Data penelitian didapatkan dari 57 siswa, prosedur teknis pengumpulan data adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti membawa surat izin penelitian yang didapat dari pihak kampus ke sekolah tujuan. Dalam penelitian ini sekolah yang dituju sebagai tempat penelitian adalah TK Muslimat NU 8.
- b. Peneliti menghadap kepala sekolah TK Muslimat NU 8 untuk mengurus izin penelitian disekolah tersebut.
- c. Setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah, peneliti menemui guru TK untuk menjelaskan tujuan, manfaat penelitian, dan harapan peneliti untuk bekerjasama dan meminta bantuan selama proses penelitian dan pengambilan data.

- d. Peneliti menemui wali murid untuk menjelaskan proses pengambilan sample data yang sesuai dengan yang dikehendaki oleh peneliti.
- e. Peneliti menemui responden untuk memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian yang sedang dilaksanakan.
- f. Peneliti meminta kesediaan responden untuk berpartisipasi dalam penelitian dengan mengisi *inform consent*
- g. Peneliti menjelaskan kepada responden tentang pentingnya kejujuran dalam mengisi kuisisioner.
- h. Peneliti meminta responden, wali murid atau wali kelas untuk menandatangani surat persetujuan menjadi subjek atau partisipan dalam penelitian.
- i. Peneliti memberikan lembar kuisisioner kepada responden, orang tua dan wali kelas untuk diisi dan memberikan penjelasan tentang tata cara pengisian kuisisioner.
- j. Peneliti memberikan waktu dan kesempatan kepada para partisipan untuk mengisi kuisisioner.
- k. Peneliti mengumpulkan kembali lembar kuisisioner yang telah dikerjakan oleh partisipan.
- l. Pengambilan sampel kelompok perlakuan dilakukan di TK Muslimat NU 8 dengan Total Sampling yang berjumlah 57 siswa.
- m. Setelah data terkumpul peneliti melakukan pengolahan dan analisis data.

4.9 Pengolahan dan Analisa Data

4.9.1 Pengolahan Data

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya yaitu melakukan pengolahan data dengan tahap sebagai berikut:

4.9.1.1 Editing

Editing adalah kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir atau kuesioner tersebut sudah lengkap.

4.9.1.2 Coding

Setelah semua kuesioner diedit atau disunting, selanjutnya dilakukan pengkodean atau *coding*, yaitu mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan. Selanjutnya dimasukkan dalam lembar tabel kerja untuk memudahkan *entry data*.

4.9.1.3 Scoring

Setelah data terkumpul, pengolahan data dilakukan dengan memberikan skor penelitian.

Skoring yang dilakukan oleh peneliti untuk kuisisioner pola bermain *game* pada gawai dan tingkat agresifitas adalah sebagai berikut

1. Jenis Permainan

Tabel 4.4 Skoring Jenis Permainan

Kategori	Skor	
	Ya	Tidak
Grup A (3-6 tahun)	1	3
Grup B (7-11 tahun)	2	1
Grup C (12-18 tahun)	3	1

2. Frekuensi dan Durasi

Tabel 4.5 Skoring Frekuensi dan Durasi

Frekuensi	Durasi	Skor
1x	<1 jam	1
2-3x	<1jam	2
>3x	<1jam	3
1x	2-3 jam	4
2-3x	2-3 jam	5
>3x	2-3 jam	6
1x	>3 jam	7
2-3x	>3 jam	8
>3x	>3 jam	9

Tabel 4.6 Skoring Tingkat Agresifitas

Item Respon	STS	TS	S	SS
Favorable (1,2,4,6,8,10,11,12,13,14,15,16,17,18)	0	1	2	3
Unfavorable (NO 3,5,7,9)	3	2	1	0

4.9.1.4 Tabulating

Tabulating yaitu data yang telah dikumpulkan dikelompokkan sesuai dengan tujuan penelitian yang diinginkan oleh peneliti.

4.9.1.5 Entry Data

Entry data merupakan memasukkan data kuesioner yang telah dikumpulkan dari responden kedalam program atau *software* komputer.

4.9.1.6 Output

Output yaitu menampilkan hasil perolehan data dalam bentuk lembar cetak.

4.9.2 Analisa Data

4.9.2.1 Analisa Univariat

Dilakukan pada setiap variabel dari hasil penelitian. Pada umumnya analisa ini hanya menghasilkan distribusi dan persentase dari tiap variabel (Notoatmodjo, 2012). semua variabel yang berhubungan dengan karakteristik responden dianalisis seperti jenis kelamin, usia, pekerjaan serta pendidikan terakhir. Tujuan dilakukan analisa univariat adalah untuk menjelaskan karakteristik variabel yang diteliti dalam hal ini yaitu pola bermain game pada gawai dengan tingkat pada anak usia prasekolah (5-6 tahun).

4.9.2.2 Analisa Bivariat

- a. Dilakukan untuk menguji dan menjelaskan hubungan antara variabel dependen dan variabel independen. Analisis dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Spearman rho*. Uji ini memiliki $\alpha = 0,005$. Hubungan kemaknaan variabel independen dan dependen dari penelitian ini adalah
 - a. Jika *p value* $\leq \alpha$, maka terdapat hubungan yang signifikan.
 - b. Jika *p value* $> \alpha$, maka terdapat hubungan yang tidak signifikan
- b. Kekuatan korelasi secara statistik

0,0-<0,2 di interpretasikan sangat lemah,

0,2-<0,4 di interpretasikan lemah

0,4-<0,6 di interpretasikan sedang

0,6-<0,8 di interpretasikan kuat

0,8-<1,00 di interpretasikan sangat kuat

c. Arah korelasi

Terdapat dua arah korelasi yaitu positif dan negatif dimana jika positif maka semakin tinggi variabel A maka semakin tinggi variabel B sedangkan bila negatif maka semakin tinggi variabel A maka semakin rendah variabel B. Jadi Semakin Sesuai Pola bermain game pada gawai maka semakin rendah tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah merupakan arah korelasi negatif sedangkan arah korelasi positif semakin sesuai pola bermain game pada gawai maka semakin tinggi tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah.

4.10 Etika Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti telah mendapatkan izin dari Kepala Sekolah TK Muslimat NU 8 Kota Malang untuk melaksanakan penelitian serta mengajukan permohonan etik ke komisi etik penelitian FKUB Kemudian dilakukan didapatkan izin etik dengan no surat laik etik NO.315/EC/KEPK-S1-PSIK/11/2019, dengan memperhatikan masalah etika yang meliputi:

a. *Respect For Person* (Menghormati Harkat dan Martabat Manusia)

Pada penelitian ini peneliti menghormati harkat dan martabat manusia, karena pada penelitian ini subjek penelitian diberikan penjelasan mengenai tujuan, manfaat, prosedur pelaksanaan penelitian, dampak yang mungkin terjadi selama dan sesudah penelitian, hak-hak responden dan kesediaan menjadi responden serta tidak ada paksaan dari pihak manapun. Dalam menghormati harkat dan martabat manusia terdiri dari *informed consent*, *autonomy*, dan *confidentiality*.

Bagi responden yang bersedia maka diberikan lembar kesediaan (*informed consent*) menjadi subjek penelitian. Bagi responden dalam penelitian ini juga memiliki hak dalam memutuskan apa yang diinginkan seperti responden memiliki hak untuk mengundurkan diri atau menolak untuk menjadi responden dalam penelitian. Sedangkan untuk *autonomy* dan *confidentiality* artinya selama kegiatan penelitian ini, peneliti tidak akan mencantumkan nama dari responden, namun yang dicantumkan dalam instrument penelitian adalah nomor kode dan inisial nama responden dan untuk data dari responden peneliti akan menjaga kerahasiaan semua informasi yang dimiliki oleh responden.

b. *Beneficence* (Manfaat) dan *Non Maleficence* (Tidak merugikan)

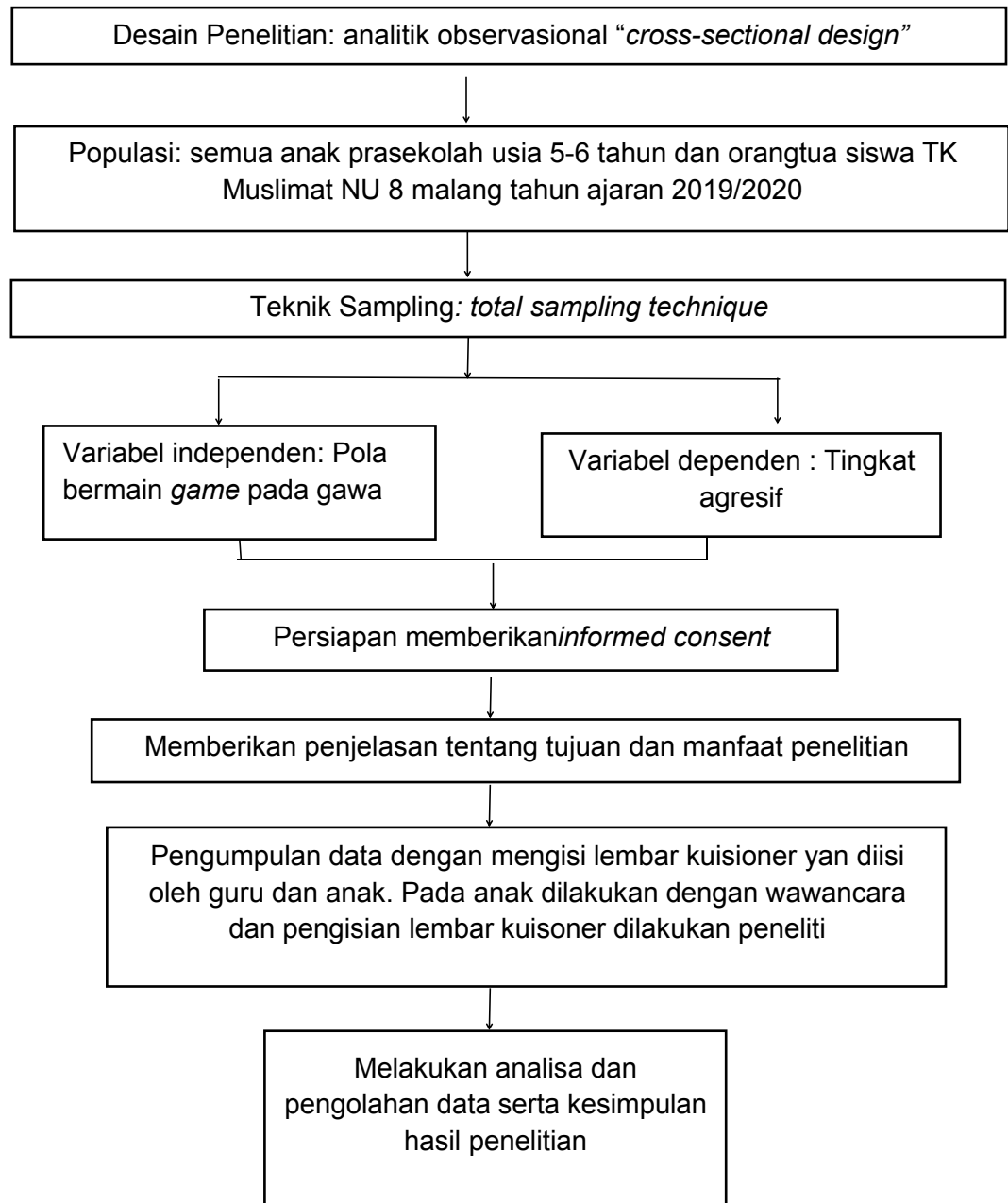
Merupakan prinsip etika penelitian untuk melakukan hal yang baik, memberikan manfaat dan tidak merugikan orang lain. Penerapan prinsip etika dalam penelitian ini adalah peneliti memperlakukan responden dan keluarga dengan baik dan sopan. Peneliti menjelaskan pada responden mengenai manfaat yang

didapatkan dengan mengikuti penelitian dan juga menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan ini tidak memberikan kerugian baik bagi anak maupun keluarga. Hasil pengumpulan data tidak dipergunakan dalam hal-hal yang dapat merugikan responden. Sebagai ucapan terimakasih peneliti memberikan *reward* kepada responden.

c. *Justice (keadilan)*

Setiap responden berhak dilakukan secara adil tanpa diskriminasi selama keikutsertaanya dalam proses penelitian. Peneliti memberikan perilaku sama pada setiap responden yang diteliti.

4.11 Kerangka Kerja



BAB 5

HASIL PENELITIAN

5.1 Data Umum

Distribusi karakteristik responden dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 yaitu data karakteristik responden, data karakteristik orang tua serta data pola bermain *game*.

5.1.1 Karakteristik Responden

Gambaran distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin, usia anak, kapan mulai menggunakan gawai, cara anak mengakses *game*, dengan siapa anak bermain *game*, jenis *game* (*online* atau *offline*), pendampingan orang tua serta waktu anak bermain *game* dengan skala data ordinal dan ordinal dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Variabel	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	27	47,4
Perempuan	30	52,6
Usia anak		
5 tahun	9	15,8
6 tahun	48	84,2
Kapan anak mulai menggunakan gawai		
1 tahun	3	5,3
2 tahun	4	7,0
3 tahun	18	31,6
4 tahun	14	24,6
5 tahun	18	31,6
Cara anak mengakses <i>game</i>		
<i>game</i> yang ada digawai	12	21,2
<i>game</i> yang diunduh anak	17	29,8
<i>game</i> yang diunduh orang tua	28	49,1
Variabel	n	%

Pendampingan orang tua		
Selalu	16	28,1
Jarang	35	61,4
Tidak pernah	6	10,5
Waktu bermain		
Hari libur	36	63,2
Hari sekolah	3	5,3
Setiap hari	18	31,6
Dengan siapa anak bermain <i>game</i>		
Sendiri	40	70,2
Bersama teman sebaya	2	3,5
Bersama orang tua	15	26,3
Jenis <i>game</i>		
<i>Offline</i>	33	57,9
<i>Online</i>	5	8,8
<i>Online dan offline</i>	19	33,3

Tabel diatas menunjukkan bahwa responden paling banyak berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 30 orang (52 %) dari total 57 responden. Kemudian usia anak terbanyak adalah anak usia 6 tahun yaitu 48 orang (84,2 %) , Tabel diatas menunjukkan data bahwa anak mulai menggunakan atau diperkenalkan pada gawai terbanyak pada usia 3 tahun sebanyak 18 orang (31,6 %) dan 5 tahun yaitu sebanyak 8 orang (31,6 %). kemudian data tertinggi cara anak mengakses *game* yaitu 28 anak (49,1 %) dengan menggunakan *game* yang diunduhkan oleh orang tua, lalu sebanyak 40 anak (70,2 %) anak bermain *game* sendiri, dan data tertinggi jenis *game* yang dimainkan anak yaitu *game* offline sebanyak 33 anak (57,9 %), setelah itu data tertinggi pendampingan orang tua pada saat anak bermain *game* didapatkan data tertinggi yaitu jarang sebanyak 35 anak (61,4 %) selanjutnya data tertinggi waktu bermain *game* pada anak yaitu pada saat hari libur

sebanyak 36 anak (63,2 %) dari total keseluruhan responden sebanyak 57 anak.

5.1.2 Gambaran pola bermain *game* pada anak usia 5-6 tahun

Gambaran distribusi frekuensi pola bermain *game* berdasarkan kapan anak mulai menggunakan gawai, cara anak mengakses *game*, dengan siapa anak bermain *game*, jenis *game*, pendampingan orang tua, waktu bermain.

Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Orangtua

Variabel	n	%
Usia orang tua		
17-25	1	1,8
26-35	33	57,9
36-55	23	40,4
Pendidikan terakhir orang tua		
SD	2	3,5
SMP	10	17,5
SMA	29	50,9
Perguruan Tinggi	16	28,1
Pekerjaan orang tua		
IRT/tidak bekerja	33	57,9
PNS	3	5,3
Wiraswasta	5	8,8
Karyawan swasta	16	28,1

Untuk usia orang tua didapatkan data tertinggi adalah usia 26-35 tahun berjumlah 36 orang (57,9 %), setelah itu pendidikan terakhir orang tua didapatkan data tertinggi yaitu SMA berjumlah 29 orang (50,9) kemudian untuk pekerjaan orang tua didapatkan data tertinggi yaitu IRT/Tidak berkerja sebanyak 33 orang (57,9 %).

5.2 Pola Bermain Game

Gambaran pola bermain *game* disajikan dalam skala data ordinal yang terdiri dari komponen jenis *game*, frekuensi dan durasi dalam penilaian pola bermain *game* pada gawai. Adapun pola bermain *game* berdasarkan kategori yang dinilai disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 5.3 Distribusi Pola Bermain Game Berdasarkan kategori Jenis *game*

Kategori	n	%
Sesuai	48	84,2
Tidak sesuai	8	14,1
Sangat tidak sesuai	1	1,7

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 84,2 % anak bermain *game* dengan kategori sesuai.

Tabel 5.4 Distribusi Pola Bermain Game Berdasarkan Kategori Frekuensi

Kategori	n	%
Sesuai	23	40,3
Tidak sesuai	20	35,1
Sangat tidak sesuai	14	24,6

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa data tertinggi yang didapatkan yaitu 40,3 % anak bermain *game* dengan frekuensi yang sesuai.

Tabel 5.5 Distribusi Pola Bermain *game* Berdasarkan Kategori Durasi Game

Kategori	n	%
Sesuai	34	59,6
Tidak sesuai	16	28,1
Sangat tidak sesuai	7	12,3

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 59,6 % anak bermain *game* dengan durasi yang sesuai.

Selanjutnya peneliti melakukan skoring berdasarkan komponen jenis *game*, frekuensi dan durasi bermain *game* pada gawai didapatkan data sebagai berikut yang dijelaskan dalam tabel dibawah ini

Tabel 5.6 Distribusi Pola Bermain

Kategori	n	%
Sesuai	44	77,2
Tidak sesuai	6	10,5
Sangat tidak sesuai	7	12,3

Berdasarkan data yang telah dikategorikan didapatkan hasil tertinggi yaitu anak dengan pola bermain yang sesuai sebanyak 44 anak (77,2 %).

5.3 Data Agresifitas

Gambaran pengkategorian agresifitas responden dengan skala data ordinal dijelaskan dalam tabel berikut

Tabel 5.7 Distribusi Frekuensi Tingkat Agresifitas

Kategori	n	%
Rendah	15	26,3
Sedang	34	59,6
Tinggi	8	14,0

Berdasarkan data yang telah dikategorikan didapatkan hasil tertinggi yaitu anak dengan agresifitas sedang sebanyak 34 anak (59,6 %).

5.5 Hubungan Pola Bermain *game* pada Gawai dengan Tingkat Agresifitas

Tabel 5.8 Hubungan Jenis *Game* dengan Tingkat Agresifitas

Variabel	P-Value
jenis permainan tingkat agresifitas	0,564

Berdasarkan analisa *spearman* diatas $0.564 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara jenis game dengan tingkat agresifitas

Tabel 5.9 Hubungan Frekuensi dan Durasi dengan Tingkat Agresifitas

Variabel	P-Value
frekuensi dan durasi tingkat agresifitas	0,244

Berdasarkan analisa *spearman* diatas $0.244 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara frekuensi dan durasi dengan tingkat agresifitas

Gambaran analisis hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat agresifitas dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 5.10 Hubungan Pola Bermain *Game* pada Gawai dengan Tingkat Agresifitas.

Pola bermain <i>game</i>	Tingkat Agresifitas								P-value
	Rendah		Sedang		Tinggi		Total		
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Sesuai	9	15,8	28	49,1	7	12,3	44	77,2	0,098
Tidak sesuai	3	5,3	3	5,3	-	-	6	10,5	
Sangat tidak sesuai	3	5,3	3	5,3	1	1,7	7	12,3	
	15	26,3	34	59,6	8	14,0	57	100	

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil tertinggi yang didapatkan yaitu anak dengan pola bermain yang sesuai sebanyak 44 anak (77,2 %), sedangkan hasil tertinggi tingkat agresifitas yaitu sedang sebanyak 34 anak (59,6 %). Berdasarkan analisis korelatif dengan uji *spearman* didapatkan p-value 0,098 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain *game* dengan tingkat agresifitas.

BAB 6

PEMBAHASAN

6.1 Pembahasan Hasil Penelitian

6.1.1 Pola Bermain *Game*

Berdasarkan data yang telah dikategorikan didapatkan hasil tertinggi sebanyak 44 anak (77,2 %) yaitu anak dengan pola bermain yang sesuai. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, usia anak, usia orang tua, pendidikan terakhir orang tua dan pekerjaan orang tua.

Pola bermain game tertinggi pada anak usia 5-6 tahun yang bersekolah di tk muslimat NU 8 yaitu sesuai. Hal tersebut dapat dipengaruhi karakteristik orang tua dimana sebanyak 33 orang tua berprofesi sebagai ibu rumah tangga/IRT, selaras dengan pernyataan (Irmayanti, 2018) yang mengatakan sebagian besar ibu yang berprofesi sebagai ibu rumah tangga lebih sering turut terlibat saat anak bermain gawai dengan ikut bermain gawai bersama anak dan memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran bagi anak, namun hal tersebut belum tentu berpengaruh terhadap pendampingan anak dirumah pada Ibu tidak bekerja maupun ibu bekerja pada saat menemani anak bermain game karena sebanyak 35 anak (61,4 %) jarang didampingi orang tua saat bermain game. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Brooks (2011) mengungkapkan bahwa orangtua memberikan gawai untuk bermain game kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orangtua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Senada dengan

Marsal dan Hidayati (2017) yang juga mengungkapkan bahwa motif pemberian gawai pada anak-anak prasekolah oleh orangtua dirumah didasari oleh berbagai kepentingan orangtua, antara lain untuk memenuhi tuntutan perkembangan teknologi yang semakin maju, memenuhi keinginan anak, dan demi memudahkan dalam melakukan pengasuhan anak sehingga tidak mengganggu pekerjaan orangtua.

Selain itu juga hampir 100 % usia orangtua diatas 17 tahun dimana merupakan usia ideal dalam memiliki anak hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sunarti & Sari yang menyatakan bahwa usia ideal menikah laki-laki 26,3 tahun dan perempuan 23,9 tahun. selaras dengan pernyataan psikolog (Raviando, 2019) menjelaskan usia matang seorang wanita siap secara mental untuk hamil yakni sekitar 25-27 tahun. Dalam usia ini, emosi wanita dirasa sudah stabil sehingga lebih siap untuk merawat anak dan lebih update terhadap perkembangan ilmu pengetahuan tentang penggunaan gawai pada anak.

Pendidikan orang tua juga memiliki dampak dalam pola bermain anak sebagaimana data yang didapatkan bahwa sebanyak 50.9 % orang tua merupakan lulusan sekolah menengah atas dan 28,1 % merupakan lulusan perguruan tinggi hal tersebut mengakibatkan orangtua terutama ibu yang berpendidikan, padasaat anak bermain gawai mayoritas memilihkan untuk bermain *game* dan membuka *youtube* yangbersifat edukatif dan hiburan. ibu berpendidikan tinggi memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran bagi anak seperti mengajari anak mengenal warna, mengenal nama-nama tumbuhan dan hewan, belajar membaca dan berhitung, belajar bahasa inggris, mengenal berbagai lagu anak-anak, menerapkan batasan durasi

yaitu maksimal 15 hingga 30 menit, melarang anak membuka aplikasi atau konten tertentu, meredupkan kecerahan layar gawai. Sebagaimana Nurrachmawati (2017) menyebutkan bahwa gawai yang paling sering digunakan oleh anak prasekolah berisi berbagai aplikasi pembelajaran seperti mengenal huruf atau gambar dan aplikasi hiburan seperti *game* edukatif serta *video youtube*.

Usia anak pertama kali diperkenalkan kepada gawai tertinggi yaitu sebanyak 18 anak pada saat berusia 3 tahun dan 5 tahun hal tersebut sangat tidak ideal karena menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) menyebutkan penggunaan gawai adalah hak anak. Tapi, usia ideal anak dapat mengakses gawai saat menginjak usia 13 tahun. Namun walaupun kebanyakan anak diberikan gawai pada usia yang belum ideal kebanyakan orang tua akan tetap memberikan pengawasan dalam penggunaan gawai tersebut seperti memilihkan jenis game apa saja yang boleh dimainkan oleh anak selaras dengan data yang ditemukan peneliti lapangan bahwa sebanyak 84,2 % anak bermain dengan game yang sesuai dengan kategori usianya. Kemudian sebanyak 49,1 % anak bermain game yang diunduh oleh orang tua yang berarti game tersebut telah melewati proses penentuan kesesuaian game menurut orang tua untuk anak. Kemudian sebanyak 40 anak atau 70,2 % anak bermain game sendiri hal tersebut dapat selaras dengan penelitian menurut (Novitasari, 2016) dimana anak mengemukakan bahwa pemakaian gawai lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi game yang terdapat pada gawai, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan

permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Pada saat bermain gawai anak menjadicerenderung diam di depangawainya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Apabila hal ini berlangsung terus-menerus, dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses interaksi sosial pada anak usia dini, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya *gawai* sebuah interaksi tersebut akan mengalami sebuah gangguan.

6.1.2 Tingkat Agresifitas

Data yang didapatkan di TK Muslimat NU 8 menunjukkan bahwa tingkat agresifitas anak usia prasekolah kebanyakan sedang yaitu sebanyak 59,6 % hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh karakteristik orangtua.

Agresifitas merupakan suatu bentuk perilaku bukan emosi, kebutuhan atau motif berbeda dengan temper tantrum dimana anak akan marah secara berlebihan, perilaku ini sering terjadi pada anak usia 4 tahun, kebiasaan mengamuk akan lebih sering dilakukan bila anak mengetahui bahwa dengan cara ini keinginannya akan dipenuhi (Herawati,2012)

Tingkat agresifitas anak usia prasekolah kebanyakan sedang yaitu sebanyak 59,6 % hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh banyak karakteristik orangtua diantaranya profesi orang tua serta pendidikan orang tua. Agresifitas dapat dipengaruhi karakteristik orang tua dimana sebanyak 33 orang tua atau 57,9 % berprofesi sebagai ibu rumah tangga/IRT dan 32.2 % merupakan ibu yang bekerja. Pekerjaan orang tua turut mempengaruhi tingkat agresif anak karena dapat menyebabkan terbaginya perhatian orang tua terhadap anak selaras dengan penelitian menurut

Yulisetyaningrum dkk (2018) yang menyatakan orang tua yang bekerja lebih cenderung mengutamakan pemenuhan kebutuhan materi tentang pendidikan anaknya, seperti memberi uang saku, menyediakan alat tulis dan lain-lain. Orang tua kurang membimbing dan memperhatikan anak dalam belajar. Mereka memberikan kebebasan kepada anak untuk belajar atau bermain, tetapi anak cenderung banyak bermain dan tidak belajar karena orang tua kurang memberikan bimbingan dan perhatian. Selain itu, komunikasi antara anak dan orang tua kurang berjalan dengan harmonis (Yulisetyaningrum, dkk 2018). Sebaliknya jika ibu merupakan ibu yang tidak bekerja mereka cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di rumah mengasuh anak serta mendampingi anak dalam bermain di rumah.

Agresifitas pada anak juga dapat dipengaruhi oleh Pendidikan orang tua dimana sebanyak 50,9 % orang tua merupakan tamatan sekolah menengah atas dan 28,1 % merupakan tamatan perguruan tinggi. Pendidikan orang tua akan mempengaruhi pengetahuan orang tua dalam mendidik anak. Pendidikan dalam keluarga memiliki nilai yang sangat besar dalam pembentukan kepribadian, perilaku serta sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan psikologis anak, sebab di dalam keluarga seorang anak mulai belajar tentang kehidupan melalui keteladanan yang diberikan kedua orang tuanya (Baumrind, 2009).

Pola asuh orang tua yang menerapkan disiplin dengan tidak konsisten. Seperti orang tua yang sering mengancam anak jika anak berani melakukan kenakalan namun ketika perilaku tersebut benar-benar dilakukan oleh anak hukuman tersebut kadang diberikan kadang tidak, membuat anak bingung karena tidak ada standar yang jelas. Hal ini

dapat memicu perilaku agresif pada anak selain itu ketidak konsistenan penerapan disiplin juga terjadi apabila ada pertentangan pola asuh antara kedua orang tua, misalnya si Ibu kurang disiplin dan mudah melupakan perilaku anak yang menyimpang, sedang si ayah ingin memberikan hukuman yang keras. Hal ini didukung penelitian Yuline (2010) menunjukkan bahwa terdapat faktor penyebab agresifitas anak usia 5-6 tahun di TK Mekar Sari Jungkat, di mana faktor internal terdiri dari emosi anak, jenis kelamin, kepribadian anak, dan kemampuan bersosialisasi. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari pola asuh orang tua, jenis bermain, dan proses imitasi (peniruan). Proses imitasi (peniruan) merupakan faktor eksternal yang paling dominan dalam agresifitas anak.

6.1.3 Hubungan Pola Bermain Game pada Gawai dengan Tingkat Agresifitas

Pola bermain game pada anak terdiri dari 3 komponen penting yaitu frekuensi durasi serta jenis game yang dimainkan anak. Frekuensi dikatakan sesuai jika anak bermain 1 kali dalam satu hari, durasi sesuai jika anak bermain tidak lebih dari 1 jam perhari dan game yang sesuai merupakan kategori game 3+. data yang didapatkan di TK Muslimat NU 8 menunjukkan bahwa pola bermain game anak anak disekolah tersebut sebanyak 77,2 % anak menunjukkan pola bermain game yang sesuai. Sedangkan untuk tingkat agresifitas di TK Muslimat NU 8 menunjukkan sebanyak 59,6 % memiliki tingkat agresifitas sedang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan signifikan antara pola bermain game pada gawai dengan tingkat agresifitas ($0,098 > 0,05$). hal ini disebabkan oleh data yang menunjukkan bahwa sebanyak 77,2 % anak memiliki pola bermain game yang sesuai sehingga

hal ini tidak langsung menyebabkan agresifitas pada anak. Selain itu karakteristik orang tua dimana sebanyak 57,9 % berprofesi sebagai ibu rumah tangga/IRT dan 32.2 % merupakan ibu yang bekerja. Pekerjaan orang tua turut mempengaruhi tidak adanya hubungan antara pola bermain game yang sesuai dengan agresifitas pada anak, karena ibu yang tidak bekerja mereka cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dirumah mengasuh anak serta mendampingi anak dalam bermain dirumah, sehingga orang tua dapat menentukan kesesuaian jenis game apa yang boleh dimainkan oleh anak. Hal tersebut terbukti dengan data yang ditemukan dilapangan bahwa sebanyak 49,1 % anak bermain game yang diunduh dan dipilihkan oleh orang tua. Selain itu juga sebanyak 16 anak pada saat bermain selalu didampingi oleh orang tua dan 35 anak jarang didampingi hal tersebut menunjukkan bahwa pendampingan orang tua berdampak pada kesesuaian jenis game yang dimainkan. Data pola bermain game pada anak di TK Muslimat NU 8 didapatkan terbanyak adalah sesuai sehingga dapat disimpulkan anak tidak melakukan proses peniruan dari konten game yang tidak sesuai usianya sehingga tidak menimbulkan agresifitas. Sebagaimana menurut (Yulisetyanigrum, 2018) proses imitasi atau peniruan merupakan faktor eksternal yang paling dominan dalam agresifitas anak yang mana kita tahu bahwa anak usia dini dapat menyaksikan game yang bertema kekerasan. Davidoff mengatakan bahwa menyaksikan perkelahian dan pembunuhan meskipun sedikit pasti akan menimbulkan rangsangan dan memungkinkan untuk meniru model kekerasan tersebut (Nadhirah, 2017). Selaras dengan teori tentang dimana imitasi adalah proses menuju tingkah laku model, sehingga sering juga

disebutkan sebagai modeling. Imitasi yang terjadi setiap jenis perilaku, termasuk agresifitas. Semua orang dan anak khususnya mempunyai kecenderungan yang kuat untuk meniru orang lain. Anak tidak melakukan imitasi secara sembarangan, tetapi anak lebih sering meniru daripada orang lain. Semakin penting, semakin berkuasa dan paling sering ditemui semakin besar kemungkinan anak meniru perilaku tersebut. Perilaku orang tua yang memenuhi kriteria tersebut. Sehingga orang tua merupakan model utama bagi seorang anak pada masa awal kehidupannya. Orang tua merupakan sumber penguatan dan objek imitasi utama. Maka agresifitas anak dimasa mendatang sangat tergantung bagaimana cara orang tua memperlakukan anak dan perilaku anak itu sendiri.

Data yang diperoleh peneliti di TK Muslimat NU 8 menunjukkan bahwa sebanyak 7 anak dengan pola bermain yang sesuai menunjukkan tingkat agresifitas yang tinggi. Dari 7 anak tersebut diketahui bahwa 5 berjenis kelamin laki-laki dan 2 perempuan, kemudian 4 dari 7 orangtua anak dengan agresifitas tinggi merupakan orangtua yang bekerja hal tersebut selaras dengan penelitian Yulisetyanigrum, (2018) yang mengatakan pekerjaan orang tua turut mempengaruhi tingkat agresif anak karena dapat menyebabkan terbaginya perhatian orang tua terhadap anak karena orang tua yang bekerja lebih cenderung mengutamakan pemenuhan kebutuhan materi tentang pendidikan anaknya, seperti memberi uang saku, menyediakan alat tulis dan lain-lain. Orang tua kurang membimbing dan memperhatikan anak dalam belajar. Mereka memberikan kebebasan kepada anak untuk belajar atau bermain, tetapi anak cenderung banyak bermain dan tidak belajar karena orang tua kurang

memberikan bimbingan dan perhatian. Selain itu, komunikasi antara anak dan orang tua kurang berjalan dengan harmonis.

Kemudian semua anak dengan tingkat agresifitas tinggi bermain game tidak dengan pengawasan orang tua atau sendiri serta semua anak bermain game setiap hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa walaupun anak bermain game yang sesuai namun dengan waktu (frekuensi dan durasi) yang tidak dibatasi maka juga dapat menimbulkan munculnya agresifitas pada anak tersebut.

Walaupun data agresifitas yang didapatkan menunjukkan agresifitas yang terbanyak di TK Muslimat NU 8 adalah sedang namun perilaku tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Diantarnya hal yang dapat menyebabkan agresifitas pada anak adalah emosi. Emosi merupakan perasaan atau afeksi yang berasal dari komponen fisiologis kemudian membentuk perilaku. Perilaku tersebut akan menjadi dimensi psikologis yang bersifat menetap, menjadi kebiasaan, atau perangai pada setiap individu sehingga dapat digunakan untuk membedakan kepribadian antara individu satu dengan lainnya

Setiap anak memiliki tingkat agresifitas yang berbeda. Hal tersebut disebabkan karena adanya perbedaan informasi dalam memproses emosi. Perilaku agresif yang terjadi pada anak-anak biasanya disebabkan karena kurangnya rasa empati. Anak-anak terkadang meniru perilaku marah berdasarkan dengan sesuatu yang dilihatnya. Perilaku tersebut terjadi di awal bulan kelahiran anak dan kemudian bertahan sampai umur empat atau lima tahun.

Berdasarkan perspektif perkembangan, perilaku agresif pada masa anak-anak secara signifikan disebabkan karena kualitas hubungan interpersonal yang rendah. Terbentuknya perilaku agresif tidak lepas dari adanya atribut emosi dan lingkungan sosial. Perilaku agresif secara konsisten muncul karena kurangnya kemampuan dalam menjalin hubungan secara interpersonal dan rendahnya kematangan emosi. Individu yang memiliki kematangan emosi yang tinggi akan mampu mengendalikan diri dari perilaku agresif (Guswani & Kawuryan, 2011).

Agresifitas juga berhubungan dengan tiga faktor, yaitu biologi, sosial, dan psikologi. mengatakan bahwa faktor biologis merupakan teori yang sangat penting dalam agresifitas. Sedangkan orientasi lingkungan memandang bahwa perilaku agresif terjadi karena adanya respons dari stimulus yang terjadi di lingkungan yang buruk, seperti frustrasi, peristiwa yang menyedihkan, berbahaya, serta ancaman yang juga berasal dari lingkungan. Selain itu, faktor psikologis terkait kematangan emosi juga memiliki hubungan dengan timbulnya perilaku agresif. Dijelaskan bahwa, individu yang memiliki tingkat kematangan emosi yang rendah lebih mudah berperilaku agresif dengan yang memiliki kematangan emosi yang tinggi. Disamping itu agresifitas dalam berbagai budaya memiliki karakteristik yang berbeda-beda pula. Hal tersebut disebabkan faktor demografi yang memengaruhi terbentuknya kepribadian (Afiah, 2015).

6.2 Implikasi Terhadap Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif terhadap pelayanan, pendidikan serta penelitian keperawatan. Hal ini mengacu pada keadaan bahwa taman kanak-kanak sebagai lingkungan sekolah pertama bagi anak diharapkan menjadi lingkungan yang mendukung proses tumbuh kembang anak. Orang tua dapat berkolaborasi dengan guru dan perawat dalam menentukan pola bermain game yang sesuai. Karena dengan mengetahui kesesuaian pola bermain game dapat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan dan membantu orang tua dalam proses pengasuhan anak, walaupun dalam penelitian ini tidak ditemukan hubungan antara pola bermain game dengan tingkat agresifitas.

6.3 Keterbatasan Penelitian

Pada saat melaksanakan penelitian keterbatasan yang ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Ada kemungkinan orang tua menjawab pertanyaan dengan tidak jujur (mencontek) karena pengisian kuisioner dilakukan secara bersamaan dalam satu ruangan

BAB 7

PENUTUP

7.1 KESIMPULAN

1. Pola bermain game pada gawai anak usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU sebanyak 77,2 % anak bermain game dengan pola yang sesuai.
2. Tingkat agresifitas anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 8 pada kategori sedang sebanyak 59,6 %.
3. Tidak ada hubungan yang signifikan antara pola bermain game pada gawai dengan tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 8 Kota Malang dengan p-value $0.098 > 0,05$.

7.2 SARAN

1. Orangtua harus lebih dapat mengontrol dan mendampingi setiap anak bermain *game*.
2. Orangtua perlu mengetahui isi *game* dan tidak membiarkan anak bermain *game* yang tidak sesuai usia anak.
3. Gurudapat memberikan pesan-pesan ketika di sekolah terkait isi *game* yang boleh digunakan untuk anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk penelitian lebih lanjut dan masalah lain yang ada kaitannya dengan sebab-sebab terjadinya agresifitas pada anak prasekolah kemudian untuk peneliti yang akan melakukan penelitian serupa, dapat menggunakan jenis dan metode penelitian yang lain. Selain itu, peneliti yang akan melakukan penelitian serupa dapat menggunakan wilayah yang berbeda. Hal ini dikarenakan wilayah generalisasi penelitian ini terbatas sehingga hasil penelitian juga hanya berlaku untuk suatu ruang lingkup saja

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, Dian. 2016, *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta. Salemba Medika
- Afiah, N. 2015. Kepribadian dan Agresifitas Dalam Berbagai Budaya. *Buletin Psikologi*. Volume 23 No.01 Juni 2015: 13-21
- Alhadi dkk. *Memahami Perilaku agresif siswa disekolah. Prosiding Seminar Nasional. Peran Bimbingan dan Konseling dalam penguatan Pendidikan Karakter*. Universitas Ahmad Dahlan. 2017
- Brooks, J. (2011). *The process of parenting*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Caesar, R. 2015. Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 1 No. 2 – Oktober 2015
- Chikmah AM, Fitriarningsih D, 2018. Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal. *Jurnal Siklus Vol.07 No.02 Juni 2018*
- Delima R, Arianti NK & Pramudyawardani B, 2015. Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal teknik informatika dan sistem informasi Vol.1 No.1*
- Dini, Indrijati. 2014. Hubungan Kesepian dengan perilaku agresif pada anak didik di Lembaga pemasyarakatan anak Blitar. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental Vol 03 Nomor 03*. Desember 2014
- Dinardinara, Kumara. 2015. Pengaruh the anti bullying and teasing program tema komunitas dalam menurunkan frekuensi perilaku bullying di kelas taman kanak-kanak. *Jurnal psikologi Undip*. Vol.14, No.1 April 2015
- Elfiadi, 2016. Bermain Dan Permainan Pada Anak Usia Dini. *E-Journal IAIN Lhokseumawe Itqan, Vol. VII, No. 1, Januari - Juni 2016*
- Elizabeth, Hurlock. (1998). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta : Erlangga
- Fajariyah, Suryawan & Atika. 2018. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Sari Pediatri Vol 20. No.2 Agustus 2018*.
- Fadzil. Noorshaira Mohd. 2016. The Level of tolerance Sanctioning Children Using Gadget by Parents Lead to Nomophobia: Early Age Exposure. *International Journal & Science*
- Ganjali, et al. 2016. Relationship between Computer Games and Aggression in Junior High School Students in Zabol City in Academic Year 2015 – 2016. *International Journal Of Humanities And Cultural Studies*. Volume 3 Issues 3 Desember 2016

Gerungan.W.A. 2002. Psikological sosial. Bandung. Efesco

Hasanah M, 2017. Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* Vol.2No.2 Desember 2017

Herawati, 2012. Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Laki-Laki dan Perempuan. *Jurnal Pendidikan Indonesia. Volume 1. tahun 2016*

Hegde. Amitha M dkk. 2019. *Effect Of Electronic Gadgets On The Behaviour Academic Performance and Overall Health of School Going Children ; A descriptive study . Journal of Advance dental Science Research*

Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadge: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget.* Google Books

Imron. 2017. Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan, Volume Xiii, No.2, Oktober 2017*

John W. Santrock (2007). *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas.* Jakarta : PT. Erlangga.

Kumarasuriar, et al. 2011. A Study of the Relationship between Violent Video Game Playing and Aggression among Adolescents in the Klang Valley, Malaysia. *International Conference on Humanities, Society and Culture I PEDR Vol.20 IACSIT Press, Singapore*

Mashar, Riana. (2011). *Emosi anak Usia Dini dan Strategi Pengembangan.* Jakarta. Kencana.

Marsal, A., & Hidayati, F (2017). Pengaruh *smartphone* terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, 3(1), 78-84.*

Manumpil. Beauty . 2015. Jurnal hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA N 5 Manado. *EJurnal Keperawatan Volume 3 Nomor 2 April 2015*

Milani et al. 2015. Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study. *SAGE Open July-September 2015: 1-9*

Nicki R. Crick and Juan F. Casas. Relational and Overt Aggression in Preschool. American Psychological Association. *Developmental Psychology* 1997, Vol. 33, No. 4, 579-588

Novitasari & Khotimah. 2016. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun. *Ejurnal Unesa. Volume 5 No. 3 September 2016*

- Nurihsan , Juntika. 2007. *Perkembangan Peserta didik. Bandung Sekolah Pasca Sarjana UPI*
- Nurmasari, Aula.2016.Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. Skripsi. Universitas Airlangga. <http://repository.unair.ac.id/54134/13/FK.%20BID.%2023-16%20Nur%20h-min.pdf>.
- Nurmalitasari. 2015. Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*. Volume 23, No. 2, Desember 2015: 103–111
- Nadhirah. 2017. Perilaku Meniru Tindak Kekerasan Pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*. Volume 23, No. 2, Desember 2018: 103–111
- Nursalam. 2005. *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta Salemba Medika
- Nurrachmawati. (2017). Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usiadini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Universitas Hasanuddin, Makasar.
- Przybylski AK, Weinstein N. 2019. Violent video gameengagement is not associatedwith adolescents’ aggressivebehaviour: evidence froma registered report. *R.Soc. open sci*.6: 171474.<http://dx.doi.org/10.1098/rsos.171474>
- Santrock JW. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group; 2017.
- Sapardi, Vivi. 2018. Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK islam Budi Mulia. *Jurnal Menara Ilmu*, Vol.XII Jilid II No.80 Februari 2018
- Syarkiah, et.al . 2018. Permasalahan Sosial emosi anak usia dini dan upaya guru dalam mengatasinya (Studi deskripif terhadap taman penitipan anak dan kelompok bermain paada anak usia 2-3 tahun dan 3-4 tahun di yayasan paud Cimahi). *Psikologi pendidikan guru PAUD*. Volume 4 Nomor 2 tahun 2018
- Setyaningrum, Erna. 2017. *Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak Usia 0-12 tahun*. Sidoarjo. Indomedia Pustaka
- Setiawan, Anang. 2016. Penanganan Perilaku Agresif Pada Anak. *Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*. Vol.9 No.3 2010
- Smith, Peter K And Pellegrini, Antony. “Learning Through Play”. Minessta: Goldsmiths, University of London, United Kingdom University of Minnesota, USA (Published online September 12, 2008).
- Sugiyono, 2011. *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta:kencan.

Wade, C dan Tavris, C. 2007. *Psikologi Edisi Kesembilan Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-journal Keperawatan*, 6, 1-6

Wong, Donna L. et all. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC

Yusuf, Syamsu LN. 2009. *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung. Roda Karya.

Yuliasetyanigrum. 2018. Hubungan komunikasi orang tua dan anak perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di kabupaten Bangkalan. *Jurnal Keperawatan*, Volume Xiii, No.2, Oktober 2018

Lampiran 1 :

PENJELASAN UNTUK MENGIKUTI PENELITIAN

1. Saya Ainur Rohmah mahasiswi Universitas Brawijaya Jurusan Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran dengan ini meminta Bapak/Ibu/saudara untuk berpartisipasi dengan sukarela dalam penelitian yang berjudul "Hubungan Pola Bermain *Game* Pada Gawai Dengan Tingkat Agresifitas Pada Anak Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang".
2. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui Hubungan dari pola bermain game pada gawai dengan tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah (5-6 tahun). penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengembangan ilmu keperawatan terutama di bidang keperawatan anak tentang bermain gawai dan tumbuh kembang anak, khususnya pada pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah (5-6 tahun).Manfaat bagi responden penelitian diharapkan dapat memberikan informasi tentang dampak positif dan negatif bermain *game* menggunakan gawai dalam tumbuh kembang anak khususnya pada tingkat agresifitas anak usia prasekolah. Manfaat bagi orang tua diharapkan dapat menjadi pembelajaran dan pengetahuan mengenai bermain *game* menggunakan gawai pada anak prasekolah dengan pengawasan orang tua.
3. Penelitian ini akan berlangsung selama 2 minggu dengan instrumen penelitian berupa kuisisioner tentang pola bermain game pada gawai serta kuisisioner tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah. Sebelum dilakukan pengisian kuisisioner peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu cara pengisiannya.
4. Keuntungan yang diperoleh dengan keikutsertaan saudara adalah mendapatkan informasi mengenai hubungan dari pola bermain game pada gawai dengan tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah.
5. Ketidaknyamanan/ resiko yang mungkin muncul yaitu dalam proses pengambilan data penelitian mungkin saudara merasa bosan karena dibutuhkan waktu ± 30 menit. Tetapi, saudara tidak perlu khawatir karena peneliti akan menyesuaikan waktu pelaksanaan dan memberikan waktu kepada saudara untuk beristirahat selama pengisian kuisisioner.
6. Pada penelitian ini, prosedur pemilihan subjek yaitu anak usia prasekolah yang bersekolah di TK Muslimat NU 8 serta orang tua/wali dan guru yang melakukan pengisian kuisisioner. Mengingat siswa di TK Muslimat NU

memenuhi kriteria tersebut, maka peneliti meminta kesediaan untuk mengikuti penelitian ini setelah penjelasan penelitian ini diberikan.

7. Prosedur pengambilan data sampel adalah dengan memberikan kuisisioner. Peneliti memberikan kuisisioner pola bermain *game* pada gawai dan kuisisioner tingkat agresifitas kemudian Peneliti memberikan kuisisioner pola bermain *game* pada gawai kepada orang tua atau wali murid untuk diisi. Selanjutnya peneliti memberikan kuisisioner tingkat agresifitas kepada guru kelas sejumlah 4 guru, masing-masing guru menilai 7-8 anak. Setelah orang tua dan guru kelas selesai mengisi kuisisioner, peneliti mengumpulkan semua lembar kuisisioner.
8. Setelah Bapak/saudara menyatakan kesediaan berpartisipasi dalam penelitian ini, maka peneliti memastikan saudara dalam keadaan sehat.
9. Sebelum pengisian kuisisioner, peneliti akan menerangkan cara mengisi kuisisioner kepada saudara selama 15 menit, dengan cara memberikan contoh cara mengisi kuisisioner, dengan menggunakan tinta hitam.
10. Sebelum pengisian kuisisioner, peneliti akan memberikan penjelasan mengenai cara mengisi dan memahami dari setiap pilihan jawaban pada kuisisioner
11. Selama pengisian kuisisioner, diperkenankan bagi saudara untuk menanyakan apabila ada yang belum dipahami dari isi kuisisioner.
12. Setelah mengisi kuisisioner, saudara dapat melakukan tukar pengalaman dan tanya jawab dengan peneliti seputar Hubungan dari pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah.
13. Saudara dapat memberikan umpan balik dan saran pada peneliti terkait dengan proses pengambilan data dengan kuisisioner baik selama maupun setelah proses pengisian kuisisioner secara langsung pada peneliti.
14. Peneliti akan menanyakan kepada saudara bersedia atau tidak mengikuti penelitian ini secara sukarela, sebelum pengisian kuisisioner.
15. Jika saudara menyatakan bersedia menjadi responden namun disaat penelitian berlangsung anda ingin berhenti, maka Bapak/saudara dapat menyatakan mengundurkan diri atau tidak melanjutkan ikut dalam penelitian ini. Tidak akan ada sanksi yang diberikan kepada Bapak/saudara terkait hal ini.

16. Nama dan jati diri saudara akan tetap dirahasiakan, sehingga diharapkan saudara tidak merasa khawatir dan dapat mengisi kuisioner sesuai kenyataan dan pengalaman saudara yang sebenarnya.
17. Jika Bapak/saudara merasakan ketidaknyamanan atau dampak karena mengikuti penelitian ini, maka saudara dapat menghubungi peneliti yaitu Ainur Rohmah (081272071518)
18. Perlu Bapak/saudara ketahui bahwa penelitian ini telah mendapatkan persetujuan kelaikan etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya, sehingga Bapak/saudara tidak perlu khawatir karena penelitian ini akan dijalankan dengan menerapkan prinsip etik penelitian yang berlaku.
19. Hasil penelitian ini kelak akan dipublikasikan namun tidak terdapat identitas saudara dalam publikasi tersebut sesuai dengan prinsip etik yang diterapkan.
20. Peneliti akan bertanggung jawab secara penuh terhadap kerahasiaan data yang saudara berikan dengan menyimpan data hasil penelitian yang hanya dapat diakses oleh peneliti.
21. Peneliti akan memberi tanda terima kasih berupa mainan edukasi puzzle seharga Rp 30.000.

Peneliti Utama

(Ainur Rohmah)

Lampiran 2

Pernyataan Persetujuan untuk Berpartisipasi dalam Penelitian

Saya yang bertandatangan dibawah ini meyakini bahwa :

1. Saya telah mengerti tentang apa yang tercantum dalam lembar penjelasan dan telah dijelaskan oleh peneliti
2. Dengan ini saya menyatakan bahwa secara sukarela bersedia untuk ikut serta menjadi salah satu subyek penelitian yang berjudul Hubungan pola bermain *game* pada gawai dengan tingkat agresifitas pada anak usia prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8 kota Malang.

Malang, Desember 2019

Peneliti

Yang membuat pernyataan

(Ainur Rohmah)

(.....)

NIM.1850702091110046

Saksi II

Saksi I

(.....)

(.....)

Lampiran 3

KUESIONER POLA BERMAIN GAME PADA GAWAI

Petunjuk Pengisian

1. Isilah pertanyaan dengan menggunakan huruf kapital
2. Jawablah pertanyaan yang tersedia di lembar kuisisioner dengan memberitanda centang atau ceklis (✓) dikolom yang telah tersedia

A. DATA UMUM RESPONDEN

1. Nama (inisial) :
2. Usia
 5 tahun 6 tahun
3. Jenis kelamin
 Laki-laki Perempuan

B. DATA UMUM ORANGTUA

1. Nama orang tua :
2. Usia :
3. Pekerjaan :
 Guru PNS TNI/POLRI Wiraswasta
 Dokter Perawat Petani Karyawan Swasta
 Ibu rumah Tangga Lainnya
4. Pendidikan terakhir
 SD/Sederajat SMP/Sederajat SMA/Sederajat
 Diploma 3 Strata 1 Strata 2 Strata

C. DATA UMUM POLA BERMAIN GAME PADA GAWAI

1. Sejak usia berapakah anak mulai menggunakan gawai?
 1 tahun
 2 tahun
 3 tahun

4 tahun

5 tahun

2. Bagaimana cara anak mengakses *game*? Menggunakan
game yang tersedia di gawai Menggunakan *game*
yang diunduh anaksendiri
Menggunakan *game* yang diunduh oleh orang tua

3. Dengan siapa anak bermain *game* sehari-hari?
Sendiri (tanpa bantuan orang lain)
Bersama temansebaya
Bersama orang tua

Kuisisioner Pola Bermain Game

Petunjuk Pengisian

- Berikut ini merupakan data mengenai jenis-jenis game, Beritanda ceklis atau centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai jenis game yang biasa dimainkan anak anda (*lihat contoh pengisian*)

KETERANGAN

- Selalu : saat bermain selalu didampingi orangtua
- Jarang : kadang didampingi orang tua kadang tidak didampingi
- Tidak pernah : saat bermain tidak pernah didampingi orangtua

- Apabila dalam daftar **tidak terdapat jenis game** yang biasa dimainkan anak, anda dapat mengisinya pada kolom terakhir (*kolom lain-nya*)

Contoh Pengisian

No	Jenis permainan	Jenis Game			Bermain didampingi oleh orang tua			Berapa kali rata-rata anak bermain game dalam 1 hari			Berapa lama anak bermain game dalam 1 kali bermain	Pada hari apa anak bermain game		
		Offline	Online	Offline dan Online	Selalu *	Jarang*	Tidak* pernah	1 kali/hari	2-3 kali/hari	>3 kali/hari		Hari Libur	Hari Sekolah	Setiap Hari
1	✓ GTA-San Cysis √ Mortal combat	√			√				√		1jam			√
			√		√				√		1jam			√

2.	<p>Game belajar bahasa inggris</p> <p><i>Kids painting</i></p> <p><i>Happy color-color by number</i></p> <p><i>Edge of tommorow kings throne: game of lust</i></p> <p><i>(PUBG)</i></p> <p><i>Oceanhorn</i></p> <p><i>World war heroes</i></p> <p><i>Streets of rage 2</i></p>														
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

6	LAINNYA SEBUTKAN:													
---	------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 4

DIISI OLEH GURU

Kuisoneer Agresifitas (PSBS-T)

Petunjuk pengisian

Isilah kolom yang telah tersedia dengan menggunakan ceklis atau centang (√) dengan pilihan :

STS : Sangat tidak sesuai (Tidak pernah menunjukkan perilaku tersebut)

TS : Tidak sesuai (kadang menunjukkan perilaku tersebut)

S : Sesuai (sering menunjukkan perilaku tersebut)

SS : Sangat Sesuai (sangat sering menunjukkan perilaku tersebut)

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Memberitahu teman sebaya bahwa dia tidak akan bermain atau menjadi teman sebaya kecuali temannya tersebut melakukan apa yang diminta anak				
2	Menyalahkan teman nya jika dia marah atau kecewa.				
3	Pada saat bermain dengan teman anak sangat baik dan mau berbagi.				
4	Mengancam secara verbal akan memukul atau berkelahi dengan anak lain.				
5	Anak mau membantu temannya mengerjakan tugas saat dia telah selesai mengerjakan tugas miliknya.				
6	Menendang atau memukul anak lain				
7	Berkata dan melakukan hal yang baik terhadap teman sebaya pada saat bermain				
8	Mendorong anak yang lain				
9	Sangat baik dengan dengan semua teman sebaya				
10	Menyakiti anak lain dengan mencubit				
11	Memberitahu orang lain untuk tidak bermain atau menjadi temannya				
12	Mengancam akan menyakiti secara fisik temannya untuk mendapatkan apa yang dia inginkan.				
13	Ketika marah kepada seorang teman, anak itu menjaga agar teman tersebut tidak berada dalam kelompok bermainnya				
14	Anak terlihat tidak gembira saat bermain bersama teman				
15	Mengatakan kepada temannya tidak akan mengundang dipesta ulang tahun jika tidak melakukan keinginannya (relational agression)				
16	Mengancam secara verbal teman untuk keluar dari kelompok bermain jika teman tersebut tidak melakukan				

	apa yang diminta anak.				
17	Anak terlihat jarang tersenyum pada saat bermain				
18	Memberitahu teman yang lain agar tidak menyukai temannya .				

Kisi-kisi kuisi Kisi-kisi kuisi

Pemberian skor

Item Respon	STS	TS	S	SS
Favorable (1,2,4,6,8,10,11,12,13,14,15,16,17,18)	0	1	2	3
Unfavorable (NO 3,5,7,9)	3	2	1	0

Pengkategorian :

Tinggi : 37-54

Sedang : 19-36

Rendah : 0-18

No	Variabel	Aspek	Indikator	No soal
	Tingkat agresif	Kuisi PSBS-T	Relational aggression	6 soal (No 1,11,13,15,16,18)
Overt aggression			6 soal (No 2,4,6,8,10,12)	
Prosocial behavior			4 soal (No 3,5,7,9)	
Depressed affect			2 soal (No 17,14)	
		Skor maksimal = 54		

Lampiran 5

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Curriculum Vitae



I. Data Pribadi

1. Nama : Ainur Rohmah
2. Tempat dan Tanggal Lahir : Panggung Harjo, 11 November 1997
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Status Pernikahan : Belum Menikah
6. Warga Negara : Indonesia
7. Alamat KTP : RT 017/RW 001Rantau Karya, Air Sugihan, Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan
8. Alamat Sekarang : Jl. Sumbersari No 292B, Kec.Lowokwaru, Kota Malang
9. Nomor Telepon / HP : 081272071518
10. e-mail : rhainurrohmah@gmail.com
11. Kode Pos : 65141

II. Pendidikan Formal

Periode (Tahun)		Sekolah / Institusi / Universitas	Jurusan	Jenjang Pendidikan
2002	-	2008	SDN 1 Panggung Harjo	SD
2008	-	2011	SMP N 3 Air Sugihan	SMP
2011	-	2014	SMAN 1 Air Sugihan	SMA
2014	-	2017	Politeknik Kemenkes Palembang	Keperawatan D III
2018	-	sekarang	Universitas Brawijaya Malang	Keperawatan S1

III. Pendidikan Non Formal / Training – Seminar

Tahun	Lembaga / Instansi	Keterampilan
2017	Politeknik Kemenkes Palembang	Pelatihan Basic Trauma Life Support
2017	Politeknik Kemenkes Palembang	Pelatihan Basic Cardiac Life support
2016	Politeknik Kemenkes Palembang	Seminar Pencegahan Penularan HIV Ibu ke Janin
2015	Politeknik Kemenkes Palembang	Pelatihan Basic Life Support
2015	Politeknik Kemenkes Palembang	Seminar Kesehatan Nasional Kegawatdaruratan Sistem Kardiovaskuler Pada Orang Dewasa, Ibu Hamil, Anak Serta Pola Hidup Sehat Untuk Menjaga Kesehatan Sistem Kardiovaskuler
2015	Politeknik Kemenkes Palembang	Seminar Ilmiah Keperawatan Perawat: Tulang Punggung Keselamatan Pasien
2014	Politeknik Kemenkes Palembang	Seminar Nasional kesiapan reproduksi remaja pra nikah

IV. Riwayat Pengalaman Kerja

Periode		Instansi / Perusahaan	Posisi
	-		
	-		

V. Penguasaan Bahasa

No.	Bahasa	Kemampuan			
		Membaca	Menulis	Berbicara	Mendengar

VI. Lain-lain :

.....

.....

.....

Demikian CV ini saya buat dengan sebenarnya.

Malang, 31 Oktober 2019

(Ainur Rohmah)

Lampiran 6



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS KEDOKTERAN
KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN

Jalan Veteran Malang - 65145, Jawa Timur - Indonesia
Telp. (021) (0341) 551611 Ext. 168; 569117; 567192 - Fax. (021) (0341) 564155
http://www.fk.ub.ac.id e-mail : kep.fk@ub.ac.id

**KETERANGAN KELAIKAN ETIK
("ETHICAL CLEARANCE")**

No. 315 / EC / KEPK – S1 – PSIK / 11 / 2019

KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS BRAWIJAYA, SETELAH MEMPELAJARI DENGAN SEKSAMA RANCANGAN PENELITIAN YANG DIUSULKAN, DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA PENELITIAN DENGAN

- JUDUL** : Hubungan antara Pola Bermain Game pada Gawai dengan Tingkat Agresifitas pada Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) di TK Muslimat NU 8 Kota Malang.
- PENELITI** : Ainur Rohmah
- UNIT / LEMBAGA** : S1 Keperawatan – Fakultas Kedokteran – Universitas Brawijaya Malang.
- TEMPAT PENELITIAN** : TK Muslimat NU 8 Kota Malang.

DINYATAKAN LAIK ETIK.



Prof. Dr. Moch. Idris ES, SpS, SpBS(K), SH, M.Hum, Dr(Hk)
NIPK. 20180246051611001

Catatan :

Keterangan Laik Etik Ini Berlaku 1 (Satu) Tahun Sejak Tanggal Dikeluarkan Pada Akhir Penelitian, Laporan Pelaksanaan Penelitian Harus Diserahkan Kepada KEPK-FKUB Dalam Bentuk Soft Copy. Jika Ada Perubahan Protokol Dan / Atau Perpanjangan Penelitian, Harus Mengajukan Kembali Permohonan Kajian Etik Penelitian (Amandemen Protokol).

Lampiran 7



**YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIMAT NU
BINA BAKTI WANITA**

AKTE NOTARIS : TATYAN INDRATI HASYIM, SH NO.06 TGL 11 JUNI 201

TAMAN KANAK-KANAK MUSLIMAT NU 8

Alamat : Jl. Simp. L. A Sucipto No. 53 Telp. 0341-480774 Kelurahan Pandanwangi Kecamatan Blimbing -

No : 82/TKMNU8/XI/2019
Perihal : Surat Balasan Ijin Penelitian

Malang, 18 November 2019

Kepad Yth,
Dekan Fakultas Kedokteran
Universitas Brawijaya
di Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Qomariyah, S.Pd
Jabatan : Kepala TK Muslimat NU 8

Menerangkan Bahwa Mahasiswa dibawah ini :

Nama : Ainur Rohmah
NIM : 185070209111046
Semester : III (tiga)
Program Studi : Ilmu Keperawatan

Telah kami setujui untuk melaksanakan penelitian di TK Muslimat NU 8 dan pengambilan data guna pembuatan penelitian tugas akhir bagi mahasiswa dengan judul
" HUBUNGAN POLA BERMAIN GAME PADA GAWAI DENGAN TINGKAT AGRESIFITAS PADA ANAK PRASEKOLAH (5-6 TAHUN)"

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Hormat Kami,
Kepala TK Muslimat Nu 8



Nur Qomariyah, S.Pd

Lampiran 8



**YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIMAT NU
BINA BAKTI WANITA**

AKTE NOTARIS : TATYAN INDRATI HASYIM, SH NO.06 TGL. 11 JUNI 2011

TAMAN KANAK-KANAK MUSLIMAT NU 8

Alamat: Jl. Sireg L.A. Suciyo No.53 Telp. 0341- 881774 Kelurahan Pandanwangi Kecamatan Bledong - Malang 65133

SURAT KETERANGAN

Nomor : 91/TKMNU8/XII/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala TK Muslimat NU 8 Malang:

Nama : Nur Qomariyah, S. Pd
Tempat/tanggal lahir : Malang, 31 Mei 1973
Jabatan : Kepala TK Muslimat NU 8
NUPTK : 1863 7516 5330 0022

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa nama di bawah ini :

Nama : Ainur Rohmah
NIM : 185070209111046
Judul : Hubungan Pola Bermain Game Pada Gawai
Dengan Tingkat Agresifitas Pada Anak Usia
Prasekolah (5-6 tahun) di TK Muslimat NU 8
Kota Malang Tahun 2019

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di TK Muslimat NU 8 Malang dan berakhir pada tanggal 9 Desember 2019

Surat Keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 9 Desember 2019

Yayasan Pendidikan Muslimat NU 8
Kepala TK Muslimat NU 8
Nur Qomariyah, S. Pd

Lampiran 9



YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIMAT NU BINA BAKTI WANITA KOTA MALANG

TK MUSLIMAT NU 12

NSS : 002 056 103047

Jl. L. A. Sucipto Gg. Pesantren No. 28 Telp. (0341) 471175
Blimbing - Kota Malang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 9/SK.1/TK M NU 12/XI/2019

Berdasarkan surat ijin Uji Validitas Skripsi dari Dekan Universitas Brawijaya, dengan ini Kepala Sekolah TK Muslimat NU 12 menerangkan saudara yang tertera dibawah ini :

Nama : Ainur Rohmah
NIM : 185070209111046
Program studi : Ilmu Keperawatan

Telah melakukan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen di TK Muslimat NU 12 dengan judul **"HUBUNGAN POLA BERMAIN GAME PADA GAIWAI DENGAN TINGKAT AGRESIFITAS PADA ANAK PRASEKOLAH (5-6 TAHUN)"**.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Malang, 29 November 2019

Kepala TK Muslimat NU 12

Dra. Hj. Susliatik A. Ma
Nip. 19650404 2005 0120 006

Lampiran 10

A. Demografi

usia responden					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5 tahun	9	15,8	15,8	15,8
	6 tahun	48	84,2	84,2	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

jenis kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	27	47,4	47,4	47,4
	perempuan	30	52,6	52,6	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

usia orang tua					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17 - 25	1	1,8	1,8	1,8
	26-35	33	57,9	57,9	59,6
	36-55	23	40,4	40,4	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

pekerjaan orang tua					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	IRT/Tidak bekerja	33	57,9	57,9	57,9
	PNS	3	5,3	5,3	63,2
	wiraswasta	5	8,8	8,8	71,9
	karyawan swasta	16	28,1	28,1	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

pendidikan terakhir orang tua					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	2	3,5	3,5	3,5
	SMP	10	17,5	17,5	21,1
	SMA	29	50,9	50,9	71,9
	PT	16	28,1	28,1	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

mulai bermain gawai					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 tahun	3	5,3	5,3	5,3
	2 tahun	4	7,0	7,0	12,3

	3 tahun	18	31,6	31,6	43,9
	4 tahun	14	24,6	24,6	68,4
	5 tahun	18	31,6	31,6	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

dengan siapa anak bermian game					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sendiri	40	70,2	70,2	70,2
	bersama teman	2	3,5	3,5	73,7
	bersama orang tua	15	26,3	26,3	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

jenis game					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	offline	33	57,9	57,9	57,9
	online	5	8,8	8,8	66,7
	offline & online	19	33,3	33,3	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

pendampingan orang tua					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	selalu	16	28,1	28,1	28,1

	jarang	35	61,4	61,4	89,5
	tidak pernah	6	10,5	10,5	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

waktu bermain					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	hari libur	36	63,2	63,2	63,2
	hari sekolah	3	5,3	5,3	68,4
	setiap hari	18	31,6	31,6	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

B. Pola Bermain Game

kategori pola bermain game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sesuai	44	77,2	77,2	77,2
	tidak sesuai	6	10,5	10,5	87,7
	sangat tidak sesuai	7	12,3	12,3	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

C. Tingkat Agresifitas

kategori agresifitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	rendah	15	26,3	26,3	26,3
	sedang	34	59,6	59,6	86,0
	tinggi	8	14,0	14,0	100,0
	Total	57	100,0	100,0	

Correlations

			kategori pola bermain game	kategori agresifitas
Spearman's rho	kategori pola bermain game	Correlation Coefficient	1,000	-,222
		Sig. (2-tailed)	.	,098
		N	57	57
	kategori agresifitas	Correlation Coefficient	-,222	1,000
		Sig. (2-tailed)	,098	.
		N	57	57

Lampiran 11

Rekap data hasil Penelitian

No	Inisial	Usai	Jenis kelamin	Usia ortu	Pekerjaan ortu	PD	Mulai bermain gawai	Cara bermain game
1	GDW	5 tahun	laki-laki	36-55	IRT/Tidak bekerja	SMA	4 tahun	game yg ada digawai
2	K	6 tahun	perempuan	36-55	IRT/Tidak bekerja	SD	5 tahun	game yg ada digawai
3	LA	6 tahun	perempuan	36-55	karyawan swasta	SMA	5 tahun	game yg diunduh orang tua
4	MNH	6 tahun	laki-laki	36-55	IRT/Tidak bekerja	SMA	3 tahun	game yg diunduh orang tua
5	NR	6 tahun	perempuan	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMA	5 tahun	game yg diunduh orang tua
6	RPPE	5 tahun	laki-laki	26-35	wiraswasta	PT	3 tahun	game yg diunduh anak sendiri
7	MR	6 tahun	laki-laki	26-35	IRT/Tidak bekerja	PT	5 tahun	game yg diunduh orang tua
8	AMA	6 tahun	perempuan	36-55	IRT/Tidak bekerja	SMA	3 tahun	game yg diunduh orang tua
9	AA	6 tahun	perempuan	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMA	2 tahun	game yg diunduh orang tua
10	ARZ	6 tahun	laki-laki	26-35	karyawan swasta	PT	3 tahun	game yg diunduh orang tua
11	AR	6 tahun	perempuan	26-35	wiraswasta	PT	5 tahun	game yg diunduh orang tua
12	AS	6 tahun	laki-laki	26-35	wiraswasta	SMA	4 tahun	game yg ada digawai
13	ARM	6 tahun	perempuan	26-35	IRT/Tidak bekerja	PT	4 tahun	game yg diunduh orang tua
14	AAP	6 tahun	perempuan	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMP	1 tahun	game yg diunduh anak sendiri
15	CKA	6 tahun	perempuan	26-35	karyawan swasta	SMP	3 tahun	game yg ada digawai
16	IK	6 tahun	perempuan	26-35	wiraswasta	SD	5 tahun	game yg diunduh anak sendiri
17	JKP	6 tahun	perempuan	26-35	karyawan swasta	PT	3 tahun	game yg ada digawai
18	MAW	5 tahun	laki-laki	36-55	IRT/Tidak bekerja	SMA	3 tahun	game yg diunduh orang tua
19	NDA	6 tahun	laki-laki	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMA	4 tahun	game yg diunduh orang tua
20	QHZ	6 tahun	perempuan	36-55	IRT/Tidak bekerja	PT	2 tahun	game yg diunduh orang tua
21	SKK	6 tahun	perempuan	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMA	5 tahun	game yg diunduh anak sendiri
22	SY	6 tahun	laki-laki	36-55	karyawan swasta	SMA	5 tahun	game yg ada digawai
23	AZA	5 tahun	perempuan	26-35	karyawan swasta	PT	3 tahun	game yg diunduh orang tua
24	ASA	6 tahun	laki-laki	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMP	3 tahun	game yg diunduh anak sendiri
25	AN	5 tahun	perempuan	26-35	karyawan swasta	PT	3 tahun	game yg ada digawai
26	AAZ	6 tahun	laki-laki	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMA	1 tahun	game yg diunduh orang tua
27	AAZ	6 tahun	perempuan	36-55	wiraswasta	SMA	3 tahun	game yg ada digawai
28	APA	6 tahun	laki-laki	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMP	1 tahun	game yg diunduh orang tua
29	ZA	6 tahun	laki-laki	26-35	karyawan swasta	SMP	5 tahun	game yg diunduh orang tua
30	DAT	6 tahun	laki-laki	36-55	karyawan swasta	SMA	4 tahun	game yg diunduh orang tua
31	MZZ	5 tahun	laki-laki	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMA	3 tahun	game yg diunduh orang tua
32	MKJ	6 tahun	laki-laki	36-55	PNS	SMA	5 tahun	game yg diunduh anak sendiri
33	MF	5 tahun	laki-laki	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMA	5 tahun	game yg diunduh orang tua
34	NA	6 tahun	perempuan	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMP	3 tahun	game yg diunduh anak sendiri
35	RF	6 tahun	laki-laki	36-55	karyawan swasta	SMP	4 tahun	game yg diunduh anak sendiri
36	ZH	6 tahun	laki-laki	36-55	IRT/Tidak bekerja	PT	4 tahun	game yg diunduh orang tua
37	ANH	6 tahun	perempuan	36-55	IRT/Tidak bekerja	SMA	4 tahun	game yg diunduh anak sendiri

38	AIN	6 tahun	perempuan	36-55	karyawan swasta	PT	3 tahun	game yg diunduhkan orang tua
39	AAZ	6 tahun	laki-laki	26-35	karyawan swasta	PT	5 tahun	game yg diunduhkan orang tua
40	ANF	6 tahun	perempuan	17-25	IRT/Tidak bekerja	SMP	2 tahun	game yg diunduh anak sendiri
41	BAM	6 tahun	laki-laki	36-55	IRT/Tidak bekerja	SMA	3 tahun	game yg diunduh anak sendiri
42	DAD	6 tahun	laki-laki	36-55	IRT/Tidak bekerja	SMA	3 tahun	game yg diunduh anak sendiri
43	EAA	6 tahun	laki-laki	36-55	karyawan swasta	SMA	3 tahun	game yg ada digawai
44	FJF	6 tahun	perempuan	36-55	karyawan swasta	PT	5 tahun	game yg diunduh anak sendiri
45	KCB	6 tahun	perempuan	26-35	PNS	PT	5 tahun	game yg ada digawai
46	MAA	6 tahun	laki-laki	26-35	IRT/Tidak bekerja	PT	2 tahun	game yg diunduh anak sendiri
47	MAF	6 tahun	laki-laki	26-35	karyawan swasta	SMA	4 tahun	game yg diunduhkan orang tua
48	NNR	6 tahun	perempuan	36-55	IRT/Tidak bekerja	SMA	4 tahun	game yg ada digawai
49	HAI	6 tahun	perempuan	26-35	PNS	PT	4 tahun	game yg ada digawai
50	QAA	6 tahun	perempuan	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMA	5 tahun	game yg diunduhkan orang tua
51	SYF	5 tahun	perempuan	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMA	4 tahun	game yg diunduh anak sendiri
52	SSAY	6 tahun	perempuan	36-55	IRT/Tidak bekerja	SMP	5 tahun	game yg diunduh anak sendiri
53	FCF	6 tahun	laki-laki	36-55	IRT/Tidak bekerja	SMP	4 tahun	game yg diunduhkan orang tua
54	AAH	6 tahun	laki-laki	26-35	karyawan swasta	SMA	4 tahun	game yg diunduhkan orang tua
55	DAMAZ	6 tahun	perempuan	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMA	5 tahun	game yg diunduhkan orang tua
56	AAZ	6 tahun	perempuan	36-55	IRT/Tidak bekerja	SMA	5 tahun	game yg diunduh anak sendiri
57	SZP	5 tahun	perempuan	26-35	IRT/Tidak bekerja	SMA	3 tahun	game yg diunduhkan orang tua

No	Inisial	Dengan siapa bermain	Jenis	Pendampingan ortu	Hari bermsnin	Skor jp	Sko r df	Sko r
1	GDW	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	2	5
2	K	bersama orang tua	offline	selalu	hari libur	3	3	6
3	LA	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	2	5
4	MNH	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	5	8
5	NR	bersama orang tua	offline	selalu	hari libur	3	1	4
6	RPPE	sendiri	offline & online	tidak pernah	setiap hari	6	6	12
7	MR	bersama orang tua	offline	selalu	hari sekolah	3	1	4
8	AMA	bersama orang tua	online	selalu	hari libur	6	9	15
9	AA	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	4	7
10	ARZ	bersama orang tua	offline	selalu	hari libur	3	2	5
11	AR	bersama teman	offline & online	jarang	setiap hari	3	1	4
12	AS	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	1	4
13	ARM	sendiri	offline & online	jarang	hari libur	8	6	14
14	AAP	sendiri	offline	tidak pernah	setiap hari	3	2	5
15	CKA	sendiri	offline & online	jarang	hari libur	3	2	5
16	IK	sendiri	online	tidak pernah	setiap hari	3	2	5
17	JKP	sendiri	offline	jarang	hari libur	6	9	15
18	MAW	bersama teman	offline & online	jarang	setiap hari	3	2	5
19	NDA	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	4	7
20	QHZ	sendiri	offline	jarang	setiap hari	3	2	5
21	SKK	sendiri	offline	tidak pernah	hari libur	3	4	7
22	SY	sendiri	online	jarang	setiap hari	3	2	5
23	AZA	bersama orang tua	offline & online	selalu	hari libur	3	5	8
24	ASA	sendiri	offline & online	jarang	hari libur	3	4	7
25	AN	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	6	9
26	AAZ	bersama orang tua	offline	jarang	hari libur	6	9	15
27	AAZ	sendiri	offline & online	jarang	setiap hari	3	2	5
28	APA	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	1	4
29	ZA	sendiri	offline	tidak pernah	hari libur	3	2	5
30	DAT	sendiri	offline	tidak pernah	setiap hari	3	4	7
31	MZZ	sendiri	offline & online	jarang	hari libur	3	2	5
32	MKJ	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	1	4
33	MF	bersama orang tua	offline	selalu	hari libur	3	1	4
34	NA	sendiri	offline	selalu	hari libur	3	3	6
35	RF	sendiri	online	jarang	hari sekolah	3	1	4
36	ZH	sendiri	offline	jarang	hari sekolah	6	8	14
37	ANH	sendiri	offline & online	jarang	hari libur	3	2	5
38	AIN	bersama orang tua	offline	jarang	hari libur	3	4	7
39	AAZ	bersama orang tua	online	jarang	setiap hari	3	1	4
40	ANF	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	3	6
41	BAM	sendiri	offline & online	selalu	setiap hari	3	1	4
42	DAD	sendiri	offline & online	jarang	hari libur	4	6	10
43	EAA	sendiri	offline & online	jarang	hari libur	3	7	10
44	FJF	sendiri	offline	jarang	setiap hari	3	1	4
45	KCB	sendiri	offline & online	selalu	setiap hari	3	2	5
46	MAA	sendiri	offline & online	selalu	hari libur	3	1	4
47	MAF	bersama orang tua	offline	selalu	hari libur	3	4	7
48	NNR	sendiri	offline & online	selalu	setiap hari	3	1	4
49	HAI	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	3	6
50	QAA	sendiri	offline	jarang	hari libur	3	2	5
51	SYF	sendiri	offline & online	jarang	setiap hari	5	9	14
52	SSAY	sendiri	offline	selalu	setiap hari	5	5	10
53	FCF	bersama orang tua	offline	jarang	hari libur	3	1	4
54	AAH	bersama orang tua	offline & online	selalu	setiap hari	6	9	15
55	DAMAZ	bersama orang tua	offline	selalu	hari libur	3	2	5
56	AAZ	sendiri	offline	jarang	setiap hari	3	4	7
57	SZP	bersama orang tua	offline & online	jarang	hari libur	3	6	9

Rekapan tingkat agresifitas

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	SKOR
1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	27
2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	29
2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2		1	2	29
2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	29
2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	33
0	1	1	1	2	0	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	27
1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	2	1	11
0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	11
1	2	1	1	2	2	2	1	3	1	3	2	1	1	0	2	0	2	27
1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	10
3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	0	3	38
1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	10
2	2	1	1	2	3	1	3	1	2	1	3	1	1	1	1	0	2	28
0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	9
0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	2	1	0	3	2	14
0	1	0	1	1	2	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	2	0	12
0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	2	0	1	1	0	11
2	1	2	2	0	2	0	0	1	2	1	2	1	1	0	1	2	0	20
0	1	0	0	1	2	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	12

1	0	0	0	1	2	1	0	1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	10	
2	0	1	2	1	1	3	3	2	3	2	2	2	1	2	3	1	0	31	
1	3	1	2	1	1	0	2	2	2	0	3	1	1	3	2	0	2	27	
2	2	2	3	1	2	2	3	1	2	1	2	1	0	1	3	1	2	31	
1	2	0	3	1	1	3	3	3	2	2	3	0	0	1	3	1	2	31	
2	3	2	2	1	3	3	2	1	2	3	2	1	2	1	3	2	2	37	
2	1	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	3	1	3	39	
1	3	1	2	1	3	2	1	2	0	2	2	2	1	1	1	0	0	25	
1	3	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	0	3	2	3	31	
3	3	0	3	1	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	3	37	
2	1	2	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	0	1	3	0	2	32	
3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2	3	41	
2	3	3	2	2	2	0	2	1	3	3	3	3	0	1	3	1	3	37	
1	1	1	2	3	2	1	3	1	1	2	2	0	1	2	2	1	3	29	
1	1	1	0	0	1	1	1	2	2	0	0	3	2	0	1	2	2	20	
1	3	1	2	2	2	2	3	3	0	0	2	2	1	0	2	1	3	30	
2	2	3	2	2	2	1	3	1	3	2	3	2	1	2	3	1	2	37	
2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	31	
2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	0	1	2	0	2	23	
1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	0	1	1	0	1	24	
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	0	2	3	1	2	36
1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	3	3	0	3	3	1	2	30	

Lampiran 12









