

## Pengaruh Latihan Asertif Terhadap Penurunan Perilaku Agresif Pada Laki-Laki Usia Remaja Awal yang Bermain *Game Online* Jenis Agresi di SMP Negeri 2 OKU

Pratiwi Arum Sari, Antarini Idriansari, Herliawati

Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Sriwijaya  
Jl. Raya Palembang-Prabumulih Km. 32, Ogan Ilir

---

### Abstrak

Perilaku agresif merupakan suatu perilaku yang disengaja untuk menyakiti orang lain baik secara lisan maupun fisik yang dapat disebabkan oleh kekerasan media seperti *game online* jenis agresi. Perilaku ini sering terjadi pada laki-laki usia remaja awal. Salah satu terapi perilaku yang dapat dilakukan perawat untuk menurunkan perilaku agresif adalah latihan asertif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh latihan asertif terhadap penurunan perilaku agresif pada laki-laki usia remaja awal yang bermain *game online* jenis agresi di SMP Negeri 2 OKU. Desain penelitian ini adalah *pre eksperimental* tanpa kelompok kontrol dengan rancangan *one group pretest-posttest*. Pengukuran perilaku agresif dilakukan sebelum dan setelah dilakukan latihan asertif menggunakan kuesioner *Buss Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ) (1992). Hasil penelitian dari 36 responden berdasarkan *Marginal Homogeneity Test* diperoleh nilai *p value* 0,000 ( $p \text{ value} < \alpha, \alpha = 0,05$ ) yang menunjukkan ada pengaruh yang bermakna dari pemberian latihan asertif terhadap penurunan perilaku agresif pada laki-laki usia remaja awal yang bermain *game online* jenis agresi. Latihan asertif berperan dalam meningkatkan keterampilan berperilaku asertif dan menurunkan perilaku agresif pada laki-laki remaja awal yang bermain *game online* jenis agresi.

**Kata kunci:** latihan asertif; *game online*; perilaku agresif

### Abstract

Aggressive behavior is shown with an intention to hurt other people, either orally or physically. This behavior may result from violence shown by media such as destructive online games. This behavior is usually shown by male teenagers or youth. To tame such behavior, nurses may train the teenagers on assertiveness exercises. This research aims to identify the influence of assertiveness exercises to lower the aggressive behavior of male youths or students of SMP Negeri 2 OKU who like playing hard online games. This research used a pre-experimental design with one-group pretest and posttest method. The intervention was to train the 36 students on the assertiveness exercises. Once they finished training, they were given Buss Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) (1992). The results of Marginal Homogeneity Test show the *p value* of 0.000 ( $p \text{ value} < \alpha, \alpha = 0.05$ ) meaning that the assertiveness exercises had a significant influence to decrease aggressive behavior of the students. In other words, these exercises may reduce the aggression by teenagers (youths) who like playing violence online games.

**Keywords:** assertiveness exercises; aggressive behavior; *game online*

---

### 1. Pendahuluan

Masa remaja adalah fase yang penting bagi kehidupan manusia, karena merupakan periode peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang terdiri dari perkembangan fisik, kognitif dan sosio-emosional.<sup>1</sup> Erikson mengemukakan bahwa identitas merupakan tahap perkembangan yang terjadi pada remaja.

Remaja akan mengalami kebingungan identitas diri jika tidak berhasil dalam menentukan identitas yang tepat bagi diri mereka. Kebimbangan tersebut kemungkinan dapat menyebabkan perilaku menyimpang pada remaja.<sup>2</sup> Salah satu contoh dari perilaku menyimpang adalah perilaku kekerasan yang saat ini banyak terjadi di kalangan remaja.

Tindakan kekerasan terjadi karena adanya perilaku agresif pada diri remaja.

Perilaku agresif adalah suatu perilaku yang dilakukan melalui fisik ataupun verbal dan dimaksudkan untuk menyakiti orang lain dan tindakan pengrusakan barang.<sup>3</sup> Perilaku agresif melalui fisik seperti menendang, memukul, melempar dan hal-hal lain dengan maksud untuk melukai, sedangkan verbal seperti mengejek dan berkata kasar. Remaja laki-laki cenderung lebih agresif daripada remaja perempuan.<sup>4</sup>

Faktor psikologis dan faktor sosio-kultural sangat berpengaruh dalam pembentukan perilaku remaja saat ini. Remaja cenderung selalu ingin mencoba sesuatu yang baru didalam kehidupan mereka dan meniru hal yang banyak dilakukan disekelilingnya. Faktor psikologis yaitu perilaku agresif terbentuk karena hasil belajar dari pengamatan, kognitif, situasi dan lingkungan. Remaja menyaksikan orang lain yang melakukan tindakan agresif. Kesempatan yang paling sering untuk mengamati perilaku agresif yaitu kekerasan media melalui tayangan televisi dan *video game*. Kekerasan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresif yang termasuk dalam faktor sosio-kultural.<sup>4</sup>

Anderson (2000) mengemukakan bahwa kekerasan media memikat dengan menampilkan hal yang tidak realistis dan digambarkan sebagai suatu hal yang dapat diterima.<sup>5</sup> Pada *game*, untuk memenangkan *game* tersebut pemain harus menyusun strategi untuk mengalahkan lawan dengan cara tindakan kekerasan. Dengan demikian, hal tersebut dapat dilakukan anak didalam dunia nyata. Intensitas bermain dan lama terpapar dengan media kekerasan juga mempengaruhi terbentuknya perilaku agresif dalam diri anak.<sup>6</sup>

Media hiburan yang sedang *trend* dikalangan remaja saat ini adalah permainan komputer melalui jaringan internet atau dikenal dengan *game online*. Fenomena bermain *game online* banyak ditemukan pada remaja laki-laki terutama remaja awal. *Game online* adalah permainan pada komputer yang memerlukan jaringan internet. *Game online*

terdiri dari dua jenis yaitu jenis agresi dan non agresi. Jenis agresi yaitu mengandung unsur kekerasan seperti tembak-tembakan, perang, pertarungan, sedangkan jenis non agresi yaitu petualangan dan *dance*.<sup>7</sup>

*Game online* memang mempengaruhi tindakan kekerasan yang dilakukan oleh pelajar. Semakin sering remaja bermain *game online* jenis agresi, maka perilaku agresif pada remaja pun semakin mudah terbentuk, karena *game* bersifat interaktif dan ketika remaja mengakses *game online* terdapat penanaman pola pikir dan persepsi mengenai tindakan kekerasan.<sup>8</sup>

Gangguan perilaku agresif adalah gangguan umum yang terjadi pada masa remaja, tetapi jika perilaku agresif dibiarkan, maka akan memberikan dampak negatif pada kehidupan remaja di masa mendatang yaitu perilaku kekerasan, kenakalan remaja dan perilaku menyimpang lainnya.<sup>9</sup> Salah satu metode yang efektif dalam mengubah tingkah laku agresif adalah latihan asertif.<sup>10</sup>

Dalam latihan ini anak dilatih dalam bersikap asertif untuk menghadapi berbagai situasi dan diharapkan adanya perubahan perilaku yang lebih positif melalui proses belajar pada remaja dari sebelum dengan sesudah latihan dan dapat menurunkan perilaku agresif ke perilaku asertif pada diri remaja.<sup>11</sup> Cara yang digunakan dalam latihan ini adalah dengan permainan peran dalam diskusi kelompok dengan bimbingan terapis dalam hal ini perawat.<sup>12</sup>

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 2 OKU, anak yang tergolong remaja awal berusia 10-13 tahun terdapat pada kelas VII dan VIII. semua siswa laki-laki berjumlah 433 orang. Peneliti melakukan wawancara pada 35 siswa laki-laki dan didapatkan data bahwa sebanyak 28 siswa bermain jenis agresi, 5 siswa bermain non agresi dan 2 siswa tidak bermain *game online*. Intensitas bermain rata-rata siswa adalah 3-4 kali seminggu dengan 3-6 jam setiap bermain dan telah bermain *game online* selama 2 tahun terakhir. Dari 28 siswa yang bermain jenis agresi, 20 siswa diantaranya termasuk dalam

kriteria perilaku agresif berdasarkan karakteristik perilaku agresif. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMP Negeri 2 OKU, guru BK tersebut menyatakan bahwa *game online* sedang menjadi *trend* di kalangan siswa laki-laki di SMP Negeri 2 OKU dan sering ditemukan anak yang berperilaku agresif.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan *pre experimental* dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Setiap subjek penelitian dilakukan penilaian dengan menggunakan kuesioner dari Buss dan Perry (1992) terhadap skor perilaku agresif sebelum dan setelah diberikan latihan asertif. Subjek penelitian ini adalah siswa laki-laki yang bermain *game online* jenis agresi yang termasuk usia remaja awal di SMP Negeri 2 OKU. Adapun penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 OKU. Penelitian ini berlangsung pada bulan April 2014.

Populasi dalam penelitian ini yaitu laki-laki usia remaja awal yang bermain *game online* jenis agresi sebanyak 297 orang. Besar sampel dalam penelitian ini yaitu 36 responden yang ditentukan berdasarkan kriteria inklusi yaitu berusia 10-13 tahun, bermain *game online* jenis agresi minimal 9 jam dalam 1 minggu, telah bermain *game online* minimal selama 13 bulan, berperilaku agresif, keluarga tidak berperilaku agresif dan tinggal di lingkungan yang asertif.

Data primer yang diperoleh dari penelitian ini yaitu data dari hasil skrinning dan kuesioner yang diisi responden mengenai perilaku agresif dan kebiasaan bermain *game online*, sedangkan data sekunder diperoleh dari sekolah mengenai identitas responden.

Alat atau instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu: (1) Lembar skrinning mengenai kebiasaan bermain *game online*, intensitas bermain *game*, suku, lingkungan tempat tinggal responden dan perilaku keluarga

responden, (2) Responden mengisi kuesioner berskala likert yang disusun oleh Buss dan Perry (1992) atau dikenal dengan *Buss Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ) dan mengisinya dengan tanda check pada STS s.d SS dengan 29 pernyataan yang terdiri dari 4 aspek yaitu fisik, verbal, marah, dan permusuhan. Perilaku agresif dinilai sangat rendah jika skor hasil pengisian kuesioner 29-52, rendah 53-76, sedang 77-100, tinggi 101-124, dan sangat tinggi 125-145.

Peneliti melakukan intervensi latihan asertif kepada responden selama 5 kali pertemuan berturut-turut selama 40-60 menit yang berlangsung selama 2 minggu. Sesi ke 4 yaitu *role playing* dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Setelah semua prosedur intervensi telah dilaksanakan, responden mengisi kuesioner perilaku agresif yang sama saat sebelum intervensi untuk mengukur skor setelah intervensi.

Analisa data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisa univariat dan analisa bivariat. Uji yang digunakan adalah Uji *Marginal Homogeneity*. Penarikan kesimpulan hasil penelitian diinterpretasikan dengan membandingkan nilai p dan nilai alpha ( $\alpha = 0,05$ ) dengan interval kepercayaan 95%.

## 3. Hasil

### Intensitas Bermain Game Online Jenis Agresi dalam Satu Minggu pada Laki-Laki Usia Remaja Awal

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa intensitas bermain *game online* jenis agresi pada 36 responden yaitu rata-rata bermain selama 20 jam dalam satu minggu dengan standar deviasi adalah 6.325 dan intensitas bermain minimum adalah 12 jam dan maksimum adalah 28 jam. Hasil estimasi interval menyimpulkan bahwa 95% intensitas bermain *game online* jenis agresi pada laki-laki usia remaja awal dipercaya berada pada rentang 17.86 sampai dengan 22.14.

**Tabel 1. Distribusi Rerata Intensitas Bermain Game Online Jenis Agresi dalam Satu Minggu pada Laki-Laki Usia Remaja Awal di SMP Negeri 2 OKU**

Variabel	n	Mean	Min	Max	Std. Deviasi	95% CI	
						Lower	Upper
Intensitas bermain game online jenis agresi dalam satu minggu (jam)	36	20.00	12	28	6.325	17.86	22.14

**Lama Terpapar Game Online Jenis Agresi pada Laki-Laki Usia Remaja Awal**

**Tabel 2. Distribusi Rerata Lama Terpapar Game Online Jenis Agresi pada Laki-Laki Usia Remaja Awal di SMP Negeri 2 OKU**

Variabel	n	Mean	Min	Max	Std. Deviasi	95% CI	
						Lower	Upper
Lama terpapar game online jenis agresi (tahun)	36	3.08	2	4	.841	2.80	3.37

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa lama terpapar *game online* jenis agresi pada 36 responden yaitu rata-rata telah terpapar selama 3 tahun dengan standar deviasi adalah 0.841 dan nilai minimum 2 tahun dan maksimum 4 tahun. Hasil estimasi interval menyimpulkan bahwa 95% lama terpapar *game online* jenis agresi pada laki-laki usia remaja awal dipercaya pada rentang 2.80 sampai dengan 3.37.

**Perilaku Agresif pada Laki-laki Usia Remaja Awal yang Bermain Game Online Jenis Agresi Sebelum Diberikan Latihan Asertif**

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Perilaku Agresif pada Laki-laki Usia Remaja Awal yang Bermain Game Online Sebelum Diberikan Latihan Asertif**

Nilai	Kategori	Distribusi	
		Frekuensi	Persentase
29-52	Sangat Rendah	0	0%
53-76	Rendah	0	0%
77-100	Sedang	34	94,4%
101-124	Tinggi	2	5,6%
125-145	Sangat Tinggi	0	0%
Total		36	100%

Berdasarkan Tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa perilaku agresif responden sebelum diberikan latihan asertif didapatkan yang termasuk kategori sedang (nilai 77-100) sebanyak 34 responden dengan persentase 94,4% dan kategori tinggi (nilai 101-124) sebanyak 2 responden dengan persentase 5,6%.

**Perilaku Agresif pada Laki-laki Usia Remaja Awal yang Bermain Game Online Jenis Agresi Setelah Diberikan Latihan Asertif**

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Perilaku Agresif pada Laki-laki Usia Remaja Awal yang Bermain Game Online Setelah Diberikan Latihan Asertif**

Nilai	Kategori	Distribusi	
		Frekuensi	Persentase
29-52	Sangat Rendah	0	0%
53-76	Rendah	29	80,6%
77-100	Sedang	7	19,4%
101-124	Tinggi	0	0%
125-145	Sangat Tinggi	0	0%
Total		36	100%

**Perbedaan Perilaku Agresif pada Laki-laki Usia Remaja Awal sebelum dan setelah Diberikan Latihan Asertif (Pretest-Posttest)**

**Tabel 5. Distribusi Perbedaan Perilaku Agresif pada Laki-laki Usia Remaja Awal yang Bermain Game Online Sebelum dan Setelah Diberikan Latihan Asertif**

	Perilaku agresif setelah diberikan latihan asertif (posttest)					Total	P Value
	Sangat Rendah	Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi		
	Perilaku agresif sebelum diberikan latihan asertif (pretest)	Sangat rendah	0	0	0		
	Rendah	0	0	0	0	0	
	Sedang	0	29	5	0	0	
	Tinggi	0	0	2	0	2	
	Sangat tinggi	0	0	0	0	0	
Total		0	29	7	0	0	36

Marginal Homogeneity Test

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa terdapat penurunan perilaku agresif setelah diberikan intervensi latihan asertif yaitu sebanyak 29 responden yang mengalami penurunan perilaku agresif dari kategori

sedang ke rendah, 5 responden tetap pada kategori sedang sebelum dan setelah diberikan latihan asertif dan 2 responden mengalami penurunan dari kategori tinggi ke sedang setelah diberikan latihan asertif.

Analisis lebih lanjut berdasarkan uji statistik *Marginal Homogeneity Test* pada hasil *pretest-posttest* setelah dibandingkan didapatkan nilai *p value* adalah 0,000. Jika *p value* < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pemberian latihan asertif terhadap penurunan perilaku agresif pada laki-laki usia remaja awal yang bermain *game online* jenis agresi.

#### 4. Pembahasan

##### **Perilaku Agresif pada Laki-laki Usia Remaja Awal yang Bermain *Game Online* Jenis Agresi Sebelum Diberikan Latihan Asertif.**

Penelitian ini dilakukan pada laki-laki usia remaja awal yang berusia 10-13 tahun sebanyak 36 responden. Hal ini menunjukkan tingginya perilaku agresif pada laki-laki pada usia ini. Hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan King (2010) bahwa laki-laki memiliki tingkat agresivitas lebih tinggi dari wanita. Hasil penelitian Ramadhani (2013) juga memperlihatkan bahwa rata-rata yang bermain *game online* adalah anak laki-laki usia remaja awal dan berperilaku agresif. Intensitas bermain dan lama terpapar dengan *game online* jenis agresi turut mempengaruhi terbentuknya perilaku agresif pada anak.<sup>6</sup> Hasil penelitian ini didapatkan bahwa intensitas bermain *game online* pada 36 responden rata-rata 20 jam dalam satu minggu dan telah terpapar dengan *game online* rata-rata selama 3 tahun. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Anderson dan Carnagey (2004) bahwa anak yang bermain *video game* jenis kekerasan dengan rata-rata 9 jam dalam satu minggu dapat mempengaruhi terbentuknya perilaku agresif dalam diri mereka. Anderson (2010) juga melakukan

penelitian selama 13 bulan dengan mengamati anak yang bermain *video game* jenis kekerasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata anak bermain *video game* selama lebih dari 2 jam sehari dan perilaku agresif pada anak tersebut meningkat. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Agrestya (2013) bahwa semakin sering anak bermain *game online* jenis agresi, maka perilaku agresif pada diri remaja pun semakin mudah terbentuk, karena *game online* bersifat interaktif dan terdapat penanaman pola pikir dan persepsi mengenai tindakan kekerasan. Peneliti berasumsi bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif dalam diri responden adalah bermain *game online*. *Game online* yang bertema kekerasan menyebabkan pikiran mengenai kekerasan lebih mudah diterima, karena *game* bersifat interaktif yang dimana individu berperan aktif dalam memainkan peran dalam *game* tersebut serta diberikan imbalan yaitu kemenangan atas tindakan kekerasan yang telah dilakukan dalam permainan. Semakin sering responden bermain *game online* jenis agresi, maka semakin sering pula responden mengamati tindakan kekerasan yang ditampilkan dalam permainan tersebut, sehingga terdapat penanaman pola pikir mengenai tindakan kekerasan dan meningkatkan perilaku agresif pada diri mereka.

##### **Perilaku Agresif Laki-laki Remaja Awal yang Bermain *Game Online* Jenis Agresi Setelah Diberikan Latihan Asertif**

Setelah diberikan latihan asertif selama  $\pm 60$  menit sebanyak 5 sesi dalam 5 kali pertemuan diperoleh hasil bahwa perilaku agresif responden mengalami penurunan. Perilaku agresif setelah diberikan latihan asertif yaitu sebanyak 29 responden termasuk kategori rendah dan 7 responden termasuk kategori sedang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pernyataan Nasir dan Muhith (2011) yang menyatakan bahwa latihan asertif merupakan salah satu teknik yang dapat dilakukan perawat

untuk membantu seseorang yang kesulitan mengekspresikan perasaan dan membedakan sikapnya ke dalam perilaku baik atau buruk. Duckworth dan Mercer (2006) mengatakan bahwa latihan asertif adalah metode yang efektif diterapkan pada anak yang berperilaku agresif, karena latihan asertif lebih menekankan pada *modeling* dan *role play* yang dimana terapis mencontohkan terlebih dahulu perilaku asertif yang dipelajari diiringi dengan penjelasan mengenai perilaku tersebut (*modeling*), kemudian anak mempraktekkan kembali perilaku tersebut dengan bermain peran dalam kelompoknya mengenai apa yang telah dicontohkan terapis (*role play*). Peneliti berasumsi, penurunan perilaku agresif yang terjadi setelah diberikan latihan asertif pada laki-laki remaja awal yang bermain *game online* jenis agresi disebabkan karena teknik *modeling* dan *role play* dalam latihan asertif. Teknik *modeling* dilakukan agar responden mengerti mengenai perilaku asertif dengan cara melihat contoh terlebih dahulu bagaimana perilaku asertif agar dapat ditiru oleh responden, sedangkan *role play* dilakukan agar responden bukan hanya mengerti mengenai perilaku asertif tetapi juga memahami dan dapat mempraktekkan atau menerapkan perilaku tersebut bukan hanya saat terapi tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman mengenai sikap asertif melalui latihan asertif tersebut dapat menurunkan perilaku agresif yang sering dilakukan.

#### **Perbedaan Perilaku Agresif pada Laki-laki Remaja Awal Sebelum dan Setelah Diberikan Latihan Asertif (*Pretest-Posttest*)**

penelitian setelah diuji dengan uji *Marginal Homogeneity Test* dengan membandingkan nilai *Pretest-Posttest* didapatkan signifikansi dengan *p value* adalah 0,000. Jika *p value* < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dari hasil diatas dapat diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pemberian latihan asertif terhadap penurunan perilaku agresif pada laki-laki usia remaja awal yang

bermain *game online* jenis agresi. Hasil penelitian ini sejalan dengan pernyataan Semiun (2006) bahwa latihan asertif dapat menurunkan perilaku agresif. Hasil penelitian ini didukung oleh Sunardi (2010) bahwa latihan asertif dapat meningkatkan komunikasi yang efektif agar dapat diterima dalam kehidupan sosial, menurunkan sikap agresif, mengatasi kecemasan yang dirasakan akibat perlakuan yang tidak adil, serta meningkatkan kejujuran dalam bersikap. Peneliti berasumsi, latihan asertif berperan dalam meningkatkan keterampilan berperilaku asertif dan menurunkan perilaku agresif pada laki-laki remaja awal yang bermain *game online* jenis agresi. Hal ini disebabkan karena pada saat proses latihan asertif berlangsung, remaja laki-laki diberi penjelasan mengenai dampak buruk yang ditimbulkan dari bermain *game online* yaitu dapat membentuk perilaku agresif, menjelaskan perilaku agresif dan dampak untuk masa depan, menjelaskan mengenai perilaku asertif, melakukan *modeling* dan *role play* untuk mencontohkan dan mempraktekkan perilaku asertif yang dapat diterapkan dan memberikan pesan moral dari masalah yang dibahas dalam *role play*.

#### **5. Kesimpulan**

Intensitas bermain *game online* jenis agresi pada 36 responden rata-rata adalah 20 jam dalam satu minggu. Lama terpapar dengan *game online* jenis agresi pada 36 responden yaitu rata-rata telah bermain selama 3 tahun. Perilaku agresif yang diukur sebelum diberikan latihan asertif (*pretest*) didapatkan hasil yaitu sebanyak 34 responden termasuk kategori sedang dengan persentase 94,4% dan 2 responden termasuk kategori tinggi dengan persentase 5,6%. Perilaku agresif yang diukur setelah diberikan latihan asertif (*posttest*) didapatkan hasil yaitu sebanyak 29 responden termasuk kategori rendah dengan persentase 80,6% dan 7 responden termasuk kategori sedang dengan persentase 19,4%. Terdapat perbedaan yang bermakna perilaku agresif

sebelum dan setelah diberikan latihan asertif dengan nilai  $p$  value sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ .

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif intervensi dengan melakukan terapi kelompok yang dapat dilakukan oleh perawat di rumah sakit, puskesmas serta Unit Kesehatan sekolah (UKS) dengan memberikan latihan asertif pada anak dan remaja yang teridentifikasi mengalami gangguan tingkah laku seperti anti sosial dan agresif. Penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sumber informasi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya dengan melakukan penelitian kualitatif, kemudian pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara secara langsung dengan responden.

#### Daftar Acuan

1. Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
2. Santrock, J.W. (2011). *Masa perkembangan anak: Children*. Edisi 11. Buku 2. Jakarta: Salemba Humanika.
3. Videbeck, S.L. (2008). *Buku ajar keperawatan jiwa*. Jakarta: EGC.
4. King, L.A. (2010). *Psikologi umum*. Jakarta: Salemba Humanika.
5. Papalia, D.E, dkk. (2009). *Human development: Perkembangan manusia*. Edisi 10. Buku 1. Jakarta: Salemba Humanika.
6. Anderson, C. A., & Carnagey, N. L. (2004). *Violent exposure video game and aggression*. *Minerva Psichiatry*, 45(1), 1-18
7. Andriani, dkk. (2011). *Gambaran kecenderungan agresivitas pemilihan game online pada anak*, dalam <http://repository.gunadarma.ac.id/428/> diperoleh 1 Maret 2014.
8. Agrestya, U.F. (2013). Skripsi. *Fenomena kekerasan dalam game online (Studi etnometodologi game online terhadap perilaku kekerasan pelajar usia 6-16 tahun di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
9. Sarwono, S.W. (2012). *Psikologi remaja*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
10. Semiun, Y. (2006). *Kesehatan mental 3*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
11. Sunardi. (2010). *Latihan asertif*. Bandung: PLB FIP UPI, dalam <http://file.upi.edu/SUNARDI/LATIHASE RTIF diperoleh 1 Maret 2014>.
12. Nasir, A., & Muhith, A. (2011). *Dasar-dasar keperawatan jiwa: Pengantar dan teori*. Jakarta: Salemba Medika.