

ABSTRAK

Perilaku agresif pada anak dapat dipengaruhi dari lingkungan seperti penggunaan game. *Game* tidak hanya memberikan hiburan tapi juga membuat anak terpengaruh, ini dikarenakan otak anak mengalami *social learning theory* yang menyatakan *game online* yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresive pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan game online dengan kejadian agresivitas pada anak usia sekolah di SDN Krembangan Utara 1 Surabaya.

Desain Penelitian ini dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa - siswi kelas 4 dan 5 di SDN Krembangan Utara 1 Surabaya yang sebesar 178 anak. Besar sampel penelitian ini sebesar 124 responden, teknik pengambilan sampel menggunakan *propotionate stratifiet random sampling*. Penelitian ini terdapat variabel *independen* penggunaan game online dan variabel *dependen* kejadian agresivitas. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner. Data dianalisis menggunakan uji korelasi *Rank Spearman* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hasil penelitian dari 124 responden terdapat 87 responden sebagian besar (70,2%) dengan penggunaan game online tinggi. Dari 124 responden terdapat 69 responden sebagian besar 59,7% dengan kejadian agresivitas sedang. Analisis lebih lanjut menggunakan uji *Spearman's rho* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$, didapatkan bahwa $\rho = 0,013$ yang berarti $\rho < \alpha$ maka H_0 ditolak yang artinya ada hubungan antara penggunaan game online dengan kejadian agresivitas pada anak usia sekolah di SDN Krembangan Utara 1 Surabaya.

Simpulan dari penelitian ini penggunaan game online tinggi dapat menyebabkan kejadian agresivitas sedang. Diharapka orang tua dapat mengajarkan kedisiplinan waktu bermain game pada anak..

Kata kunci : Penggunaan Game Online, Kejadian Agresivitas.