

**PENGARUH *PLAYSTATION* TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA
DI MI TARBIYATUSSIBYAN KARANGRAYUNG GROBOGAN
TAHUN AJARAN 2012/2013**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh
Juwarni
09480049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2013**

**PENGARUH *PLAYSTATION* TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA
DI MI TARBIYATUSSIBYAN KARANGRAYUNG GROBOGAN
TAHUN AJARAN 2012/2013**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh
Juwarni
09480049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2013**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Juwarni
NIM : 09480049
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sejurnya, bahwa skripsi saya yang berjudul :

**PENGARUH PLAYSTATION TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA
DI MI TARBIYATUSSIBYAN KARANGRAYUNG GROBOGAN TAHUN
AJARAN 2012/2013**

Adalah asli hasil penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi hasil karya orang lain.

Yogyakarta, 30 April 2013

Yang menyatakan



NIM.09480049



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal. : Persetujuan Skripsi

Lamp. : -

Kepada :

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari :

Nama : Juwarni

NIM. : 09480049

Judul : Pengaruh *Playstation* Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan Tahun Ajaran 2012/2013

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

Yogyakarta, 20 Mei 2013

Pembimbing,

Dr. Istiningsih, M.Pd.

NIP.19660130 1993032 002

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02 /DT/PP.01.1/0226/2013

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**PENGARUH PLAYSTATION TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA
DI MI TARBIYATUSSIBYAN KARANGRAYUNG GROBOGAN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Juwarni

NIM : 09480049

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Kamis, tanggal 25 Juli 2013

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang


Dr. Istiningih, M.Pd.

NIP. 19660130 199303 2 002

Penguji I


Dra. Siti Johariyah, M.Pd.
NIP. 19670827 199303 2 003

Penguji II


Moh. Agung Rokhimawan, M.Pd
NIP. 19781113 200912 1 003

Yogyakarta, 04 SEP 2013

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga




Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si
NIP. 19590525 198503 1 005

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Juwarni

NIM : 09480049

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa pas foto yang disertakan dalam daftar munaqosah itu adalah pas foto berjilbab, dan saya menanggung resiko dari pas foto tersebut.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.
Diharapkan maklum adanya.

Yogyakarta, 20 Mei 2013

Yang Membuat



Juwarni
NIM: 09480049

MOTTO

Bermain-main bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting.
Sebab melarangnya dari bermain, seraya memaksanya belajar terus-menerus
dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya,
dan merusak irama hidupnya.¹



¹ Andang Ismail, *Education Game*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal.119.

PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI PENULIS PERSEMBAHKAN UNTUK:

ALMAMATER TERCINTA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA



ABSTRAK

Juwarni, "Pengaruh *Playstation* Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di MI Tarbiyatussibyan Grobogan Tahun Ajaran 2012/2013". Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi yang memiliki tujuan: (1) Untuk mengetahui adakah pengaruh *fighting game* dan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan. (2) Seberapa besar pengaruh *fighting game* dan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan.

Metode penelitian ini adalah penelitian korelasional. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (Jenis *Fighting game* dan frekuensi bermain) dan variabel terikat (Perilaku Agresif Siswa). Kemudian peneliti mengadakan penelitian terhadap 30 siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan.

Hasil penelitian di analisis dengan menggunakan uji korelasi Spearman, menunjukkan Perilaku agresif verbal dan non verbal berada pada kategori sedang. Kemudian terdapat korelasi antara *fighting game* yang dimainkan siswa MI Tarbiyatussibyan dengan perilaku agresif siswa. Nilai signikan dari *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa adalah 0,00. Nilai korelasinya adalah 0,001, hal ini menunjukkan hubungan antara *fighting game* yang dimainkan siswa MI Tarbiyatussibyan dengan perilaku agresif siswa adalah sangat rendah. Terdapat korelasi antara frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa. Nilai signifikan frekuensi bermain game terhadap perilaku agresif siswa adalah 0,001. Nilai korelasinya adalah 0,589, hal ini menunjukkan tingkat hubungan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa MI Tarbiyatussibyan berada pada tingkat sedang.

Kata Kunci: Korelasi, *Fighting Game*, Frekuensi Bermain, Perilaku Agresif

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدُنَا مُحَمَّدُ وَعَلَىٰ آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah menganugerahi kasih dan sayang-Nya, sehingga Skripsi dengan judul, “**PENGARUH PLAYSTATION TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA DI MI TARBIYATUSSIBYAN KARANGRAYUNG GROBOGAN TAHUN AJARAN 2012/2013**” dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Habibullah Muhammad SAW. Terselesainya penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, diucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Dr. Istiningsih, M.Pd., Selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan selaku dosen pembimbing yang dengan sabar menuntun dan mengarahkan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Dra. Siti Johariah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas.
4. Munaf'i ah, S.Pd., Kepala sekolah MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
5. Bapak dan Ibuku, yang telah menjadi pahlawan dalam kehidupan ini.

6. Suamiku, yang selalu menemani dalam kesabaran dan memotivasi untuk menyusun spirit baru.
7. Kakakku (Tumidi, Sarwadi) dan Adikku (Santi, Iroh) yang membantuku untuk tetap dan terus berdiri tegap.
8. Teman-Teman PGMI (Ulfa, Novi, Adek, dan semuanya) yang selalu memberikan senyum dan semangat baru.
9. Guru-guru dan dosen-dosenku, yang telah memberi asah, asih, dan asuh dalam rangkaian menuntut ilmu.
10. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Demikian ucapan kata pengantar yang dapat disampaikan, tentunya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, Agustus 2013

Penulis

Juwarni

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN BERJILBAB	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Pembatasan Masalah Penelitian	7
F. Sistematika Pembahasan	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	9
1. <i>Playstation</i>	9
2. <i>Fighting Game</i>	10
3. Perilaku Agresif	14
4. Pandangan Teori Pembelajaran Sosial terhadap Perilaku Agresif	19

5. Karakteristik Siswa Madrasah Ibtidaiyah	24
B. Telaah Hasil Penelitian Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	32
D. Paradigma Penelitian	33
E. Hipotesis	33
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	34
B. Lokasi Penelitian	36
C. Subyek Penelitian	36
D. Variabel Penelitian	37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
F. Uji Coba Instrumen	41
G. Teknik Analisis Data	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	57
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

	Hal.
Tabel 3.1 Jumlah Siswa	37
Tabel 3.2 Indikator perilaku agresif siswa.....	38
Tabel 3.3 Kreteria pemberian skor terhadap Alternatif jawaban angket	40
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrumen Frekuensi Bermain <i>Fighting Game</i>	40
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Instrumen Perilaku Agresif.....	41
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen	43
Tabel 3.7 Rekap Hasil Uji Validitas Instrumen	44
Tabel 3.8 Interpretasi Reliabilitas	44
Tabel 3.9 Klasifikasi sikap agresif.....	46
Tabel 3.10 Interpretasi Nilai Korelasi.....	48
Tabel 4.1 Gambaran Siswa dalam Bermain <i>Fighting Game</i>	49
Tabel 4.2 Frekuensi Bermain <i>Fighting game</i>	40
Tabel 4.3 Perilaku Agresif Verbal	51
Tabel 4.4 Perilaku Agresif non Verbal	52
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji homogenitas Varian	53
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Normalitas Sebaran Data	54
Tabel 4.7 Hasil Uji Korelasi Pengaruh <i>Fighting Game</i>	55
Tabel 4.8 Hasil Uji Korelasi Pengaruh Frekuensi Bermain.....	56

DAFTAR GAMBAR

Hal.

Gambar 2.1	Paradigma Penelitian	33
Gambar 3.1	Desain Penelitian	35



DAFTAR GRAFIK

Hal.

Grafik 4.1 Gambaran Siswa dalam Bermain <i>Fighting Game</i>	49
Grafik 4.2 Frekuensi Bermain <i>Fighting Game</i>	50
Grafik 4.3 Perilaku Agresif Verbal	52
Grafik 4.4 Perilaku Agresif Non Verbal	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Uji validitas dan Reliabilitas
Lampiran II	Angket Tingkat Agresifitas
Lampiran III	Angket Tingkat Bermain <i>Playstation</i>
Lampiran IV	Indikator Perilaku Agresif Verbal
Lampiran V	Data Perilaku Agresif Verbal
Lampiran VI	Indikator Perilaku Agresif Non Verbal
Lampiran VII	Data Perilaku Agresif non Verbal
Lampiran VIII	Indikator Frekuensi Bermain <i>Fighting Game</i>
Lampiran IX	Data Frekuensi Bermain <i>Fighting Game</i>
Lampiran X	Data <i>Fighting Game</i> yang dimainkan Siswa
Lampiran XI	Uji Homogenitas
Lampiran XII	Uji Normalitas
Lampiran XIII	Uji Korelasi <i>Fighting Game</i> terhadap Perilaku Agresif
Lampiran XIV	Uji Korelasi Frekuensi Bermain <i>Fighting Game</i> terhadap Perilaku Agresif Siswa
Lampiran XV	Dokumentasi Foto Penelitian
Lampiran XVI	Dokumentasi Jenis <i>Fighting Game</i>
Lampiran XVII	Surat-Surat Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Playstation adalah salah satu bentuk produk perkembangan teknologi modern yang bergerak dibidang permainan. *Game* ini mempunyai CPU (*central processor unit*) yang membentuk grafis 3 dimensi, sehingga permainan yang ditampilkan tampak seperti nyata. *Playstation* memiliki jenis ratusan permainan yang berbeda-beda, sehingga membuat siswa sangat menyukai *game* ini. Observasi awal yang dilakukan peneliti di sekitar lingkungan MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan terdapat empat tempat rental *playstation*. Peneliti mewawancara ke empat pemilik rental *playstation* yang menyebutkan ada 30 siswa MI yang gemar bermain *playstation*. Siswa MI lebih menyukai permainan *fighting game* seperti *Tekken 6*, *Super Street Fighter IV*, *Smackdown*, dan *Naruto Ultimate Ninja Storm* yang di dalamnya sarat dengan kekerasan.

Playstation memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif bagi pemainnya. Permainan *playstation* digunakan sebagai media hiburan dalam pengisi waktu luang yang bermanfaat sebagai penghilang stress. Sedangkan pengaruh negatif yang menjadi perhatian adalah kecanduan akan *playstation*. Penggunaan *playstation* secara berlebihan dapat mengganggu kehidupan sehari-hari, seperti mengisolasi diri sendiri, menghindari kontak atau kegiatan lainnya dan hanya berfokus untuk menyelesaikan permainan dalam *playstation* tersebut.

Fighting game adalah jenis permainan yang menampilkan aksi karakter saling bertarung. Permainan ini biasanya memiliki fitur bergerak khusus yang dipicu menggunakan tombol stick. Tujuan pemain dalam permainan pertempuran adalah untuk memenangkan pertandingan dengan menguras energi lawan. Ketika melakukan serangan yang mengenai lawan maka energi lawan akan berkurang. Pertandingan *fighting game* umumnya terdiri dari beberapa putaran. Pemain yang memenangkan putaran terbanyak akan memenangkan pertandingan. Setiap karakter dalam *fighting game* memiliki indikator energi, setiap serangan yang berhasil mengenai lawan akan menguras energi karakter, dan permainan berlanjut sampai energi seorang pejuang yang mencapai nol. Oleh karena itu, tujuan utama adalah untuk benar-benar menguras energi lawan, sehingga mencapai "KO".¹

Pengaruh media dianggap sebagai salah satu faktor yang bertanggung jawab atas peningkatan perilaku agresif, khususnya dikalangan remaja dan anak-anak. Adanya model karakter dalam *fighting game* yang menjadi idola menjadikan anak ingin menjadi seperti tokoh yang diidolakannya. Perilaku individu pada umumnya dipelajari secara observasional melalui model, yaitu mengamati bagaimana suatu perilaku model kemudian menjadi informasi penting dalam mengarahkan perilaku pengamat. Sebagian besar perilaku individu diperoleh sebagai hasil belajar melalui pengamatan atas perilaku yang ditampilkan oleh individu lain yang menjadi model.

¹ Web, *Fighting Game*, Diakses dari http://en.wikipedia.org/wiki/Fighting_game, 27 Januari 2013.

Perilaku agresif adalah tindak kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain atau terhadap objek-objek. perilaku agresif adalah tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan maksud melukai atau mencelakakan individu lain dengan ataupun tanpa tujuan tertentu.² Agresif memiliki fungsi sebagai suatu motif untuk melakukan respon berupa perlakuan kasar, penghinaan dan frustrasi. Hal inilah yang nantinya akan menimbulkan agresivitas pada diri sendiri. Perilaku agresif yang dilakukan seseorang dapat berbentuk kemarahan yang meluap-luap, tindakan yang sewenang-wenang, penyergapan, kecaman, wujud perbuatan yang dapat menimbulkan penderitaan dan kesakitan, perusakan dan tirani pada orang lain. Agresif secara tipikal didefinisikan oleh para psikolog sebagai setiap bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau merugikan seseorang. Anak sering menunjukkan perilaku agresif fisik (non verbal) dan verbal. Agresi fisik adalah tindak kekerasan fisik yang menyebabkan kerusakan atau korban pada orang lain, seperti misalnya memukul, menendang, menampar, dan sebagainya. Sedangkan agresi verbal adalah bentuk tindakan melalui ucapan lisan yang bertujuan menghina, melecehkan, merendahkan, maupun melukai hati orang lain.³

Munculnya perilaku agresif pada anak-anak dipengaruhi oleh banyak hal, seperti lingkungan sosial, keluarga maupun dari media-media yang terdapat di sekeliling anak-anak tersebut. Pengaruh tersebut sangat potensial untuk mempengaruhi proses perkembangan anak dalam berperilaku. Paparan

² Koeswara, E., *Agresi Manusia*, (Bandung: PT. Eresco,1988), hal. 5.

³ Pidada, S.U., *Perbedaan Gender dalam Agresi Relasional pada Anak-Anak*. (Jurnal Psokologi), (Bandung: Fakultas Psikologi Universitas Padjajaran, 2003) hal. 2.

kekerasan dalam *playstation* mempengaruhi perkembangan sikap dan kepribadian.⁴ *Fighting game* yang dimainkan siswa menyuguhkan adegan kekerasan hal ini berdampak pada perilaku agresif. Banyaknya aksi-aksi kekerasan baik individual maupun masal mungkin sudah merupakan berita harian. Aksi tersebut dapat berupa kekerasan verbal maupun kekerasan non verbal.

Media massa beberapa kali menyajikan berita tentang pengaruh *playstation* terhadap perilaku agresif. Berdasarkan media *online* Kompas.com, di Riyadh seorang bocah berusia empat tahun menembak mati ayahnya yang tidak mau membelikannya *playstation* (PS), surat kabar Arab Saudi memberitakan Senin, 23 April 2012. Berita lain di media *online*, Kompas.com pada 11 Maret 2009, penembakan di kampus yang mengejutkan dunia terjadi di Jerman sehingga 17 orang tewas. Pembunuhnya adalah anak laki-laki berusia 17 tahun yang menurut penyelidikan, tertarik pada permainan komputer yang mengandung kekerasan.⁵

Studi jangka panjang yang dilakukan para peneliti dari Brock University, Kanada. Studi ini menemukan adanya hubungan yang jelas antara periode yang berkelanjutan dari bermain *game* kekerasan dengan peningkatan sikap agresif. Dalam dua tahun terakhir dari penelitian, sampel penelitian ditanya seberapa sering memainkan *game* tersebut, dengan alternatif jawaban

⁴ Anderson dan Bushman, *Effects Of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review Of Thescientific Literature*. (Journal American Psychological Society, 2001) hal 4

⁵ Abdi Susanto, *Game Kekerasan bikin Anak makin Agresif*, Diakses dari <http://health.kompas.com/read/2009/03/24/17375067/Game>, 28 Januari 2013.

mulai dari tidak pernah sampai selama lima jam atau lebih perhari.⁶ Dalam hal ini frekuensi bermain siswa juga memiliki andil yang besar terhadap perilaku yang ditimbulkan.

Frekuensi bermain ini meliputi seberapa sering bermain *playstation* dan berapa durasi setiap kali bermain. Artinya semakin tinggi frekuensi bermain, maka semakin tinggi juga siswa berinteraksi dengan *game*. Siswa MI bermain *playstation* setiap pulang sekolah. *Fighting game* menjadi permainan favorit yang rutin dimainkan setiap bermain *game*. Bahkan diungkapkan dari salah satu pemilik usaha *playstation* ada siswa yang menjual beras milik ibunya yang uangnya digunakan untuk bermain *playstation*. Maka dari itu peneliti menganggap bahwa fenomena ini sangat perlu untuk diteliti agar kita bisa tahu sampai sejauh mana tingkat pengaruh *fighting game* dan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan.

⁶Web, *Video Game Kekerasan Bikin Remaja Berperilaku Agresi*, Diakses dari <http://www.beritasatu.com/perempuan/76565-video-game-kekerasan-membuat-remajaberperilakuagresif.html>, 29 Januari 2013

B. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh *fighting game* dan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan?
2. Seberapa besar pengaruh jenis *fighting game* dan frekuensi bermain terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh *fighting game playstation* dan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan.
2. Seberapa besar pengaruh *fighting game* dan frekuensi bermain terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain.

1. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai pengaruh *fighting game* dan frekuensi bermain terhadap perilaku agresif siswa, sehingga guru dapat menasehati anak untuk memilih permainan yang bernilai positif.

2. Bagi peserta didik

Sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan kegiatan yang lebih positif.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai pengaruh *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa.

4. Bagi peneliti lain

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan rujukan untuk penelitian yang akan datang.

5. Bagi orang tua atau wali siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi orang tua siswa dalam memberikan kebebasan bermain *fighting game* agar lebih bijaksana.

5. Bagi institusi pendidikan

Penelitian ini berfungsi sebagai referensi bagi peningkatan dan perbaikan kualitas pendidikan yang dilaksanakan

E. Pembatasan Masalah Penelitian

Mengingat demikian luasnya pembahasan penelitian ini, dan agar penelitian cukup terarah kepada tujuan yang diharapkan, maka perlu dibatasi.

Adapun batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel penelitian hanya terbatas pada korelasi antara *fighting game* dan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan.
2. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa MI tarbiyatussibyan dan sampel berjumlah 30 siswa.

F. Sistematika Pembahasan

Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pembatasan masalah penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua merupakan kajian pustaka yang memuat, pertama definisi *Playstation*. Kedua tentang *fighting game* meliputi definisi, desain permainan, dan jenis *fighting game*. ketiga tentang perilaku agresif yang meliputi definisi perilaku agresif, faktor-faktor pembentuk perilaku agresif. Keempat tentang pandangan teori pembelajaran sosial terhadap perilaku agresif. Kelima tentang karakteristik siswa madrasah ibtidaiyah. Keenam tentang penelitian yang relevan, paradigma penelitian, dan hipotesis.

Bab ketiga berisi tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, obyek penelitian, teknik sampling, variabel dan indikator penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat berisi tentang penyajian dan analisis data yang meliputi gambaran umum obyek penelitian, penyajian data, pengujian hipotesis dan analisis, dan dilanjutkan dengan pembahasan hasil penelitian

Bab kelima berisi penutup yang meliputi kesimpulan dan saran

sebagai pengamat. Setelah siswa memperhatikan dan mengingat perkelahian dalam *fighting game*, maka jika didukung dengan pengulangan dalam bermain akan menguatkan ingatan tentang *fighting game*, pada saat lain siswa akan memperlihatkan tingkah laku yang sama dengan model tersebut.

Ulangan-penguatan adalah mengulang suatu perbuatan untuk memperkuat perbuatan yang sudah ada. Hal ini tentunya berkaitan dengan frekuensi kehadiran model yang dilihat. Maka dapat diasumsikan bahwa frekuensi memainkan *fighting game* akan memperkuat mempercepat proses terbentuknya identifikasi yaitu perilaku agresif.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Caesar Aditya Murti (2012) dengan judul hubungan frekuensi bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja. Berdasarkan hasil output SPSS menunjukkan besar koefisien korelasi 0,513 dengan p-value 0,001 maka terdapat hubungan signifikan antara frekuensi bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja.

Hasil menunjukkan adanya kesesuaian antar hasil yang diperoleh dengan teori yang dikemukakan pada tinjauan pustaka dan penelitian sebelumnya bahwa hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh antara frekuensi bermain *fighting game* dengan perilaku agresif pada siswa MI Tarbiyatussibyan.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perilaku agresif siswa MI Tarbiyatussibyan verbal dan non verbal berada pada kategori sedang.
2. Terdapat pengaruh *fighting game* yang dimainkan siswa MI Tarbiyatussibyan terhadap perilaku agresif siswa. Nilai signifikan dari *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa adalah 0,00. Nilai korelasinya adalah 0,001, hal ini menunjukkan hubungan *fighting game* yang dimainkan siswa MI Tarbiyatussibyan dengan perilaku agresif siswa adalah sangat rendah.
3. Terdapat pengaruh antara frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa. Nilai signifikan frekuensi bermain *game* terhadap perilaku agresif siswa adalah 0,001. Nilai korelasinya adalah 0.589, hal ini menunjukkan tingkat hubungan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa MI Tarbiyatussibyan berada pada tingkat sedang.

B. SARAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilaksanakan, berikut dikemukakan beberapa saran :

1. Bagi guru, disarankan untuk mengimbau siswa agar lebih memilih kegiatan yang lebih berkualitas dan memilih game yang dapat mendukung perilaku yang terpuji.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti secara cermat dan melihat kemungkinan adanya pengaruh perilaku agresif yang lain dan tidak terfokus pada penelitian ini saja sebagai acuannya.
3. Bagi orang tua, agar lebih memberi perhatian terhadap siswa agar tidak menghabiskan waktu pada kegiatan yang memberikan pengaruh yang kurang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Susanto. 2009. *Game Kekerasan bikin Anak makin Agresif*. Diakses 28 Januari 2013 dari <http://health.kompas.com/read/2009/03/24/17375067/> *Game.*
- Agung. 2012. *Plus Point PS 3 Orisinil*. Jakarta: Sony Playstation Indonesian Game News and Magazin.
- Akyas Azhari. 2004. *Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: Mizan publika.
- Andreas Riyadi. 2011. *Tekken 6*. Diakses 29 Januari 2013 dari <http://andreasriyadi-gamershop.blogspot.com/2011/05/tekken-6.html>.
- Azwar. 2008. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Calvin S. Hall dan Gardner Linzey. 1993. *Psikologi Kepribadian 3: Teori-Teori Sifat dan Behavioristik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Craig A. Anderson and Brad J. Bushman. 2001. *Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of Thescientific Literature*. (Journal Volume 12 No. 5, September: American Psychological Society).
- Davidoff. 1991. *Psikologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Djemari Mardapi. 2004. *Pedoman Khusus Pengembangn Instrumen dan Penilaian Ranah Afektif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Douglas A. Gentile. 1999. *The Multiple Dimensions o f Video Game Effects*. (Journal Volume 5, Number 2, Iowa State University)

- Edy Kurniawan. 2012. *Pengaruh Smackdown terhadap Psikologis Anak-Anak*. Diakses 29 Januari 2013 dari <http://edykurnia.wordpress.com/2007/12/19/pengaruh-smackdown-terhadap-psikologis-anak-anak/>.
- Elida Prayitno.1992. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Jonathan. 2011. *Naruto Ultimate Ninja Storm*. Diakses 29 Januari 2013 dari <http://jsendiko.blogspot.com/2011/10/naruto-ultimate-ninja-storm.html>.
- Jrengkong. 2012. *Game Terbaru 2012-Super Street Fighter IV*. Diakses 29 Januari 2013 dari <http://www.dotcpu.com/game-terbaru-2012-super-street-fighter-iv.php>.
- Juliska Gracinia. 2005. *Ada Apa denganmu, Sayang? Belajar Memahami Kondisi Hati Anak*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.
- Koeswara, E. 1989. *Motivasi Teori dan Penelitiannya*. Bandung: Angkasa Penerbit.
- Krahe, Barbara. 2005. *Perilaku Agresif: Buku Panduan Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moh. Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Muhammad Isa Habibi. 2009. *Pengaruh Game Playstation terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang*. (Skripsi). Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Nana Syaodih S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nandang Budiman. 2006. *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta : Dirjen Dikti.
- Noehi Nasution. 1993. *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Punaji Setyosari. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ronny Kountour. 2005. *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta : PPM.
- Rusli Ibrahim. 2001. *Landasan Psikologi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Rusyan,T., Kusdinar, A., & Arifin . 1994. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Samsu Yusuf. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Singgih D. Gunarsa. 2008. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Singgih Santoso. 2003. *Mengatasi berbagai Masalah Statistik dengan SPSS Versi 11.5*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2005. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- , 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Depdiknas

- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supardi. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Diadit Media.
- Surakhmad Winarno. 1990. *Metodologi Pengajaran Nasional*. Jakarta: Tarsito.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian I: Ilmu Pendidikan Teoretis*. Bandung: Imperial Bhakti Utama
- Usman Samatowa. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Web. 2012. *Video Game Kekerasan Bikin Remaja Berperilaku Agresif*. Diakses 29 Januari 2013 dari <http://www.beritasatu.com/perempuan/76565-video-game-Kekerasan- membuat-remaja- berperilaku-agresif.html>
- Wikipedia. *Fighting game*. Diakses 29 Januari 2013 dari http://en.wikipedia.org/wiki/Fighting_game.

LAMPIRAN I

UJI VALIDITAS & RELIABILITAS

A



B

Skor Data		Kembali Ke Menu Utama		Cetak																
<input type="checkbox"/> Urutkan berdasarkan skor (tinggi ke rendah)		Rata= 83.10		Standar Deviasi 11.93																
Nomor Urut	Nomor Subyek	No. Butir Baru ---->	Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
		No. Butir Asli --->		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
		Nama/Skr Ideal ->		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
1	1	Syahroni	102	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3
2	2	Muhammad Rifqi	83	3	3	2	2	4	1	4	3	1	4	4	2	4	3	3	2	3
3	3	Zaenal Arifin	76	3	3	2	3	3	1	2	4	4	4	2	1	2	4	2	1	3
4	4	Khoiril Anwar	66	2	2	1	2	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	1	4	1
5	5	Muh. Topik	89	3	4	2	2	3	4	3	3	4	1	4	4	3	3	3	2	2
6	6	Puryono	82	3	3	1	2	3	1	4	1	2	4	4	3	3	3	4	2	2
7	7	Abdur Rosid	64	2	2	1	2	1	3	2	2	2	3	3	2	4	2	2	1	3
8	8	Elli Purnafari	95	4	4	3	3	2	1	4	4	3	4	2	4	4	4	3	2	3
9	9	Rohmad Ismail	89	4	4	3	3	1	3	3	1	3	3	4	4	3	4	2	3	4
10	10	Triyono Yulitika	85	3	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	3	2	3	4

C

Skor Data																													Kembali Ke Menu Utama		Cetak	
<input type="checkbox"/> Urutkan berdasarkan skor (tinggi ke rendah)																													Rata2= 83.10		Standar Deviasi 11.93	
Nomor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
Urut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
1	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4		
2	3	3	2	2	4	1	4	3	1	4	4	4	2	1	2	4	3	3	2	3	2	3	3	1	4	3	1	2	3	3		
3	3	3	2	3	3	1	2	4	4	4	2	1	2	4	2	1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	1	3	3	3		
4	2	2	1	2	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	4	1	2	3	2	2	2	4	1	2	3	2	4	2				
5	3	4	2	2	3	4	3	3	4	1	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	4	2	3	2	4	2	3		
6	3	3	1	2	3	1	4	1	2	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	4	3	2	4	2	3	2	3	3	3		
7	2	2	1	2	1	3	2	2	2	3	3	2	4	2	2	1	3	1	1	1	4	3	2	3	1	1	3	3	2	2		
8	4	4	3	3	2	1	4	4	3	4	2	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	4	4	3				
9	4	4	3	3	1	3	3	1	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	1	2	2	4	2	4	2	3	3			
10	3	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	3	2	3	4	2	2	4	3	2	3	2	4	3	3	2	2			

D

Skor Data																													Kembali Ke Menu Utama		Cetak		
<input type="checkbox"/> Urutkan berdasarkan skor (tinggi ke rendah)																														Rata2= 83.10		Standar Deviasi 11.93	
Nomor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
Urut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
1	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4			
2	3	3	2	2	4	1	4	3	1	4	4	4	2	4	3	3	2	3	2	3	3	1	4	3	1	2	3	3	3	3			
3	3	3	2	3	3	1	2	4	4	4	2	1	2	4	2	1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	1	3	3	3			
4	2	2	1	2	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	4	1	2	3	2	2	2	4	1	2	3	2	4	2					
5	3	4	2	2	3	4	3	3	4	1	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	4	2	3	2	4	2	3			
6	3	3	1	2	3	1	4	1	2	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	4	3	2	4	2	3	2	3	3	3			
7	2	2	1	2	1	3	2	2	2	3	3	2	4	2	2	1	3	1	1	1	4	3	2	3	1	1	3	3	2	2			
8	4	4	3	3	2	1	4	4	3	4	2	4	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	2	4	4	3						
9	4	4	3	3	1	3	3	1	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	1	2	2	4	2	4	2	3	3				
10	3	3	2	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	3	2	3	4	2	2	4	3	2	3	2	4	3	3	2	2				

E

Reliabilitas Tes [Kembali Ke Menu Utama](#) [Cetak](#)

Rata2=83.10 Simpang Baku= 11.93 KorelasiXY= 0.79 Reliabilitas Tes = 0.88

No.Urut	No. Subyek	Kode/Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	Syahroni	48	54	102
2	2	Muhammad Rifqi	44	39	83
3	3	Zaenal Arifin	36	40	76
4	4	Khoiril Anwar	30	36	66
5	5	Muh. Topik	41	48	89
6	6	Puryono	40	42	82
7	7	Abdur Rosid	33	31	64
8	8	Elli Purnafari	46	49	95
9	9	Rohmad Ismail	40	49	89
10	10	Triyono Yulitika	42	43	85

IN 8:10 18/05/2013

E

FRekapButir [Kembali Ke Menu Utama](#) [Cetak](#)

Rata2=83.10 Simpang Baku=11.93 KorelasiXY=0.79 Reliabilitas Tes = 0.88 Butir Soal = 30 Jml Subyek= 10

No	No Btr Asli	T	DP(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
1	1	2.83	1000.00	Mudah	0.920	Sangat Signifikan
2	2	5.00	1091.67	Mudah	0.930	Sangat Signifikan
3	3	2.83	125.00	Sedang	0.844	Sangat Signifikan
4	4	1.00	108.33	Sedang	0.671	Sangat Signifikan
5	5	1.00	733.33	Sedang	0.302	-
6	6	0.55	683.33	Sedang	0.117	-
7	7	2.00	1208.33	Sedang	0.458	Sangat Signifikan
8	8	0.89	483.33	Mudah	0.267	-
9	9	1.34	766.67	Mudah	0.498	Sangat Signifikan
10	10	-0.71	-341.67	Mudah	-0.095	-
11	11	1.34	1216.67	Sangat Mudah	0.424	Signifikan
12	12	4.24	1133.33	Sedang	0.644	Sangat Signifikan
13	13	1.41	891.67	Mudah	0.495	Sangat Signifikan
14	14	1.34	75.00	Mudah	0.777	Sangat Signifikan
15	15	3.54	175.00	Sedang	0.778	Sangat Signifikan
16	16	1.00	991.67	Sedang	0.330	-

IN 8:11 18/05/2013

F

FRekapButir

Rekap Analisis Butir [Kembali Ke Menu Utama](#) [Cetak](#)

Rata2=83.10 Simpang Baku=11.93 KorelasiXY=0.79 Reliabilitas Tes = 0.88 Butir Soal = 30 Jml Subyek= 10

No	No Btr Asli	T	DP(%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi
15	15	3.54	175.00	Sedang	0.778	Sangat Signifikan
16	16	1.00	991.67	Sedang	0.330	-
17	17	-4.00	-475.00	Sedang	-0.641	-
18	18	2.83	416.67	Sedang	0.920	Sangat Signifikan
19	19	4.00	183.33	Sedang	0.740	Sangat Signifikan
20	20	1.79	250.00	Mudah	0.650	Sangat Signifikan
21	21	0.00	66.67	Sedang	-0.195	-
22	22	2.83	1125.00	Mudah	0.490	Sangat Signifikan
23	23	1.00	491.67	Sedang	0.560	Sangat Signifikan
24	24	-1.41	-433.33	Mudah	-0.237	-
25	25	2.83	616.67	Sedang	0.936	Sangat Signifikan
26	26	3.46	516.67	Mudah	0.900	Sangat Signifikan
27	27	0.00	275.00	Sedang	-0.093	-
28	28	4.00	966.67	Mudah	0.824	Sangat Signifikan
29	29	0.38	16.67	Mudah	0.285	-
30	30	2.12	691.67	Sangat Mudah	0.783	Sangat Signifikan

IN 8:11
18/05/2013

LAMPIRAN II ANGKET TINGKAT AGRESIFITASNama :
Kelas :

Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya, dengan memberikan tanda ceklist pada kolom yang anda pilih. Sangat Sering (SR), Sering (S), Kadang-kadang (KD), Tidak Pernah (TP)

no	pernyataan	Pilih yang sesuai			
		Sangat Sering (SR)	Sering (S),	Kadang-kadang (KD)	Tidak Pernah (TP)
1	Saya berkata-kata dengan sopan				
2	Saya berkata-kata dengan kasar				
3	Saya mengejek orang lain				
4	Saya mengikuti pendapat orang lain				
5	Saya melawan perintah orang lain				
6	Saya menghasud orang lain				
7	Saya berkelahi dengan orang lain				
8	Saya menyerang secara fisik				
9	Saya berlaku kasar terhadap orang lain				
10	Saya berlaku baik kepada orang lain				
11	Saya bersikap disiplin				
12	Saya melakukan pelanggaran peraturan disekolah				
13	Saya taat pada peraturan disekolah				
14	Saya merusak barang-barang dirumah				
15	Saya menjaga barang-barang barang orang lain				
16	Saya membuat keonaran				
17	Saya membuat lingkungan menjadi tenang				
18	Saya berperilaku kasar				
19	saya bertengkar				
20	Saya menaruh rasa dendam kepada orang lain				

Nama :

Kelas :

LAMPIRAN III

ANGKET FREKUENSI BERMAIN PLAYSTATION

1. Media Elektronik apa saja yang adik miliki di rumah (pilihan Boleh lebih dari satu) ?

- a. Televisi
- b. Radio
- c. Komputer
- d. Playstation/PS

2. Apakah adik sering bermain *Playstation*?

- a. Sangat Sering (SR)
- b. Sering (S),
- c. Kadang-kadang (KD),
- d. Tidak Pernah (TP).

3. Biasanya dalam satu minggu, Adik datang bermain PS berapa kali?

- a. 1-2 kali
- b. 3-4 kali
- c. 5-6 kali
- d. > 6 kali

4. Berapa jam, adik main *playstation* setiap kali datang ?

- a. 1 jam
- b. 2 jam
- c. 3 jam
- d. 4 jam

5. Game apa yang sering adik mainkan ?

- a. *tekken*
- b. *smack down*
- c. *strigh fighter*
- d. *naruto*

LAMPIRAN IV

INDIKATOR PERILAKU AGRESIF VERBAL

Indikator Perilaku Agresif	Keterangan
Agresif Verbal	Berkata kasar dan tidak sopan
	Mencemooh orang lain
	Membantah pendapat orang lain
	Melawan perintah orang lain
	Menghasut orang lain

KATEGORI PERILAKU AGRESIF VERBAL

RENDAH	$X < (M - 1,0 \text{ SD})$	$X < 2,73046$
SEDANG	$(M - 1,0 \text{ SD}) \leq X \leq (M + 1,0 \text{ SD})$	$2,73046 \leq X \leq 3,56954$
TINGGI	$(M+1,0\text{SD}) \leq X$	$3,56954 \leq X$

Standar deviasi: 0,41954

Klasifikasi Perilaku Agresif Verbal	Jumlah
RINGAN	4
SEDANG	20
BERAT	6

LAMPIRAN V

DATA ANGKET SIKAP AGRESIF VERBAL

No.	Nama Siswa	kelas	Item Soal						Jml	mean	$(X-\bar{X})^2$	kategori
			1	2	3	4	5	6				
1	Syahroni	2	1	2	3	2	3	4	15	2,50	0,42	R
2	Rifki Nurrohman	2	3	4	3	4	2	3	19	3,17	0,00	S
3	Triyono Yulitika	2	3	4	3	4	1	4	19	3,17	0,00	S
4	Rohmad Ismail	2	2	3	3	3	3	3	17	2,83	0,10	S
5	Fatkur	2	2	2	3	3	3	3	16	2,67	0,23	R
6	Muhammad Rifqi	3	4	4	2	3	3	4	20	3,33	0,03	S
7	Amin Rosadi	4	4	4	4	4	4	3	23	3,83	0,47	B
8	Hafiz Dwi Purba	4	3	4	3	3	4	2	19	3,17	0,00	S
9	Zaenal Arifin	4	4	4	4	4	3	4	23	3,83	0,47	B
10	Susanto	4	3	4	3	4	4	3	21	3,50	0,12	S
11	Riski A. Maulana	5	3	4	2	3	3	2	17	2,83	0,10	S
12	Khoiril Anwar	5	3	3	2	3	3	3	17	2,83	0,10	S
13	Ahmad K. Ni'am	5	4	3	3	4	3	4	21	3,50	0,12	S
14	Muh. Topik	5	4	4	4	4	3	3	22	3,67	0,27	B
15	Rahman	5	3	3	3	3	3	4	19	3,17	0,00	S
16	Khadir	5	1	2	2	2	3	3	13	2,17	0,97	R
17	Puryono	6	3	4	3	3	4	2	19	3,17	0,00	S
18	Abdur Rosid	6	3	4	3	4	4	3	21	3,50	0,12	S
19	Elli Purnafari	6	1	3	4	3	4	4	19	3,17	0,00	S
20	Afrizal Muhammad	6	3	3	2	3	3	3	17	2,83	0,10	S
21	Arif Wicaksono	6	3	2	3	4	3	3	18	3,00	0,02	S
22	Sanggroc cahyono	6	2	4	4	2	2	4	18	3,00	0,02	S
23	Dayat	6	3	4	4	4	3	4	22	3,67	0,27	B
24	Ahmad Umar Mukti	6	1	2	2	3	3	4	15	2,50	0,42	R

25	Ahmad Nur Mahfud	6	3	4	3	4	4	4	22	3,67	0,27	T
26	M. Nur Khanaf	6	2	3	3	3	2	4	17	2,83	0,10	S
27	Aray Adi Kusuma	6	3	4	3	4	3	3	20	3,33	0,03	S
28	Toni	6	1	2	4	3	3	4	17	2,83	0,10	S
29	Asrul Ardianto	6	3	4	4	4	4	3	22	3,67	0,27	B
30	Ahmad T. Oktavianto	6	2	3	4	4	3	3	19	3,17	0,00	S
	Jumlah		80	100	93	101	93	100	567	94,50	5,13	

Keterangan:

R: Ringan S: Sedang B: Berat

LAMPIRAN VI

INDIKATOR PERILAKU AGRESIF NON VERBAL

Indikator Perilaku Agresif	Keterangan
Agresif Non Verbal	Melakukan perkelahian dan penganiayaan
	Menyerang secara fisik
	Berlaku kasar terhadap orang lain
	Tidak disiplin
	Melakukan pelanggaran peraturan
	Merusak barang-barang dirumah dan barang orang lain
	Membuat keonaran
	Berlaku kejam
	Suka bertengkar dan menaruh rasa dendam kepada orang lain

KATEGORI PERILAKU AGRESIF NON VERBAL

RENDAH	$X < (M - 1,0 SD)$	$X < 2,791737$
SEDANG	$(M - 1,0 SD) \leq X \leq (M + 1,0 SD)$	$2,70174 \leq X \leq 3,30826$
TINGGI	$(M+1,0SD) \leq X$	$3,308263 \leq X$

Standar deviasi: 0,258263

KATEGORI PERILAKU AGRESIF	JUMLAH
RINGAN	5
SEDANG	20
BERAT	5

LAMPIRAN VII

DATA PERILAKU AGRESIF NON VERBAL

No.	Nama Siswa	Item soal															mean	ket
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Syahroni	2	3	3	3	4	3	1	2	2	2	2	2	4	1	2,43	R	
2	Rifki	2	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3,29	S	
3	Triyono	4	2	4	2	3	4	2	2	2	4	3	1	4	4	2,93	S	
4	Rohmad	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	3,00	S	
5	Fatkur	2	3	4	3	3	4	2	3	1	2	3	4	2	4	2,86	S	
6	Muhammad	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3,36	B	
7	Amin	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3,43	B	
8	Hafiz Dwi	2	3	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	4	3,07	S	
9	Zaenal	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3,21	S	
10	Susanto	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3,29	S	
11	Riski A.	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2,71	R	
12	Khoiril	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	2	3	3	4	3,36	B	
13	Ahmad K.	3	3	3	4	3	1	3	3	2	3	2	3	3	4	2,86	S	
14	Muh. Topik	2	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	2	2	3,00	S	
15	Rahman	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	1	2,93	S	
16	Khadir	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	1	2,86	S	
17	Puryono	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	2	2	2	3,00	S	
18	Abdur Rosid	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3,07	S	
19	Elli	2	3	2	4	3	2	3	3	3	4	4	3	1	3	2,86	S	
20	Afrizal M.	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3,29	S	
21	Arif	4	3	4	2	4	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3,00	S	
22	Sanggroc	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3,50	B	
23	Dayat	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	1	2,71	R	

24	Ahmad Umar	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3,21	S
25	Ahmad Nur	3	3	2	3	3	2	2	4	2	2	3	4	1	4	2,71	R
26	M. Nur	2	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	3		3	2,71	R
27	Aray Adi	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	2	4	3	4	3,07	S
28	Toni	3	4	4	2	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3,36	B
29	Asrul	4	3	3	4	3	2	2	4	2	3	3	2	4	3	3,00	S
30	Ahmad	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3,29	S

Keterangan:

R: Ringan S: Sedang B: Berat

LAMPIRAN VIII

INDIKATOR FREKUENSI BERMAIN FIGHTING GAME

Indikator	Keterangan
Tingkat bermain	Seberapa sering jumlah bermain Playstation
Durasi bermain	Berapa jumlah jam setiap kali bermain

KATEGORI FREKUENSI BERMAIN FIGHTING GAME

RENDAH	$X < (M - 1,0 \text{ SD})$	$X < 1,148$
SEDANG	$(M - 1,0 \text{ SD}) \leq X \leq (M + 1,0 \text{ SD})$	$1,148 < X < 2,718$
TINGGI	$(M + 1,0 \text{ SD}) \leq X$	$2,718 < X$

Standar deviasi: 0,785

KLASIFIKASI FREKUENSI BERMAIN FIGHTING GAME

Klasifikasi	Jumlah
Rendah	8
sedang	16
Tinggi	6

LAMPIRAN IX**DATA FREKUENSI BERMAIN FIGTING GAME****SISWA MI TARBIYATUSSIBYAN KARANGRAYUNG GROBOGAN**

No.	Nama Siswa	kelas	L/P	main	Durasi	main	Durasi	mean (X)	$(X-X)^2$	ket
				minggu	jam	minggu	jam			
1	Syahroni	2	L	1 – 2	2	1	2	1,5	0,188	S
2	Rifki	2	L	≥ 6	2	4	2	3	1,138	T
3	Triyono Yulitika	2	L	1 – 2	1	1	1	1	0,870	R
4	Rohmad Ismail	2	L	3 – 4	1	2	1	1,5	0,187	S
5	Fatkur	2	L	1 – 2	1	1	1	1	0,870	R
6	Muhammad	3	L	≥ 6	3	4	3	3,5	2,455	T
7	Amin Rosadi	4	L	5 - 6	1	3	1	2	0,004	S
8	Hafiz Dwi Purba	4	L	5 - 6	2	3	2	2,5	0,321	S
9	Zaenal Arifin	4	L	≥ 6	2	4	2	3	1,138	T
10	Susanto	4	L	5 - 6	1	3	1	2	0,004	S
11	Riski Andrian	5	L	1 – 2	1	1	1	1	0,870	R
12	Khoiril Anwar	5	L	≥ 6	2	4	2	3	1,138	T
13	Ahmad Khoirul	5	L	3 – 4	3	2	3	2,5	0,321	S
14	Muh. Topik	5	L	5 - 6	2	3	2	2,5	0,321	S
15	Rahman	5	L	1 – 2	1	1	1	1	0,870	R
16	Khadir	5	L	1 – 2	1	1	1	1	0,870	R
17	Puryono	6	L	3 – 4	2	2	2	2	0,004	S
18	Abdur Rosid	6	L	5 - 6	2	3	2	2,5	0,321	S
19	Elli Purnafari	6	L	≥ 6	2	4	2	3	1,138	T
20	Afrizal	6	L	3 – 4	1	2	1	1,5	0,187	S
21	Arif Wicaksono	6	L	1 – 2	1	1	1	1	0,870	R
22	Sanggroc	6	L	1 – 2	1	1	1	1	0,870	R
23	Dayat	6	L	3 – 4	1	2	1	1,5	0,187	S

24	Ahmad Umar	6	L	1 – 2	2	1	2	1,5	0,187	S
25	Ahmad Nur	6	L	1 – 2	1	1	1	1	0,870	R
26	M. Nur Khanaf	6	L	1 – 2	2	1	2	1,5	0,187	S
27	Aray Adi	6	L	3 – 4	2	2	2	2	0,004	S
28	Toni	6	L	5 - 6	1	3	1	2	0,004	S
29	Asrul Ardianto	6	L	≥ 6	2	4	2	3	1,138	T
30	Ahmad Tedi	6	L	3 – 4	2	3	2	2,5	0,321	S

Keterangan:

R: rendah S: Sedang T: Tinggi

LAMPIRAN X

FIGHTING GAME

Dari 30 sampel siswa, semua nya adalah gamer yang memainkan *fighting game*. hanya saja ada perbedaan jenis *figting game* yang disukai dan sering dimainkan. BerIku data *game* yang dimainkan siswa

No.	Nama Siswa	kelas	L/P	Jenis Figting Game			
				tekken 6	Street Fighter IV	Smack down	Naruto
1	Syahroni	2	L			V	
2	Rifki Nurrohman	2	L				V
3	Triyono Yulitika	2	L			V	
4	Rohmad Ismail	2	L			V	
5	Fatkur	2	L		V		
6	Muhammad Rifqi	3	L	V			
7	Amin Rosadi	4	L			V	
8	Hafiz Dwi Purba	4	L			V	
9	Zaenal Arifin	4	L		V		
10	Susanto	4	L				V
11	Riski Andrian	5	L	V			
12	Khoiril Anwar	5	L	V			
13	Ahmad Ni'am	5	L			V	
14	Muh. Topik	5	L				V
15	Rahman	5	L			V	
16	Khadir	5	L			V	
17	Puryono	6	L		V		
18	Abdur Rosid	6	L			V	
19	Elli Purnafari	6	L			V	
20	Afrizal Muhammad	6	L			V	
21	Arif Wicaksono	6	L	V			
22	Sanggrop	6	L	V			
23	Dayat	6	L			V	
24	Ahmad Umar Mukti	6	L				V
25	Ahmad Nur Mahfud	6	L		V		
26	M. Nur Khanaf	6	L			V	
27	Aray Adi Kusuma	6	L	V			
28	Toni	6	L			V	
29	Asrul Ardianto	6	L				V
30	Ahmad Oktavianto	6	L				V

Tabulasi data

Jenis fighting game	Jumlah siswa
Tekken 6	6
Street fighter iv	4
Smack down	14
Naruto ultimate	6

LAMPIRAN XI

Uji Homogenitas

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

VAR00001

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
89.975	1	58	.000

ANOVA

VAR00001

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	13.067	1	13.067	42.418	.000
Within Groups	17.867	58	.308		
Total	30.933	59			

Lampiran XII

Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
fighting_game	30	100.0%	0	.0%	30	100.0%
frekuensi	30	100.0%	0	.0%	30	100.0%

Descriptives^a

		Statistic	Std. Error
frekuensi	Mean	1.9333	.14331
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound Upper Bound	1.6402 2.2264
	5% Trimmed Mean		1.9074
	Median		2.0000
	Variance		.616
	Std. Deviation		.78492
	Minimum		1.00
	Maximum		3.50
	Range		2.50
	Interquartile Range		1.50
	Skewness		.293
	Kurtosis		.427
		-1.181	.833

a. fighting_game is constant. It has been omitted.

Tests of Normality^b

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
frekuensi	.176	30	.018	.896	30	.007

a. Lilliefors Significance Correction

LAMPIRAN XIII

UJI KORELASI *FIGHTING GAME* TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA

Nonparametric Correlations

Correlations

		fighting_game	agresif
Spearman's rho	fighting_game Correlation Coefficient	0.00	0.011
	Sig. (2-tailed)	0.00	0.00
	N	30	30
agresif	Correlation Coefficient	0.001	1.000
	Sig. (2-tailed)	0.00	0.00
	N	30	30

LAMPIRAN XIV

UJI KORELASI FREKUENSI FIGHTING GAME TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA

Nonparametric Correlations

Correlations

		frekuensi	agresif
Spearman's rho	frekuensi	Correlation Coefficient	.1.000 .589**
		Sig. (2-tailed)	. .001
		N	30 30
agresif		Correlation Coefficient	.589** 1.000
		Sig. (2-tailed)	.001 .001
		N	30 30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN XV

DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN

Foto MI Tarbiyatussibyan, *Playstation*, dan Siswa Bermain Game



Sumber: Dokumen Pribadi



Sumber: Dokumen Pribadi



Sumber: Dokumen Pribadi



Sumber: Dokumen Pribadi

Lampiran XVI

Dokumentasi Jenis *Fighting Game*

TEKKEN 6



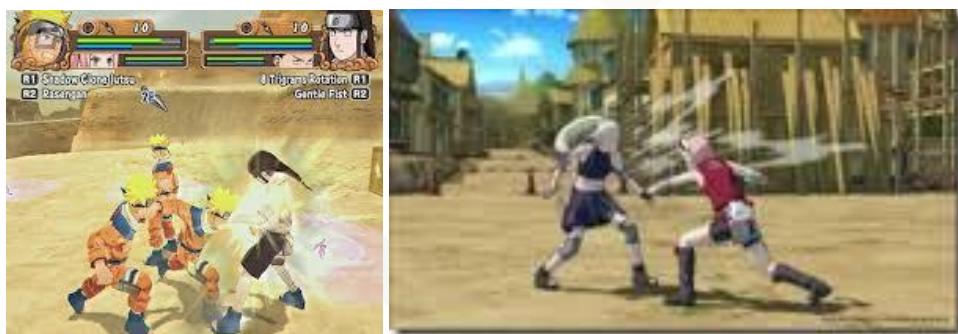
SUPER STREET FIGHTER IV



SMACKDOWN



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274)-513056 Fax.519734

E-mail : tarbiyah@uin-suka.ac.id

Yogyakarta 55281

No : UIN.02/DT.1/TL.00/577/2013

Yogyakarta, 31 Januari 2013

Lampiran : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Gubernur Provinsi DIY
Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Komplek Kepatihan Danurejo Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan skripsi dengan judul: "**PENGARUH PLAYSTATION TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA DI MI TARBIYATUSSIBYAN GROBOGAN TAHUN AJARAN 2012-2013**", diperlukan penelitian.

Oleh karena itu, kami mengharap dapatlah kiranya Bapak memberi izin bagi mahasiswa kami :

Nama : Juwarni

NIM : 09480049

Semester : VIII

Jurusan : PGMI

Alamat : Komplek Polri Blok C1 No.96 Gowok Sleman

untuk mengadakan penelitian di MI Tarbiyatussibyan Grobogan Jawa Tengah, dengan metode pengumpulan data menggunakan angket.

Adapun waktu direncanakan tanggal 6 Februari 2013 s/d 5 Maret 2013.

Demikian atas perkenan Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



Tembusan :

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274)-513056 Fax.519734
E-mail : tarbiyah@uin-suka.ac.id
Yogyakarta 55281

No : UIN.02/DT.1/TL.00/578/2013

Yogyakarta, 31 Januari 2013

Lampiran : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Kepala MI Tarbiyatussibyan

Di - Grobogan

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan skripsi dengan judul: "**PENGARUH PLAYSTATION TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA DI MI TARBIYATUSSIBYAN GROBOGAN TAHUN AJARAN 2012-2013**", diperlukan penelitian.

Oleh karena itu, kami mengharap dapatlah kiranya Bapak memberi izin bagi mahasiswa kami :

Nama : Juwarni

NIM : 09480049

Semester : VIII

Jurusan : PGMI

Alamat : Komplek Polri Blok C1 No.96 Gowok Sleman

untuk mengadakan penelitian di MI Tarbiyatussibyan Grobogan Jawa Tengah, dengan metode pengumpulan data menggunakan angket.

Adapun waktu direncanakan tanggal 4 Februari 2013 s/d 3 Maret 2013.

Demikian atas perkenan Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.



Tembusan :

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

Yogyakarta, 01 Februari 2013

Nomor : 070/982/V/02/2013

Kepada Yth.
Gubernur Provinsi Jawa Tengah
Cq. Bakesbangpol dan Linmas
di -
Tempat

Perihal : Ijin Penelitian

Menunjuk Surat :

Dari : Pembantu Dekan I Fak. Tarbiyah & Keguruan UIN
Nomor : UIN.02/DT.1/TL.00/577/2013
Tanggal : 31 Januari 2013
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari proposal/desain riset/usulan penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan surat keterangan untuk melaksanakan penelitian kepada

Nama : JUWARNI
NIM / NIP : 09480049
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281
Judul : PENGARUH PLAYSTATION TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA DI MI TARBIYATUSSIBYAN GROBOGAN TAHUN AJARAN 2012-2013
Lokasi : MI Tarbiyatussibyan Grobogan Jawa Tengah Kota/Kab. GROBOGAN Prov. JAWA TENGAH
Waktu : Mulai Tanggal 01 Februari 2013 s/d 01 Mei 2013

Peneliti berkewajiban menghormati dan menaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian.

Kemudian harap menjadi maklum

A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Pembantu Dekan I Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga YK
3. Yang Bersangkutan





PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

JI. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122
SEMARANG - 50136

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 0235 / 2013

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. Nomor 64 Tahun 2011. Tanggal 20 Desember 2011.
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah. Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY. Nomor 070 / 982 / V / 02 / 2013. Tanggal 01 Februari 2013.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Grobogan.
- IV. Yang dilaksanakan oleh
1. Nama : JUWARNI.
 2. Kebangsaan : Indonesia.
 3. Alamat : Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta.
 4. Pekerjaan : Mahasiswa.
 5. Penanggung Jawab : Dra. Istiningsih, M.Pd.
 6. Judul Penelitian : Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di MI Tarbiyatussibyan Grobogan Tahun Ajaran 2012 - 2013.
 7. Lokasi : Kabupaten Grobogan.

V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak salah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.

VI. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :

Pebruari 2013 s.d Mei 2013.

VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 04 Pebruari 2013

an. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS





PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN
KECAMATAN KARANGRAYUNG

Jl. Raya Karangrayung No. 29 Telp (0292) 658500
KARANGRAYUNG 58163

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 070 / 62 / V / 2013

- I. PERTIMBANGAN** : 1. Situasi dan kondisi Kecamatan Karangrayung dalam keadaan aman dan mantap
2. Dimungkinkan dapat diselenggarakan kegiatan – kegiatan penelitian dan research / survey, maka perlu dikeluarkan Surat Rekomendasi research / survey.
- II. DASAR** : Peraturan Bupati Grobogan Nomor : 25 tahun 2009 tentang Pelimpahan sebagaimana kewenangan putusan oleh Bupati Grobogan kepada Camat di lingkungan Pemerintahan Kab. Grobogan.
- III.** Yang bertanda tangan di bawah ini, Camat Karangrayung Kabupaten Grobogan, bertindak atas nama Bupati Grobogan menyatakan **Tidak Keberatan** atas pelaksanann Penelitian / Research / Survey yang dilakukan oleh :

Nama : **JUWARNI**
Tempat Tanggal Lahir : Temanggung, 05 Mei 1988
NIM : 09480049
Pekerjaan : Pelajar / Mahasiswa
Alamat : Dsn. Kayutahun Desa Banaran Kec. Gemawang Kab. Temanggung
Maksud/tujuan : Penelitian mencari data dalam rangka penyusunan Skripsi,

Dengan judul :

**" Pengaruh Playstation Terhadap Prilaku Agresif Siswa di MI Tarbitussibyan Grobogan
Tahun 2012 - 2013 "**

Lokasi : Kec. Karangrayung Kab. Grobogan

IV. Dengan ketentuan – ketentuan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak dilaksanakan untuk tujuan lain yang berakibat melakukan kegiatan pelanggaran terhadap Peraturan Perundang – Undangan yang berlaku.
2. Sebelum melaksanakan kegiatan tersebut, maka terlebih dahulu melaporkan diri atas kedatangannya kepada Kepala Dinas / Instansi terkait, serta Kepala Desa lokasi penelitian.
3. Mentaati segala ketentuan dan peraturan – peraturan yang berlaku serta petunjuk – petunjuk dari Pemerintah yang berwenang.
4. Setelah selesai pelaksanaan kegiatan dimaksud dalam batas waktu selambat – lambatnya 3 (tiga) bulan diwajibkan menyerahkan hasilnya kepada Kepala Dinas / Instansi terkait, Camat Karangrayung.

V. Surat rekomendasi ini berlaku mulai Pebruari 2013 s/d selesai

Karangrayung, 06 Pebruari 2013

A n. BUPATI GROBOGAN
CAMAT KARANGRAYUNG



Tembusan dikirim kepada Yth. :

1. Bupati Grobogan;
2. Wakil Bupati Grobogan;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Kab. Grobogan;
4. Kepala UPTD Pendidikan Karangrayung;
5. Dekan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
6. Kepala Sekolah MI Tarbiyatussibyan Karangrayung;
7. Sekretaris Kecamatan Karangrayung;
8. Sdri. Juwarni;
9. A r s i p

YAYASAN SEMANGAT ISLAM
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN GROBOGAN
MI TARBIYATUSSIBYAN

Alamat: Sumberjosari, Karangrayung, Grobogan, Jawa Tengah Telp. (0292) 658479

SURAT KETERANGAN
No. 056/YSI-MI/IV/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Munaf'i ah,S.Pd.I.
NIP : 19820325 200501 2 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : MI Tarbiyatussibyan

Dengan ini, menerangkan bahwa ;

Nama : Juwarni
NIM : 09480049
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di MI Tarbiyatussibyan, dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi, dengan judul:

**PENGARUH PLAYSTATION TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA DI MI
TARBIYATUSSIBYAN KARANGRAYUNG GROBOGAN TAHUN AJARAN
2012/2013**

Pada bulan Februari 2013, tahun ajaran 2012/2013.

Demikian surat keterangan ini kami buat, semoga bisa dimanfaatkan dengan sebagaimana mestinya.

Karangrayung, 15 April 2013

Kepala Sekolah

Munaf'i ah, S.Pd.I

NIP. 19820325 200501 2 003



CURRICULUM VITAE

Nama : Juwarni

TTL : Temanggung, 5 Mei 1987

Jenis kelamin : Perempuan

Alamat Asal : Kayutahun RT 2/2, Gemawang, Temanggung

Alamat di Jogja: Ambarukmo RT 14/16, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yk

No.HP : 6287838303509

Riwayat Pendidikan :

- | | |
|----------------------------------|-------------|
| 1. SD N 1 Banaran | 1994 - 2000 |
| 2. SMP N 1 Gemawang | 2000 - 2003 |
| 3. SMA Muhammadiyah 1 Temanggung | 2003 - 2006 |
| 4. Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga | 2009 - 2013 |