

HUBUNGAN POLA ASUH OTORITER DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA PEMAIN GAME FREE FIRE USIA ANAK DI KABUPATEN POSO

Oleh

Grilisya Mayestica Tabangge¹, Dewita Karema Sarajar²

^{1,2} Fakultas Psikologi, Universitas Kristen Satya Wacana

Email: ¹grilisyaatabangge@gmail.com, ²dewita.sarajar@uksw.edu

Article History:

Received: 06-06-2025

Revised: 28-06-2025

Accepted: 09-07-2025

Keywords:

Pola Asuh Otoriter;
Perilaku Agresif; Game
Free Fire; Anak
Sekolah Dasar

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh otoriter dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar yang bermain game Free Fire di Kabupaten Poso. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada meningkatnya penggunaan game online oleh anak-anak, khususnya Free Fire, yang memiliki unsur kekerasan dan berpotensi memperkuat dampak negatif dari pola pengasuhan yang tidak adaptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Sampel dalam penelitian berjumlah 121 anak usia 6–12 tahun yang dipilih dengan teknik snowball sampling. Alat ukur yang digunakan adalah skala pola asuh otoriter (Baumrind) dan skala perilaku agresif (Buss-Perry Aggression Questionnaire). Hasil analisis menggunakan korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan positif antara pola asuh otoriter dan perilaku agresif, meskipun kekuatannya lemah ($r = 0,078$; $p = 0,196$). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat pola asuh otoriter, semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif pada anak. Implikasi dari hasil ini menggarisbawahi pentingnya peran orang tua dalam menerapkan pola asuh yang lebih demokratis, hangat, dan komunikatif, terutama dalam membimbing anak yang terpapar konten digital bermuatan kekerasan seperti game Free Fire

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam kehidupan Masyarakat. Salah satu dampak nyata dari kemajuan ini adalah maraknya *game online*, termasuk *game battle royale*. Menurut *gamesgrid.id* (2020), *Game battle royale* adalah jenis video *game* yang menggabungkan unsur bertahan hidup dan eksplorasi dengan tujuan menjadi individu atau tim terakhir yang bertahan. Biasanya, *game battle royale* dimainkan oleh banyak individu, dari dua pemain hingga tim kecil yang terdiri dari 3-5 pemain. Berbeda dengan *game online* lainnya, pemain yang sudah mati tidak diizinkan untuk hidup kembali dan bermain lagi. Tujuan utamanya adalah menjadi pemain terakhir yang bertahan atau mengalahkan semua pemain lainnya. Salah satu *game battle royale* yang paling banyak diunduh di Indonesia pada tahun 2023 menurut *data.ai* adalah *Free Fire*.

Game Free Fire adalah permainan perang yang mempertemukan hingga 53 pemain di

peta yang luas. Setiap pemain harus berusaha saling mengalahkan dan menjadi satu-satunya yang bertahan untuk memenangkan pertandingan (Forrest Li, 2019). Menurut gizmologi.id (2022) *Game free fire* memiliki beberapa keunggulan diantaranya, tidak menguras waktu bila dibandingkan dengan game battle royale sejenisnya karena terbatasnya jumlah pemain sehingga tidak memerlukan waktu lama untuk menyelesaikan pertandingan, mudah diunduh di berbagai *smartphone* karena ukuran hanya sekitar 350 MB dan adanya fitur kontrol otomatis untuk memudahkan pemain membidik tembakan dengan arah otomatis tepat ke musuh. Dengan adanya akses kemudahan yang relatif sederhana dibandingkan dengan jenis *game battle royale* lainnya, *game* ini cenderung diminati di kalangan anak-anak karena mereka mencari permainan yang cepat dan mudah dimengerti, serta tidak memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi. Hal ini selaras dengan hasil survey pra penelitian pada 11 Mei 2024 ditemukan bahwa banyak anak sekolah dasar usia 8 sampai 11 tahun di kabupaten Poso yang menggunakan *game free fire* dibandingkan jenis *game battle royale* yang lain. Terdapat 25 dari 37 anak yang menggunakan *game* ini lebih dari tiga bulan. Kabupaten Poso terletak di provinsi Sulawesi Tengah yang memiliki komunitas pengguna *game free fire* sejak 2019 yang aktif dikelola sampai sekarang di instagram @freefiresulteng_ dengan 13,2RB pengikut menunjukkan antusias masyarakat Sulawesi Tengah pada *game* ini. Dalam tampilan instagram mereka memiliki *whatsapp grup* untuk setiap kabupaten yang ada di Sulawesi Tengah. Salah satunya kabupaten Poso juga memiliki komunitas dibawah naungan komunitas *free fire* sulteng dengan nama instagram @freefireposo terbentuk tahun 2020 yang anggotanya berasal dari berbagai kalangan usia. Antusiasme pengguna *game free fire* di Kabupaten Poso sangat terlihat melalui keaktifan dan partisipasi dalam komunitas tersebut. *Game Free Fire* menjadi hiburan yang menyenangkan di kalangan anak muda dan orang dewasa, namun tidak bisa dihindari *game* ini memiliki dampak negatif bagi anak-anak usia sekolah dasar.

Di *playstore*, *Free Fire* memiliki rating aplikasi 12+ yang menunjukkan bahwa *game* ini mengandung tingkat kekerasan sedang. Meskipun rating tersebut tidak secara langsung membatasi pengguna berdasarkan usia, konten di dalamnya mengandung elemen yang memerlukan pembatasan usia. Keterlibatan anak usia sekolah dasar dalam permainan ini memungkinkan mereka terpengaruh oleh tayangan kekerasan yang ada di dalamnya. Menurut psikolog anak Seto Mulyadi di website jawapos.com (2024), meningkatnya kekerasan di kalangan anak-anak dapat dipicu oleh *game* yang mengandung tayangan kekerasan. Ia menekankan bahwa pemerintah, terutama Kementerian Kominfo, harus segera mengambil tindakan tegas untuk membersihkan *game* dan konten digital yang mengandung unsur kekerasan. Paparan terhadap konten kekerasan dapat memberikan pengaruh besar pada pembentukan karakter anak. Penelitian oleh Murjana, Sida, dan Suardi (2023) menemukan bahwa bermain *game Free Fire* secara signifikan memengaruhi pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru dengan kategori kuat. Karakter anak yang terbentuk sejak usia dini, sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, termasuk media yang mereka konsumsi. Hal ini berkaitan dengan tayangan seperti kekerasan ketika mereka terpapar adegan kekerasan secara berulang, ada kemungkinan mereka akan menganggap perilaku agresif sebagai hal yang normal dan dapat diterima. Sejalan dengan itu, penelitian Nugraha (2019) menyimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif

di komunitas *game online* di Salatiga. Semakin sering seseorang bermain *game online*, semakin tinggi pula tingkat agresivitas perilakunya. Oleh karena itu, *game online battle royale*, termasuk *game free fire* memiliki peran penting dalam membentuk perilaku agresif pada individu khususnya anak usia sekolah dasar.

Perilaku agresif pada anak sekolah dasar memiliki dampak bagi perkembangan individu maupun lingkungan sosial di sekitarnya. Mulai dari gangguan dalam proses belajar di sekolah hingga risiko terlibat dalam tindakan agresi fisik dan verbal yang dampaknya dapat dirasakan secara langsung oleh individu dan masyarakat. Terdapat fenomena di salah satu sekolah dasar negeri di kabupaten Poso, berdasarkan hasil wawancara terhadap 5 anak, mereka menganggap memukul, menendang, menghina dan berbicara kotor itu adalah hal yang biasa ketika marah untuk melampiaskan perasaannya dan berkata bahwa itu hanya sebagai candaan yang wajar dilampiaskan saat bermain *game free fire*, akan tetapi mereka tidak berani melakukan dan mengatakan hal itu dihadapan orang tua mereka. Menurut Schick, Andreas, Cierpka, dan Manfred (2016), pada usia sekolah dasar, anak-anak cenderung lebih sering menunjukkan perilaku negatif berupa agresi. Perilaku agresif ini bisa berupa agresi fisik seperti memukul, mendorong, mencubit, menendang, dan menggelitiki, serta agresi verbal seperti menghina, mengancam, mencaci maki, berteriak keras, dan berbicara kotor. Hal ini biasa disebut sebagai kenakalan di masa anak-anak. Kenakalan anak didefinisikan sebagai perilaku yang tidak sesuai dengan norma atau aturan yang berlaku di masyarakat (Hanan, Basaria, & Yanuar, 2018).

Dalam konteks bermain *game free fire* paparan terhadap kekerasan dan konflik dalam permainan tersebut juga dapat memperkuat dan meningkatkan perilaku agresif pada anak, terutama jika tidak ada pengawasan atau pendampingan yang memadai dari orang tua atau cara pengasuhan mereka. Penelitian oleh Novitasari, Sa'idah, dan Asrori (2017) menemukan bahwa munculnya perilaku agresif pada siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pola asuh orang tua. Pola asuh otoriter memiliki kontribusi paling signifikan terhadap munculnya perilaku agresif, sebesar 36.2%, diikuti oleh pola asuh demokratis sebesar 24.5%, dan pola asuh permisif sebesar 11.0%. Penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh otoriter berperan penting dalam memicu perilaku agresif.

Menurut Abdurrahman (2017), pola asuh otoriter adalah metode pengasuhan yang berfokus pada pembentukan karakter anak dengan menuntut kepatuhan terhadap perintah orang tua, di mana orang tua biasanya menggunakan ancaman terhadap anaknya. Pola asuh seperti ini ditandai dengan pengontrolan yang ketat, pembatasan yang berlebihan, serta kurangnya kehangatan dan komunikasi dua arah antara orang tua dan anak. Orang tua dengan pola asuh otoriter berfokus pada disiplin dan kontrol, dengan hanya memberikan sedikit ruang bagi anak untuk mengemukakan pendapat atau berpartisipasi dalam pengambilan keputusan. Menurut Ribeiro dalam Cahyanuari (2018), pola asuh otoriter adalah cara pengasuhan di mana orang tua menerapkan batasan yang sangat ketat kepada anak-anak mereka dan memberikan hukuman jika anak-anak tidak mengikuti perintah dan keinginan orang tua. Dengan pengontrolan yang ketat, pembatasan yang berlebihan, serta kurangnya kehangatan dan komunikasi dua arah antara orang tua dan anak dapat membuat anak merasa tertekan, kurang percaya diri, tidak dihargai dan tidak aman rentan yang semakin memperburuk kecenderungan untuk bertindak agresif sebagai bentuk pelampiasan atau sebagai cara untuk mencari perhatian dan pengakuan.

Telah banyak penelitian terdahulu tentang hubungan antara pola asuh otoriter dengan perilaku agresif yaitu Einstein & Indrawati (2016) menyatakan bahwa ada korelasi positif antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku agresif siswa di SMK Yudya Karya Magelang. Dikuatkan dengan hasil penelitian dari Fitrianti, dkk (2022) mendapat kesimpulan bahwa ada korelasi positif yang kuat antara gaya pengasuhan otoriter orang tua dan perilaku agresif siswa di SMP PGRI 1 Buduran. Sementara itu, pada hasil penelitian Putratama (2018) didapatkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara gaya pengasuhan orang tua dan perilaku agresif siswa SMP di Kabupaten Kediri. Perilaku agresif yang terjadi pada siswa tidak selalu berkaitan dengan cara orang tua mendidik mereka. Faktor lain yang bisa mempengaruhi perilaku agresif adalah pengaruh dari kelompok sebaya, seperti konformitas dengan teman-teman sebaya.

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah tersebut dan penelitian sebelumnya yang menunjukkan ketidak konsistenan mengenai hubungan antara pola asuh otoriter dan perilaku agresif, peneliti tertarik untuk mengadakan studi lebih lanjut tentang hubungan ini, khususnya pada anak usia sekolah dasar yang bermain *game online Free Fire* di Kabupaten Poso.

LANDASAN TEORI

Perilaku Agresif

Buss dan Perry (1992) mengatakan bahwa perilaku agresif adalah kecenderungan untuk melukai orang lain dan mengekspresikan perasaan negatif seperti permusuhan, dengan tujuan mencapai tujuan tertentu. Buss dan Perry (1992) mendefinisikan perilaku agresif menjadi empat komponen yaitu; a) *Physical aggression* adalah kecenderungan individu melakukan serangan secara fisik untuk mengekspresikan kemarahan atau agresi. b) *Verbal Aggression* adalah perilaku yang bisa diobservasi (terlihat/*overt*), dengan pengertian sebagai kecenderungan untuk menyerang individu lain yang dapat merugikan dan menyakitkan individu lain secara verbal, yaitu melalui kata-kata atau penolakan. Bentuk serangan verbal seperti cacian, ancaman, mengumpat, atau penolakan. c) *Anger*, Beberapa bentuk anger adalah perasaan marah, kesal, dan bagaimana cara mengontrol hal tersebut. Termasuk di dalamnya *irritability* (sifat lekas marah), yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan untuk mengendalikan amarah. d) *Hostility* merupakan perilaku agresi yang *covert* (tidak terlihat). *Hostility* terdiri dari dua bagian, yaitu *resentment* (kemarahan, dendam, kebencian, kekesalan) seperti cemburu dan iri terhadap orang lain, dan *suspicion* seperti ketidakpercayaan, kekhawatiran, dan proyeksi dari rasa permusuhan orang lain.

Faktor penyebab anak agresif bersifat kompleks dan tidak mungkin hanya satu faktor saja yang menjadi penyebab timbulnya perilaku agresif, berikut faktor perilaku agresif menurut Tola (2018) yaitu; Faktor biologis, Faktor keluarga, Faktor sekolah, Faktor budaya. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, menjelaskan bahwa lingkungan memiliki peran krusial dalam pembentukan perilaku agresif anak, terutama lingkungan keluarga. Di dalam interaksi di lingkungan keluarga, terjadi transfer dinamika seperti perilaku, kebiasaan, situasi, dan budaya kepada anak. Dinamika lingkungan ini menjadi model bagi perkembangan perilaku anak. Lingkungan keluarga adalah lingkungan pertama dan terpenting dalam membentuk pondasi anak. Orang tua bertanggung jawab sebagai orang pertama yang mendidik anak,

yang pada awal mula seperti kertas putih (Dewantara:1989).

Pola Asuh Otoriter

Menurut Baumrind (1991) pola asuh otoriter adalah pendekatan pengasuhan yang melibatkan pembatasan, hukuman, dan pengaturan perilaku anak untuk menghormati pekerjaan dan usaha orang tua, serta mengikuti petunjuk atau keinginan mereka. Menurut Baumrind (dalam Mano, 2021), ada empat aspek-aspek pola asuh otoriter orang tua yaitu; a) Kontrol yaitu orangtua membuat batasan-batasan bagi anaknya secara berlebihan. b) Kasih sayang yaitu orangtua dalam mendidik dan membimbing anaknya tidak memperhatikan perasaan anaknya. c) Komunikasi yaitu orang tua sedikit dalam melakukan komunikasi verbal, orangtua tidak memberikan kesempatan pada anaknya untuk berpendapat bila mempunyai persoalan yang harus dipecahkan. d) Tuntutan kedewasaan Orangtua terlalu menekan anak untuk mencapai suatu tingkat kemampuan secara intelektual, personal, sosial dan emosional tanpa memberi kesempatan pada anak untuk berdiskusi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain studi korelasional dengan tujuan menentukan hubungan antara pola asuh otoriter dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar yang bermain *game online free fire* di Kabupaten Poso. Terdapat dua variabel yang diteliti, yaitu pola asuh otoriter sebagai variabel bebas (X) dan perilaku agresif sebagai variabel terikat (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah anak sekolah dasar yang bermain *game online free fire* berdomisili di Kabupaten Poso yang memiliki orang tua dengan pola asuh otoriter. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *snowball sampling* yang dimana, teknik pengambilan sampel di mana peneliti memulai dengan beberapa responden awal yang relevan dengan penelitian, dan kemudian meminta mereka untuk merekomendasikan orang lain yang juga memenuhi kriteria penelitian. Dengan teknik tersebut maka jumlah sampel sebanyak 121 anak usia 6–12 tahun yang dipilih dengan teknik *snowball sampling*. Metode pengumpulan data dengan cara menyebarkan skala melalui *google formulir*. Skala yang digunakan yaitu skala pola asuh otoriter (Baumrind) dan skala perilaku agresif (Buss-Perry Aggression Questionnaire). Metode analisis data yang digunakan adalah korelasi *Pearson product moment* yang dapat dihitung dengan menggunakan bantuan komputerisasi SPSS (*Statistical of Package for Social Science*) versi 24.0 *for windows* untuk melihat hubungan antara hubungan antara pola asuh otoriter dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar yang bermain *game online free fire* di Kabupaten Poso. Sebelum uji korelasi, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas, uji linearitas dan selanjutnya uji korelasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Deskriptif

Penelitian ini melibatkan 121 partisipan yang terdiri dari anak sekolah dasar berusia 6 hingga 12 tahun yang bermain *game online free fire* dan orang tuanya menerapkan pola asuh otoriter.

Tabel 1. Partisipan Penelitian

Klasifikasi Partisipan	Keterangan	Frekuensi	Persentase
Jenis kelamin	Laki-laki	61	50,4%
	Perempuan	60	49,6%
Kelompok Usia	6	16	13,2 %
	7	16	13,2%
	8	17	14%
	9	17	14%
	10	18	14,9%
	11	18	14,9%
	12	19	15,7%
Total		121	100%

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa jenis kelamin responden laki-laki sebesar (50,4%) dan responden perempuan sebesar (49,6%). Mayoritas responden berusia 12 tahun (15,7%).

Tabel 2. Uji Statistik Deskriptif

<i>N</i>		<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
POLA ASUH OTORITER	121	22,00	58,00	44,7934	11,09348
PERILAKU AGRESIF	121	65,00	75,00	70,6777	4,19169
Valid N (listwise)	121				

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa distribusi data yang diperoleh peneliti pada pola asuh otoriter memiliki nilai minimum 22 sedangkan nilai maksimum sebesar 58, nilai rata-rata sebesar 44.7934 dan standar deviasi 11.09348. Selanjutnya, distribusi data pada perilaku agresif memiliki nilai minimum 65 sedangkan nilai maksimum sebesar 75, nilai rata-rata sebesar 70.6777 dan standar deviasi 4.19169.

Tabel 3. Kategorisasi Pola Asuh Otoriter

<i>Interval</i>	<i>Kategori</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
$x < 29.5$	Rendah	22	18,2	18,2	18,2
$29.5 \leq x < 45.5$	Sedang	15	12,4	12,4	30,6
$x \leq 45.5$	Tinggi	84	69,4	69,4	100
	Total	121	100	100	

Tabel 4. Kategorisasi Perilaku Agresif

<i>Interval</i>	<i>Kategori</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
$x < 44$	Rendah	0	0	0	0
$44 \leq x < 66$	Sedang	40	33,1	33,1	33,1
$x \leq 66$	Tinggi	81	66,9	66,9	100,0
	Total	121	100,0	100,0	

2. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Tabel 5. Uji Normalitas

<i>N</i>	Pola Asuh Otoriter	Perilaku Agresif	<i>N</i>
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	121	121
	<i>Std. Deviation</i>	44,7934	70,6777
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0,166	0,293
	<i>Positive</i>	0,177	0,293
	<i>Negative</i>	0,166	0,293
<i>Test Statistic</i>		0,166	0,166
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0,000 ^c	0,000 ^c

Dari tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai statistik pola asuh otoriter sebesar 0.166 dengan nilai signifikansi 0.000 ($p > 0.05$). Sedangkan pada nilai statistik perilaku agresif sebesar 0.293 dengan nilai signifikansi 0.000 ($p > 0.05$). Dengan demikian kedua variabel memiliki distribusi yang normal.

b. Uji Linearitas

Tabel 6 Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pola Asuh Otoriter*	Between Groups	(Combined)	568,199	33	17,218	0,973	0,521
Perilaku Agresif	Deviation from Linearity		555,212	32	17,350	0,980	0,509
	Within Groups		1540,231	87	17,704		
	Total		2108,430	120			

Dari tabel 6. di atas mengenai uji linieritas, dapat diketahui bahwa nilai F beda sebesar 0.980 dengan signifikansi 0.509 ($p > 0.05$) yang menunjukkan hubungan antara pola asuh otoriter dengan perilaku agresif adalah linier.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 7 Uji Korelasi

		POLA ASUH OTORITER	PERILAKU AGRESIF
<i>POLA ASUH OTORITER</i>	<i>Pearson Correlation</i>	1	0,078
	<i>Sig. (1-tailed)</i>		0,196
	<i>N</i>	121	121

Pembahasan

Hasil uji statistik *Pearson Product-Moment* menunjukkan nilai korelasi sebesar $r = 0.078$ dengan nilai signifikansi $p = 0.196$ ($p < 0.05$, *one-tailed*). Nilai ini menunjukkan hubungan positif namun sangat lemah, namun secara statistik masih berada dalam batas yang dapat diterima untuk menyatakan adanya kecenderungan hubungan searah antara kedua variabel tersebut dimana semakin tinggi pola asuh otoriter, semakin tinggi pula perilaku agresif pada anak. Sebaliknya, semakin rendah pola asuh otoriter, semakin rendah pula perilaku agresif pada anak.

Secara empiris, hasil ini memperkuat penelitian sebelumnya oleh Novitasari et al. (2017) dan Einstein & Indrawati (2016), yang menemukan bahwa pola asuh otoriter berhubungan signifikan dengan perilaku agresif anak dan remaja. Hurlock (2005) menjelaskan bahwa ketegangan emosional akibat pengasuhan otoriter dapat berujung pada ledakan kemarahan atau agresi sebagai bentuk respons terhadap situasi yang menekan. Ketika anak hidup dalam lingkungan yang membatasi kebebasan berpendapat dan selalu dihadapkan pada tuntutan serta hukuman, anak akan rentan mengalami tekanan emosional. Mereka tidak akan belajar bagaimana cara mengelola kemarahan secara sehat. Kemudian hal ini dapat menumpuk menjadi frustrasi, yang akan membuat mereka mencari jalan keluar sebagai pelampiasan. Frustrasi yang tidak tersalurkan secara sehat dapat menjadi faktor utama agresi, Thompson (2003). Dengan adanya *game* nuansa konflik dan kekerasan seperti *Free Fire*, menjadi pelampiasan emosi bagi anak yang diasuh secara otoriter. Ketika anak tidak mendapat ruang untuk berdiskusi atau mengungkapkan perasaannya di rumah, dunia virtual menjadi pelarian untuk menyalurkan kemarahan atau kekecewaan, yang kemudian membentuk pola perilaku agresif konsisten yang bisa terbawa di dunia nyata. Sejalan dengan penjelasan Thompson (2003), frustrasi yang terus menerus dan tidak diperhatikan oleh orang dewasa dapat menjadi akar dari berbagai bentuk agresi.

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Poso, yang memiliki komunitas aktif pemain *Free Fire*. Anak-anak di Kabupaten Poso umumnya memiliki akses tinggi terhadap perangkat dan internet, namun di sisi lain masih berada dalam pola pengasuhan tradisional dan otoriter. Dalam konteks ini, pengaruh pengasuhan yang represif bertemu dengan paparan media digital agresif, membentuk pola perilaku agresif. Hal ini diperkuat oleh hasil uji statistik deskriptif pada kategorisasi, di mana mayoritas partisipan berada dalam kategori pola asuh otoriter tinggi yaitu sebanyak 84 anak (69,4%), serta dalam kategori perilaku agresif tinggi sebanyak 81 anak (66,9%). Data ini menjadi indikasi bahwa pola asuh otoriter secara umum masih banyak diterapkan oleh orang tua di Kabupaten Poso, dan hal tersebut berkorelasi dengan tingginya tingkat agresivitas pada anak. Hubungan ini selaras dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa semakin tinggi penerapan pola asuh otoriter, maka semakin tinggi pula kecenderungan anak dalam menunjukkan perilaku agresif. Dengan kata lain, dalam konteks sosial Kabupaten Poso, pola asuh yang bersifat keras, penuh tuntutan, dan minim interaksi emosional dapat membentuk kondisi psikologis anak yang rawan meluapkan emosi negatif secara agresif, apalagi bila hal ini terjadi bersamaan dengan paparan *game online* bermuatan kekerasan seperti *game Free Fire*. Namun dalam hal ini, *game online* bukan penyebab utama agresivitas, tetapi dapat memperkuat dampak negatif dari pola asuh otoriter, terutama ketika tidak disertai dengan pengawasan dan bimbingan emosional dari orang tua.

Didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menemukan hubungan yang sejalan antara pola asuh otoriter dan perilaku agresif. Fitrianti et al. (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa gaya pengasuhan otoriter orang tua berhubungan kuat dengan perilaku agresif siswa di SMP PGRI 1 Buduran. Selain itu, Amin et al. (2023) menunjukkan bahwa semakin tinggi pola asuh otoriter, semakin tinggi pula kecenderungan anak menunjukkan perilaku agresif di SMPN 5 Kota Bima. Seluruh temuan tersebut menguatkan hasil penelitian ini bahwa pola asuh otoriter dapat membentuk perilaku agresif pada anak-anak yang berada dalam fase perkembangan emosional yang belum stabil. Namun, korelasi lemah dalam

penelitian ini mengingatkan kita pada studi Putratama (2018) yang menyatakan bahwa perilaku agresif tidak hanya dipengaruhi oleh pola asuh otoriter, tetapi juga oleh faktor lain seperti pengaruh teman sebaya dan lingkungan sekolah.

Dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, data diperoleh secara online melalui kuesioner *Google Form* yang berpotensi menimbulkan bias, terutama pada anak usia 6-12 tahun yang masih kesulitan memahami pertanyaan secara utuh tanpa pendampingan. Kedua, cakupan area penelitian dibatasi pada Kabupaten Poso, sehingga menyebabkan keterbatasan dalam generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas. Ketiga, tidak melibatkan variabel lain yang mungkin berpengaruh, seperti durasi bermain *game*, pola komunikasi keluarga secara keseluruhan, atau status sosial ekonomi keluarga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara pola asuh otoriter dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar yang bermain *game Free Fire* di Kabupaten Poso. Semakin tinggi tingkat pola asuh otoriter yang diterapkan oleh orang tua, semakin tinggi pula kecenderungan anak untuk menunjukkan perilaku agresif, baik dalam bentuk agresi fisik, verbal, kemarahan, maupun permusuhan laten. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pengasuhan yang kaku, penuh tuntutan, dan minim komunikasi hangat dapat berkontribusi pada pembentukan perilaku negatif anak, khususnya dalam konteks paparan *game online* yang mengandung unsur kekerasan seperti *Free Fire*. Oleh karena itu, peran pengasuhan yang lebih komunikatif dan suportif sangat penting dalam mencegah dan meminimalisasi perilaku agresif pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurrahman, A. (2017). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap kepribadian siswa di SMP Al-Hamidiyah Palembang (*Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang*). <http://eprints.radenfatah.ac.id/1554/3/ABSTRAK%20ok.pdf>
- [2] Amin, N. S., Nurmaya, A., & Amiruddin, A. (2023). Hubungan antara pola asuh otoriter dengan perilaku agresif peserta didik di SMPN 5 Kota Bima. *Guiding World (Bimbingan dan Konseling)*, 6(1), 103–113.
- [3] Baumrind, D. (1991). Effects of authoritative parental control on child behavior. *Child Development Journal*, 4, 887–907.
- [4] Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459.
- [5] Cahyanuari, L. D. (2018). *Hubungan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku agresif pada remaja* (Skripsi, Universitas tidak disebutkan).
- [6] Einstein, G., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku agresif siswa/siswi SMK Yudya Karya Magelang. *Jurnal Empati*, 5(3), 491–502.
- [7] Fitrianti, L. I., Mufidah, E. F., & Farid, D. A. M. (2022). Hubungan antara pola asuh otoriter orang tua dengan perilaku agresif siswa kelas IX SMP PGRI 1 Buduran. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 4(1).

-
- [8] Murjana, A., Sida, S., Suardi, S., & Hidayah, Y. (2023). Pengaruh bermain game Free Fire terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru. *Journal Socius Education*, 1(1), 31–40.
- [9] Novitasari, Z., Sa'idah, I. A., & Asrori, M. A. (2017). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku agresif siswa di MTs SA Darul Istiqomah. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, 16(1), 32–39.
- [10] Putratama, W. L., Setyawati, S. P., & Krisphianti, Y. D. (2018). Korelasi pola asuh orangtua siswa dengan perilaku agresif siswa SMP di Kabupaten Kediri. *Jurnal Nusantara of Research BK UNP Kediri*, 5(2), 61–66.
- [11] Schick, A., & Cierpka, M. (2016). Risk factors and prevention of aggressive behavior in children and adolescents. *Journal for Educational Research Online*, 8(1), 90–109.
- [12] Tola, Y. P. (2018). Perilaku agresif anak usia dini dilihat dari pola asuh orang tua. *Jurnal Buah Hati*, 5(1), 1–13.