

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA  
INTERAKTIF (*COMPUTER GAME ONLINE*)  
DENGAN MOTIVASI BELAJAR DAN  
PERILAKU AGRESIF**

**TESIS**



Oleh

**HANINA**  
**NPM. 091804038**

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2011**

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA  
INTERAKTIF (*COMPUTER GAME ONLINE*)  
DENGAN MOTIVASI BELAJAR DAN  
PERILAKU AGRESIF**

**TESIS**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Magister Psikologi**



Oleh

**HANINA  
NPM. 091804038**

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2011**

**Telah diuji pada Tanggal 16 Mei 2011**

---

---

**N a m a : Hanina**

**N P M : 091804038**



**Panitia Penguji Tesis :**

**Ketua : Azhar Aziz., S.Psi., MA.**

**Sekretaris : Nurmaida Irawani Siregar., S.Psi., M.Si.**

**Pembimbing I : Dra., Irna Minauli., M.Si.**

**Pembimbing II : Cut Meutia., S.Psi., M.Si.**

**Penguji Tamu : Prof. Dr., Abdul Munir., M.Pd.**

# HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF (*COMPUTER GAME ONLINE*) DENGAN MOTIVASI BELAJAR DAN PERILAKU AGRESIF

Hanina  
Dra.Irna Minauli, MSi  
Cut Metia, S.Psi,MSi

## ABSTRAK

Media interaktif dapat menimbulkan hal-hal negatif bagi remaja, diantaranya berpengaruh terhadap motivasi belajar dan perilaku agresif.

Subjek adalah siswa SMPN-1 Kisaran, usia 11-14 tahun, jenis kelamin laki-laki, pengalaman bermain *computer game online*  $\pm 1$  tahun, pendidikan orang tua SMA, penghasilan orangtua  $\leq$  Rp.1.500.000,-/bulan, siswa ranking 1-10 di kelas dan subjek berjumlah 40 orang.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis korelasi *Product Moment*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode angket.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pengumpulan data, uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, uji linearitas untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat dan analisis statistik dengan menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*.

Hasil penelitian diketahui bahwa intensitas penggunaan *computer game online* memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap kecenderungan perilaku agresif dengan koefisien  $r_{xy} = 0,720$  dimana  $p < 0,01$  berarti semakin tinggi intensitas penggunaan *computer game online* semakin tinggi perilaku agresif dan sebaliknya. Kemudian intensitas penggunaan *computer game online* memberikan kontribusi sebesar  $r_{xy} = -0,545$  terhadap motivasi belajar. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *computer game online* semakin rendah motivasi belajar dan sebaliknya.

Adapun saran peneliti adalah perlunya peningkatan pemahaman dan pengetahuan tentang manfaat dari penggunaan *computer game online*, perlunya memberikan perhatian pada remaja terhadap perilaku pergaulannya agar remaja tidak salah jalan, perlunya pengawasa terhadap remaja dalam penggunaan media interaktif.

Kata Kunci : Intensitas penggunaan media interaktif, *Computer game online*, motivasi belajar, perilaku agresif.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia, yang dilimpahkanNya kepada penulis sehingga Tesis yang berjudul: **“Hubungan Intensitas Penggunaan Media Interaktif (*Computer Game Online*) Dengan Motivasi Belajar Dan Perilaku Agresif”** dapat penulis selesaikan dengan baik.

Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dra. Inna Minauli, MSi dan Cut Metia, S.Psi, MSi, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing dan memberi dorongan sampai tesis ini dapat terwujud.
2. Rektor Universitas Medan Area dan Direktur Program Pasca Sarjana beserta Staf atas segala kebijaksanaan, perhatian, dan dorongan sehingga penulis selesai studi.
3. Ibu Dra.Nevy Darmayanti Msi.yang telah membantu penulis dalam mengarahkan menganalisis data hasil penelitian.
4. Kepala Sekolah SMP Negeri I Kisaran dan para stafnya yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
5. Teman-teman mahasiswa Program Pasca Sarjana Universitas Medan Area Program Studi Magister Psikologi Konsentrasi Psikologi Pendidikan Angkatan 2009 dan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan moril, materil sehingga tesis ini dapat penulis selesaikan.
6. Kepada kedua orang tua saya alm Bachtiar idris, SH dan Kamlas yang menjadi

8. Kepada Responden dan Informan penelitian yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Segenap Dosen Program Pasca Sarjana Magister Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmunya hingga saya dapat menyelesaikan tesis saya ini.
10. Kepada seluruh Staf Program Pasca Sarjana Magister Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu saya untuk mengurus keperluan penyelesaian tesis ini.
11. Kepada kedua orang tua saya alm Bachtiar idris, SH dan almh Kamilah yang menjadi inspirasi dalam hidup saya.
12. Suamiku Ir. M Arifin Siregar yang telah memberi motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan tesis saya ini.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Penulis menyadari tesis ini masih jauh dari sempurna, oleh karenanya penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna Penyempurnaan tesis ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Medan, Mei 2011

**H a n i n a**



## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Kuesioner
- Lampiran 3. Alat Ukur Penelitian
- Lampiran 4. Hasil Analisis Statistik Uji Coba Data Penelitian
- Lampiran 5. Surat Keterangan Tempat Penelitian



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Pembagian Agresi .....	36
Tabel 3.1 Sebaran Item Skala Motivasi Belajar Sebelum Diujicobakan .....	51
Tabel 3.2 Sebaran Item Skala Perilaku Agresif Sebelum Diujicobakan .....	53
Tabel 3.3 Intensitas Penggunaan Media Interaktif (CGO) Dalam Satu Minggu .....	53
Tabel 4.1. Distribusi Penyebaran Butir-butir Pernyataan Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba.....	58
Tabel 4.2. Sebaran Item Skala Perilaku Agresif Setelah Diujicobakan .	59
Tabel 4.3. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Linieritas Hubungan.....	63
Tabel 4.4 Korelasi <i>Product Moment</i> .....	63
Tabel 4.5 Korelasi <i>Product Moment</i> .....	64



# DAFTAR ISI

## Halaman

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Permasalahan .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 <i>Computer Game Online</i> .....	8
2.2 Motivasi Belajar .....	10
2.2.1 Pengertian Motivasi.....	10
2.2.2 Jenis Motivasi.....	13
2.2.3 Pengertian Belajar .....	15
2.2.4 Pengertian Motivasi Belajar .....	17
2.2.5 Ciri-ciri Individu yang Mempunyai Motivasi Belajar Tinggi.....	18
2.2.6 Fungsi Motivasi Belajar .....	20
2.2.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....	22
2.2.8 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak .....	25
2.2.9 Aspek-aspek Motivasi Belajar yang Diberikan Orang Tua Kepada Anak.....	26
2.3 Perilaku Agresif .....	27
2.3.1 Pengertian Kecenderungan Perilaku Agresif .....	27
2.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Perilaku Agresif .....	28
2.3.3 Bentuk-bentuk Perilaku Agresif.....	35
2.4 Remaja .....	38
2.5 Hubungan Intensitas Penggunaan Media Interaktif ( <i>Computer Game Online</i> ) Dengan Motivasi Belajar dan Perilaku Agresif Pada Remaja.....	42
2.6 Hipotesis.....	46
2.7. Kerangka Berpikir .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>47</b>
3.1 Identifikasi Variabel Penelitian.....	47

3.2	Definisi Operasional.....	48
3.3	Populasi dan Sampel .....	49
3.3.1	Populasi .....	49
3.3.2	Sampel.....	50
3.4	Instrumen Pengumpulan Data .....	50
3.5	Prosedur Pengumpulan Data .....	54
3.6	Uji Validitas dan Reliabilitas .....	54
3.7	Metode Analisis Data .....	55
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	56
4.1.1	Persiapan Penelitian .....	56
4.1.2	Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	59
4.1.3	Uji Asumsi .....	61
4.1.4	Uji Linearitas Hubungan .....	62
4.1.5	Hasil Perhitungan Analisis Korelasi Product Moment .....	62
4.1.6	Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean .... Empirik.....	64
4.1.7	Pembahasan.....	67
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>72</b>
5.1.	Kesimpulan.....	72
5.2.	Saran-saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN</b>		
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>		

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Masyarakat sebagai tempat remaja bertumbuh dan berkembang memberikan pengaruh yang cukup penting bagi perkembangannya. Harapannya dapat membentuk kepribadian dan masa depan mereka. Hal ini dikarenakan remaja telah menjadi bagian dari kemasyarakatan yang lebih luas, sehingga perlu memahami segala bentuk masalah yang mempengaruhinya. Pada era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak dapat dielakkan lagi. Para remaja sekarang berkembang dalam lingkungan sosial yang mengalami perubahan teknologi yang begitu cepat. Salah satu revolusi terbaru dari teknologi yaitu berkembangnya penggunaan komputer yang diperkenalkan pada tahun 1980 (Rice, 2002).

Alasan utama semakin meningkatnya penggunaan komputer karena adanya fasilitas internet. Pengguna internet sebagian besar adalah remaja sebesar 23% (Rice, 2002). Menurut Rice alasan mereka menggunakan internet untuk mendapatkan informasi, mengirim *e-mail*, atau hal lainnya. Perkembangan komputer pun semakin meningkat yaitu adanya fasilitas *games* yang tersedia baik secara *online* ataupun *offline*, semakin meningkatkan ketertarikan remaja terhadap teknologi ini. Menurut survei nasional oleh *National Institute on Media and the Family* (NIMF), 92% anak dan remaja berusia 2-17 tahun bermain *games*. Lebih dari dua dekade *video games* telah diperkenalkan kepada anak-anak dan

berkembang cukup pesat (Wartella, 2000). Dengan berbagai perkembangan yang ada terhadap komputer maka komputer disebut juga sebagai media interaktif.

Media dipahami sebagai perantara atau saluran dalam proses komunikasi, segala sesuatu berbentuk fisik atau alat untuk mengomunikasikan pesan. Bentuk media dapat berupa televisi, bahan cetak dan juga komputer. Komputer sebagai salah satu bagian dari media interaktif merupakan sarana untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan dan teknologi telekomunikasi digunakan agar dapat disebar dan diakses secara global. Internet dan *digital games* atau *computer games* sebagai bagian media interaktif menjadi aktivitas dominan bagi anak-anak dan remaja saat ini. Media interaktif memiliki peranan yang cukup penting dalam bidang pendidikan dan interaksi sosial (Wartella, 2000). Peningkatan terhadap penggunaan media interaktif ini dapat mempengaruhi berbagai aspek perkembangan anak. Seperti yang telah diungkapkan oleh Bandura, Vgotsky, Gardner dan Kolb (dalam Vandeventer, 1997) yang menyatakan bahwa individu dapat belajar dalam berbagai cara, yang berbeda bagi setiap individu dan terikat pada pengalaman, sosial dan budaya.

Tingginya minat anak-anak dan remaja pada penggunaan komputer ini dapat dilihat berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Annenberg Public Policy Center* menyebutkan bahwa anak-anak berusia 8-17 tahun di Amerika kira-kira 60% telah memiliki komputer, 61% dapat mengakses internet. Data ini meningkat dibandingkan di tahun 1996 (Turow, 1999).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Mudzakir, (1997), *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Anderson, C.A. & Dill, K. E., (2000), *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior In The Laboratory and In Life*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), 772-790.
- Anderson, CA., & Bushman, B.I., (2001), *Effect of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal and Prosocial Behavior: A Meta Analytic Review of The Scientific Literature*, *Journal of American Psychological Society*, Vol. 12, No.5 Iowa State University.
- Attewell, P., Garcia, B.S., Battle, J. (2003). *Computers and Young Children: Social Benefit or Social Problem? Social Forces*, 82(1): 277-296. The University of North Carolina Press.
- Budi Santosa Purbayu, Ashari, *Analisis Statistik Dengan Microsoft Excel & SPSS*. Andi offset, Yogyakarta.
- Safari, APU (2000). *Analisis Butir Soal Asosiasi Pengawas Sekolah Indonesia*, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ekowarni, E. (1993). *Suatu Tinjauan Psikologi Perkembangan*. Buletin Psikologi.
- Hadi, S, Pamardiyanto, S. (2000), *Seri Program Statistik manual SPS Paket Midi*, Yogyakarta: UGM.
- Hadi, S. 2000. *Statistik*. Jilid 2, Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Hurlock, E.B. (1986), *Child Development*, McGraw – Hill Kogakusha, Ltd, Tokyo.
- Hurlock, E.B. (1986), *Child Development*, McGraw-Hill Kogakusha, Ltd, Tokyo.
- \_\_\_\_\_. 1990. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan. Jakarta. Erlangga.
- \_\_\_\_\_, (1993), *Psikologi Perkembangan*, Terjemahan Edisi Kelima, Erlangga, Ciracas, Jakarta.
- Irwanto, (1997), *Psikologi Umum*, Jakarta: .Gramedia Pustaka Umum.
- Jeanne Ellis Ormrod. (2002). *Psikologi Pendidikan, Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*, Jilid I, Edisi ke-VI. Erlangga. Yogyakarta.



- Kirsh, Steven J., *The Effect of Violent Video Games on Adolescen, the Overlooked Influence of Development*, 2002. Departemen of Psychology, Sumy – Geneseo, Geneseo NY. 14454, USA.
- Lubis Zulkarnain, Prof.Ir.H.M.S.PhD, (2008), *Statistika Terapan Untuk Ilmu-ilmu Sosial dan Ekonomi*. Cita Pustaka, Media Perintis. Jakarta.
- Mayer, D.J., Maria, D and Peter, S. (1990), *Perceiving Affective Content in Ambiguous Visual Stimuli A Component of Emotional Intellegence*. Journal of Personality Assessment.
- Cut, (2009). *Psikologi Kepribadian*. Cita Pustaka. Media Perintis. Jakarta.
- Monks, F.J. Knoers, Haditono, S.M. 1999. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Monks, FJ. & Knoers, AMP. 2002, *Psikologi Perkembangan*. Terj. Siti Rahayu Haditono, Yogyakarta, Gadjah Mada University Press.
- Parke, R.D., & Slaby, R.G. (1983). *The Development of Aggression*, in P.H.Mussen (Series Ed) & M, Hetherington (Vol. Ed). Handbook of Child Psychology:vol-4.
- Pikunas, J. 1976. *Human Development An Emergent Science* (3<sup>rd</sup> Edition). McGraw Hill. Kogakusha Ltd. Tokyo.
- Rice, E.P. 2002. *The Adolessent; Development, Relationship and Culture*, Allyn & Bacon, USA.
- Santrock, J.W. 2002. *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta : Erlangga.
- Sarlito Wirawan, (1997), *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Wartella, 2000. *Children and Interactive*, Media A.Report to markle Foundation. [http://www.markle.org/new/digital\\_kids.pdf](http://www.markle.org/new/digital_kids.pdf).Mei\_2005.
- Winkle, WS, (1997), *Psikologi Pendidikan & Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia.
- Witherington, H.C. 1986. *Psikologi Pendidikan* (Terjh. M.Buchori), Aksara Baru, Jakarta.



**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN ASAHAN**  
**SMP NEGERI 1 KISARAN**

JL. MADONG LUBIS KEL. SELAWAN KEC. KOTA KISARAN TIMUR  
Telp. (0623) 42516 Kode pos 21223

**SURAT - KETERANGAN**

Nomor : 800 / 404 / 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Kisaran, Kecamatan Kota Kisaran Timur Kabupaten Asahan, Provinsi Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

**N a m a** : H A N I N A  
**NPM** : 091804038  
**Program Studi** : Magister Psikologi  
**Universitas Medan Area**

adalah benar telah melakukan penelitian dan pengambilan data tesis di SMP Negeri 1 Kisaran dari tanggal 04 – 11 April 2011, dengan judul :

“Hubungan Antara Penggunaan Media Interaktif ( Computer Game On Line ) dengan Motivasi Belajar dan Kecenderungan Perilaku Agressif Pada Remaja “

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kisaran, 03 Mei 2011.  
Kepala Sekolah,  
  
**Drs. H. ASWIN LUBIS**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Pembina

NIP. 19581227 199103 1 002