

## Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah Kelas IV Dan V Di SDN 2 Petuk Katimpun Palanga Raya

Herlinda<sup>1</sup>, Dwi Agustian Faruk Ibrahim<sup>2</sup>, Wenna Araya<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> STIKES Eka Harap, Indonesia

Email Korespondensi : [herlindalin233@gmail.com](mailto:herlindalin233@gmail.com)

### Article History:

Received Oct 13<sup>th</sup>, 2025

Accepted Nov 13<sup>th</sup>, 2025

Published Mar 17<sup>th</sup>, 2026

### Abstrak

**Latar Belakang:** Anak usia sekolah dasar (6–12 tahun) berada dalam tahap perkembangan fisik, kognitif, dan sosial. Aktivitas bermain merupakan bagian penting dalam kehidupan anak, namun jika aktivitas bermain yang tidak terarah dapat memicu perilaku agresif seperti memukul, mencubit, atau berkata kasar. Perilaku ini berdampak negatif pada perkembangan sosial dan akademik anak. **Tujuan:** Mengetahui hubungan antara aktivitas bermain dengan perilaku agresif pada anak kelas IV dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional dan desain cross-sectional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV dan V, dengan jumlah sampel sebanyak 54 siswa menggunakan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner aktivitas bermain dan perilaku agresif yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji Spearman Rank. **Hasil:** Hasil analisis menunjukkan terdapat hubungan signifikan antara aktivitas bermain dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah ( $p = 0,003 < \alpha = 0,05$ ), dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,401. Hal ini menunjukkan hubungan yang cukup kuat dan bersifat positif, artinya semakin tinggi aktivitas bermain, semakin tinggi pula perilaku agresif anak. **Kesimpulan:** Terdapat hubungan positif antara aktivitas bermain dan perilaku agresif pada anak usia sekolah. Diperlukan pengawasan serta pengarahan dari guru dan orang tua agar aktivitas bermain anak tetap positif dan tidak memicu agresivitas.

**Kata Kunci:** Aktivitas Bermain, Perilaku Agresif, Anak Usia Sekolah

### Abstract

**Background:** Elementary school-aged children (6–12 years) are in a stage of physical, cognitive, and social development. Play activities are an essential part of a child's life; however, unstructured play can trigger aggressive behaviors such as hitting, pinching, or using harsh language. These behaviors may negatively impact the child's social and academic development. **Objective:** To determine the correlation between play activities and aggressive behavior among fourth- and fifth-grade students at SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya. **Methods:** This study used a quantitative method with a correlational approach and a cross-sectional design. The population consisted of all fourth- and fifth-grade students, with a total sample of 54 students selected through total sampling. The instruments used were validated and reliable questionnaires on play activities and aggressive behavior. Data were analyzed using the Spearman Rank test. **Results:** Statistical analysis showed a significant correlation between play activities and aggressive behavior in school-age children ( $p = 0.003 < \alpha = 0.05$ ), with a correlation coefficient of 0.401. This indicates a moderate and positive correlation, meaning that the higher the level of play activity, the higher the level of aggressive behavior displayed. **Conclusion:** There is a positive correlation between play activities and aggressive behavior in school-age children. Supervision and guidance from teachers and parents are necessary to ensure that children's play activities remain positive and do not lead to aggression.

**Keywords:** Play Activities, Aggressive Behavior, School-Age Children

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia Sekolah Dasar adalah anak yang memasuki usia 6 tahun hingga 12 tahun (Damayanti, Lutfiya, & Nilamsari, 2019 dalam Sari & Arifah 2021;5). Berdasarkan *World Health Organization* (WHO) anak usia sekolah adalah anak yang memasuki usia 6-12 tahun. Anak-anak yang berumur antara 6 hingga dua 12 tahun dikenal sebagai anak usia sekolah. Seorang anak dianggap memasuki usia sekolah apabila anak tersebut sudah mulai memasuki lingkungan sekolah. Hal ini berkaitan dengan hubungan atau interaksi anak dengan teman sebayanya, sehingga anak lebih mandiri dalam beraktivitas pada masa ini (Tusaniah and Khasanah 2021: 5). Pada anak usia ini mengalami beberapa perubahan perilaku, fisik serta mengalami perkembangan sosial yang ditandai dengan anak lebih aktif bermain dan sudah mulai menggali rasa ingin tahunya (Krisnanto and Fitriana 2021:31). Anak usia sekolah dasar merupakan anak yang sebenarnya masih dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan yang meliputi aspek pertumbuhan intelektual, pertumbuhan emosi dan pertumbuhan fisik dimana setiap anak mengalami percepatan pertumbuhan yang berbeda-beda sehingga menimbulkan keunikan tersendiri pada masing-masing anak (Rosyabella 2023:15). Sering kali seorang anak mempunyai hambatan bahkan melakukan perilaku yang kurang baik ketika mereka bergabung dilingkungannya, yang dapat merugikan, baik dirinya sendiri maupun untuk orang lain. Perilaku agresif tersebut merupakan perilaku negatif yaitu biasanya berupa perilaku kenakalan. Kenakalan pada anak disebut sebagai bentuk perilaku yang kurang sesuai dengan norma dan aturan yang berada ditengah masyarakat (Hanan, Basaria, & Yanuar 2018, Penerapan *group art therapy* bagi anak-anak masa pertengahan yang memiliki kecenderungan agresif verbal). Di era sekarang dari berbagai usia banyak membuat perilaku yang membuat orang lain terluka serta dirinya sendiri. Perilaku tersebut adalah perilaku agresif. Perilaku agresif terjadi dimana-mana serta tidak mengenal waktu kapan dan dimana terjadinya. Perilaku agresif merupakan fenomena yang sering terjadi terutama di Indonesia. Perilaku agresif dapat menyebabkan pelaku cenderung kesulitan mengembangkan kemampuannya yang baik dengan lingkungan sehingga berpengaruh pada sosial yang buruk dan sulit membangun hubungan yang sehat dan dapat memicu timbulnya masalah. Insiden yang terjadi pada perilaku agresif, baik secara verbal (dengan kata-kata) maupun non-verbal (dengan aksi atau kontak fisik). Menurut Schick, dkk (2016;10) juga berpendapat bahwa Pada masa anak pertengahan atau masa usia sekolah dasar anak lebih sering melakukan perilaku negatif yaitu berupa sebuah perilaku agresif. Perilaku agresif yang dilakukan oleh anak bisa berupa agresif fisik maupun agresif verbal, agresif nonverbal seperti memukul, mendorong, mencubit, menendang, menggigit dan lain halnya, kemudian perilaku agresif verbal seperti menghina, membentak, berbicara kasar. Fenomena yang ditemukan di lingkungan sekolah menunjukkan bahwa dalam aktivitas bermain, anak-anak cenderung menunjukkan perilaku agresif terhadap teman sebayanya atau teman bermainnya, seperti menggunakan kata-kata kasar, mengejek, mencubit, dan memukul.

Menurut *World Health Organization* (WHO) 2018 dalam Ausrianti et al., (2022) memaparkan hasil survei, bahwa lebih dari 16% murid sekolah di Amerika Serikat mengaku mengalami perilaku agresif oleh murid lain. *International Center for Research on Women* (ICRW) melakukan survei melalui KPAI pada Februari 2017 dan menemukan bahwa 84 persen siswa di Indonesia pernah mengalami kekerasan di sekolah. Berdasarkan data dari Setyawan (2017), terdapat 1.478 kasus kekerasan terhadap anak yang dilaporkan. Angka kasus ini meningkat dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, karena siswa yang sedang tumbuh dan berkembang menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman-temannya (Humas KPAI, 2023). Pada tahun 2019, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat bahwa kekerasan fisik terhadap anak adalah insiden yang kedua paling sering terjadi. Sebagian besar kasus terjadi di sekolah dasar, dengan 25 kasus (67%). Wakil Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengatakan, pada tahun 2012 terjadi peningkatan perilaku agresif anak di sekolah hingga lebih dari 10% sementara itu, sebanyak 78,3%

anak mengaku pernah melakukan tindakan kekerasan dari yang ringan sampai yang berat. Perilaku tersebut dilakukan antar siswa maupun siswa lainnya seperti menghina, memukul, mendorong, mencubit dan lain-lain. Kasus ini terjadi merata hampir seluruh wilayah Indonesia (Wardah 2012 dalam Muna, 2024). Menurut Komnas Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Indonesia bahwa anak mengalami tindakan kekerasan karena perilaku agresif yang terbesar 12 kota yakni sebanyak 39.861 anak. Angka kekerasan pada tahun 2012 menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan. Jumlah pengaduan yang masuk, peningkatan mencapai 98% pada tahun 2012, yaitu 2.386 dari 234 laporan pada tahun 2011 (Priyatna, 2013). Berdasarkan data statistik Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa jumlah korban kekerasan di Indonesia pada tahun 2010 sebanyak 2.413 tahun 2011 sebanyak 2.508 tahun 2012 sebanyak 2637 tahun 2013 sebanyak 2.792 tahun 2014 sebanyak 339. Laporan kekerasan anak yang diterima oleh KPAI tersebut terjadi di sekolah, keluarga dan lingkungan sosial 17% kekerasan terhadap anak terjadi di sekolah. Bahkan pada tahun 2013, tercatat 181 kasus yang berujung pada tewas nya korban, 141 kasus korban menderita luka berat dan 97 kasus korban luka ringan. Tindakan kekerasan di sekolah bisa dilakukan oleh guru, kepala sekolah, bahkan sesama peserta didik (Andina, 2014). Pada hasil survey pendahuluan di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya pada tanggal 10 Maret 2025. Dari 6 siswa kelas V, didapatkan 4 responden diantaranya sering menunjukkan perilaku agresif seperti mengucapkan kata-kata kasar, mencubit dan mendorong teman sebayanya saat melakukan aktivitas bermain, sedangkan 2 responden diantaranya tidak ada menunjukkan perilaku agresif seperti mengucapkan kata-kata kasar, mencubit dan mendorong.

Perilaku agresif adalah suatu perilaku yang secara sengaja ditujukan untuk menyakiti atau melukai orang lain, baik secara non verbal maupun verbal. Perilaku ini sering dikaitkan dengan emosi seperti kemarahan (Khaira, 2023;1048). Faktor yang memengaruhi perilaku agresif salah satunya faktor internal dan eksternal termasuk lingkungan terdekat anak, yaitu: keluarganya, lingkungan kedua anak seperti teman-teman sebayanya, faktor biologis, faktor ekonomi, dan perilaku agresif anak lainnya (Febrianti et al., 2023). Perilaku agresif salah satunya dipengaruhi oleh lingkungan sosial baik yang diterima secara langsung atau pun tidak langsung. Aktivitas bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang dan belajar. Bermain membantu anak berkembang, belajar kerja sama, dan menyalurkan energi. Aktivitas bermain dalam ekstrakurikuler dapat membantu mengelola atau menyalurkan perilaku agresif siswa dengan cara yang lebih positif. Perilaku agresif sering muncul karena emosi yang tidak tersalurkan dengan baik, kurangnya keterampilan sosial, atau lingkungan yang kurang mendukung. Dengan kegiatan yang tepat, siswa dapat belajar mengendalikan emosi, bekerja sama, dan mengekspresikan diri dengan cara yang lebih sehat. Apabila dalam tahap perkembangan anak mengalami kejadian atau hal yang buruk maka akan berdampak pada diri anak. Pengalaman yang terjadi pada usia sekolah akan menjadi penentu kehidupan anak dimasa mendatang. Apabila Perilaku agresif pada anak yang berlangsung terus-menerus dapat berdampak negatif dalam berbagai aspek kehidupan mereka, baik secara psikologis, sosial, maupun akademik, dan berpengaruh menjadi perilaku yang lebih berbahaya dibanding perilaku agresif yang umumnya terjadi pada usia anak-anak di kemudian hari, sehingga akan mengganggu perkembangan sosial emosional mereka hingga usia dewasa dimasa mendatang.

Melihat permasalahan tersebut salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan bimbingan kelompok dengan teknik *role play*. Anak usia sekolah yang melakukan perilaku agresif diberikan tindakan dengan cara memainkan peran tertentu sehingga peserta didik dapat menjalin hubungan sosial dengan baik, memecahkan masalahnya dan menyelesaikan konflik, mengendalikan emosinya, mengembangkan empati, mengendalikan dirinya, menjadi individu yang bertanggung jawab, dapat bersikap sopan dan santun dapat menjaga tingkah lakunya. *Role play* dapat menjadi media untuk mengubah perilaku agresif dan menggantinya dengan perilaku-perilaku baru yang dipelajarinya (Gading et al., 2017 dalam Bariyyah & Permatasari,

2020;20). Proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan aspek afektif dan kognitif siswa sehingga selain mempelajari perilaku yang baru, siswa juga memiliki pemahaman jika perilaku yang mereka perbuat terhadap teman sebayanya kurang baik dalam hubungan sosial. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana bentuk perilaku agresif yang muncul dalam aktivitas bermain anak usia sekolah dasar di SDN 2 Petuk Katimpun dan bagaimana dampak perilaku agresif dalam aktivitas bermain terhadap interaksi sosial anak dengan teman sebaya. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional dengan desain penelitian *crosssectional* yang dilakukan dalam satu waktu. Variabel independen yang diteliti adalah akktivitas bermain pada anak usia sekolah di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya sedangkan variabel dependen adalah agaresif. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya, pada murid kelas IV dan V. Populasi dalam penelitian 65 responden, dengan sampel sebanyak 59 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah metode total sampling. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi spearman rank.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang disajikan meliputi data umum dan khusus. Data umum dalam hasil penelitian ini merupakan data yang meliputi usia, jenis kelamin, kelas, dan ekstrakurikuler yang diminati. Data khusus dalam penelitian ini merupakan data yang meliputi Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah Kelas IV Dan V Di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya.

**Tabel 1. Karakteristik Responden berdasarkan usia pada kelas IV dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya**

Kelas	Umur	f	(%)
IV	9 Tahun	3	13,6%
	10 Tahun	13	59,1%
	11 Tahun	5	22,7%
	12 Tahun	1	4,5%
	<b>Sub Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>
V	9 Tahun	0	0%
	10 Tahun	1	3,1%
	11 Tahun	25	78,1%
	12 Tahun	6	18,8%
	<b>Sub Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>
	<b>Total</b>	<b>54</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 1 karakteristik responden berdasarkan usia kelas IV Dan V di atas, menunjukkan bahwa dari 54 responden, didapatkan dari 22 responden kelas IV yang berusia 9 tahun sebanyak 3 responden (13,6%), berusia 10 tahun sebanyak 13 responden (59,1%), berusia 11 tahun sebanyak 5 responden (22,7%), dan berusia 12 tahun sebanyak 1 responden (4,5%). Sedangkan dari

32 responden kelas V didapatkan hasil yang berusia 9 tahun sebanyak 0 responden (0%), berusia 10 tahun sebanyak 1 reponden (3,1%), berusia 11 tahun sebanyak 25 responden (78,1%), dan berusia 12 tahun sebanyak 6 responden (18,8%).

Tabel 2. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada kelas IV dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya

Kelas	Jenis Kelamin	f	(%)
IV	Laki-laki	10	45,5%
	Perempuan	12	54,5%
	<b>Sub Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>
V	Laki-laki	13	40,6%
	Perempuan	19	59,4%
	<b>Sub Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>
<b>Total</b>		<b>54</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 2 diatas menunjukkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya dari 54 responden, didapatkan dari 22 responden kelas IV, jumlah responden yang berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 10 responden (45,5%), dan untuk responden yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 12 responden (54,4%). Sedangkan dari 32 responden kelas V didapatkan hasil yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 13 responden (40,6%), dan untuk responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 19 responden (59,4%).

Tabel 3. Karakteristik Responden berdasarkan ekstrakulikuler pada kelas IV dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya

Kelas	Ekstrakulikuler	f	(%)
IV	Sepak Bola	9	40,9 %
	Tari	6	27,2%
	Bulu Tangkis	4	18,1%
	Renang	2	9%
	Senam Lantai	1	4,5%
	<b>Sub Total</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>
V	Sepak Bola	15	46,8%
	Tari	8	25%
	Bulu Tangkis	5	15,6%
	Renang	2	6,2%
	Senam Lantai	1	3,1%
	<b>Sub Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>
<b>Total</b>		<b>54</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 3 diatas menunjukkan karakteristik responden berdasarkan ekstrakuliuler yang diminati kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya dari 54 responden, didapatkan dari 22 responden kelas IV dengan ekstrakulikuler sepak bola sebanyak 9 responden (40,9%), dan ekstrakulikuler tari sebanyak 6 responden (27,2%). dan ekstrakulikuler bulu tangkis sebanyak 4 responden (18,1%), dan ekstrakuliuler renang sebanyak 2 responden (9%), dan ekstrakulikuler senam lantai sebanyak 1 responden (4,5%). Sedangkan dari 32 responden kelas V didapatkan hasil dengan ekstrakulikuler sepak bola sebanyak 15 responden (46,8%), dan

ekstrakurikuler bulu tangkis sebanyak 8 responden (25%). dan ekstrakurikuler tari sebanyak 5 responden (15,6%), dan ekstrakurikuler renang sebanyak 2 responden (6,2%), dan ekstrakurikuler senam lantai sebanyak 1 responden (3,1%).

Tabel 4. Identifikasi Berdasarkan Aktivitas Bermain pada kelas IV dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya

Kelas	Aktivitas Bermain	F	(%)
IV	Tinggi	16	72,7 %
	Sedang	6	27,3%
	Rendah	0	0%
<b>SubTotal</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>
V	Tinggi	17	53,1%
	Sedang	15	46,9%
	Rendah	0	0%
<b>SubTotal</b>		<b>32</b>	<b>100%</b>
<b>Total</b>		<b>54</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil tabel 4, menunjukkan bahwa dari kelas IV dan V dengan total 54 responden tersebut, didapatkan hasil dari kelas IV dengan total 22 responden kelas IV memiliki Aktivitas Bermain dengan kategori Tinggi sebanyak 16 responden (72,7%), dan Aktivitas Bermain dengan kategori Sedang sebanyak 6 responden (27,3%), dan Aktivitas Bermain dengan kategori Rendah sebanyak 0 responden (0%). Sedangkan dari kelas V dengan total 32 responden sebagian besar memiliki Aktivitas Bermain dengan kategori yang Tinggi sebanyak 17 responden (53,1%), dan Aktivitas Bermain dengan kategori Sedang sebanyak 15 responden (46,9%), dan Aktivitas Bermain dengan kategori Rendah sebanyak 0 responden (0%).

Tabel 5. Identifikasi Berdasarkan Perilaku Agresif pada kelas IV dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya

Kelas	Perilaku Agresif	F	(%)
IV	Tinggi	16	72,7 %
	Sedang	6	27,3%
	Rendah	0	0%
<b>SubTotal</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>
V	Tinggi	21	65,6%
	Sedang	22	34,4%
	Rendah	0	0%
<b>SubTotal</b>		<b>32</b>	<b>100%</b>
<b>Total</b>		<b>54</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil tabel 5, menunjukkan bahwa dari kelas IV dan V dengan total 54 responden tersebut, didapatkan hasil dari kelas IV dengan total 22 responden memiliki Perilaku Agresif dengan kategori Tinggi sebanyak 16 responden (72,7%), dan Perilaku Agresif dengan kategori Sedang sebanyak 6 responden (27,3%), dan Perilaku Agresif dengan kategori Rendah sebanyak 0 responden (0%). Sedangkan dari kelas V dengan total 32 responden sebagian besar memiliki Perilaku Agresif dengan kategori yang Tinggi sebanyak 21 responden (65,6%), dan Perilaku Agresif dengan kategori Sedang sebanyak 11 responden (34,4%), dan Perilaku Agresif dengan kategori Rendah sebanyak 0 responden (0%).

Tabel 6. Hasil tabulasi silang Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif pada kelas IV dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya

Aktivitas Bermain	Perilaku Agresif						
	Sedang		Tinggi		Total		
	f	%	f	%	f	%	
Kelas IV	Tinggi	2	12,5%	14	87,5%	16	29,6%
Kelas V		2	11,8%	15	88,2%	17	31,5%
Kelas IV	Sedang	4	66,7%	2	33,6%	6	11,2%
Kelas V		9	60,0%	6	33,3%	15	27,7%
Kelas IV	Rendah	0	0%	0	0%	0	0%
Kelas V		0	0%	0	0%	0	0%
Total		17	31,5%	37	68,5%	54	100,0%

Berdasarkan tabel 6. diatas dapat dilihat hasil tabulasi silang Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya, berdasarkan aktivitas bermain dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah kelas IV dengan jumlah 22 responden, didapatkan hasil dengan kategori tinggi sebanyak 16 responden dengan persentase (29,6%) tersebut 14 responden dengan persentase (87,5%) menunjukkan perilaku agresif tinggi dan 2 responden dengan persentase (12,5%) menunjukkan perilaku agresif sedang. Dan aktivitas bermain dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah kelas V dengan jumlah 32 responden, didapatkan hasil dengan kategori tinggi sebanyak 17 responden dengan persentase (31,5%) tersebut, 15 responden dengan persentase (88,2%) menunjukkan perilaku agresif tinggi dan 2 responden dengan persentase (11,8%) menunjukkan perilaku agresif sedang. Berdasarkan aktivitas bermain dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah kelas IV dengan jumlah 22 responden, didapatkan hasil dengan kategori sedang sebanyak 6 resposnden dengan persentase (27,7%) tersebut, 2 responden dengan persentase (33,3%) menunjukkan perilaku agresif tinggi dan 4 responden dengan persentase (66,7%) menunjukkan perilaku agresif sedang. Dan berdasarkan aktivitas bermain dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah kelas IV dan V didapatkan hasil dengan kategori rendah sebanyak 0 responden dengan persentase (0%).

Tabel 7. Hasil Uji Statistik Dengan Menggunakan Uji Spearman Rank Untuk Mengetahui Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif pada kelas IV dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya

		Aktivitas Bermain	Perilaku Agresif
<i>Spearman's rho</i>	Aktivitas Bermain	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000
		<i>sig. (2-tailed)</i>	.401**
		<i>N</i>	.001
	Perilaku Agresif	<i>Correlation Coefficient</i>	54
		<i>sig. (2-tailed)</i>	54
		<i>N</i>	.401**
		.001	
		54	
		54	

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat di lihat bahwa hasil uji korelasi *spearman rank* diperoleh N atau jumlah data penelitian adalah 54, kemudian nilai *sig. (2-tailed)* adalah 0,003. Dimana nilai *p value* tersebut ternyata lebih kecil daripada nilai *alpha* yang telah ditetapkan sebesar  $p < 0,05$ . Sebagaimana dasar pengambilan keputusan, maka di tarik kesimpulan keputusan hipotesis dalam penelitian ini adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti ada Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah Kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya.

Selanjutnya, diketahui *Correlation Coefficient* (Koefisien Korelasi) sebesar 0,401 maka nilai ini menandakan hubungan cukup menunjukkan arah hubungan positif disebut dengan adanya aktivitas bermain yang tinggi maka perilaku agresif nya semakin tinggi juga antara Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah Kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya.

## PEMBAHASAN

### 1) Hasil Identifikasi Responden Aktivitas Bermain Pada Anak Usia Sekolah Kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya.

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa dari kelas IV dan V dengan total 54 responden tersebut, didapatkan hasil dari kelas IV dengan total 22 responden kelas IV memiliki Aktivitas Bermain dengan kategori Tinggi sebanyak 16 responden (72,7%), dan Aktivitas Bermain dengan kategori Sedang sebanyak 6 responden (27,3%), dan Aktivitas Bermain dengan kategori Rendah sebanyak 0 responden (0%). Sedangkan dari kelas V dengan total 32 responden sebagian besar memiliki Aktivitas Bermain dengan kategori yang Tinggi sebanyak 17 responden (53,1%), dan Aktivitas Bermain dengan kategori Sedang sebanyak 15 responden (46,9%), dan Aktivitas Bermain dengan kategori Rendah sebanyak 0 responden (0%). Berdasarkan penelitian ini, tidak ditemukan adanya kesenjangan antara fakta dan teori.

### 2) Hasil Identifikasi Responden Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah Kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa dari kelas IV dan V dengan total 54 responden tersebut, didapatkan hasil dari kelas IV dengan total 22 responden memiliki Perilaku Agresif dengan kategori Tinggi sebanyak 16 responden (72,7%), dan Perilaku Agresif dengan kategori Sedang sebanyak 6 responden (27,3%), dan Perilaku Agresif dengan kategori Rendah sebanyak 0 responden (0%). Sedangkan dari kelas V dengan total 32 responden sebagian besar memiliki Perilaku Agresif dengan kategori yang Tinggi sebanyak 21 responden (65,6%), dan Perilaku Agresif dengan kategori Sedang sebanyak 11 responden (34,4%), dan Perilaku Agresif dengan kategori Rendah sebanyak 0 responden (0%). Berdasarkan penelitian ini, tidak ditemukan adanya kesenjangan antara fakta dan teori.

### 3) Hasil Analisis Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah Kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat hasil tabulasi silang Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya, berdasarkan aktivitas bermain dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah kelas IV dengan jumlah 22 responden, didapatkan hasil dengan kategori tinggi sebanyak 16 responden dengan persentase (29,6%) tersebut 14 responden dengan persentase (87,5%) menunjukkan perilaku agresif tinggi dan 2 responden dengan persentase (12,5%) menunjukkan perilaku agresif sedang. Dan aktivitas bermain dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah kelas V dengan jumlah 32 responden, didapatkan hasil dengan kategori tinggi sebanyak 17 responden dengan persentase (31,5%) tersebut, 15 responden dengan persentase (88,2%) menunjukkan perilaku agresif tinggi dan 2 responden dengan persentase (11,8%) menunjukkan perilaku agresif sedang. Berdasarkan aktivitas bermain dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah kelas IV dengan jumlah 22 responden, didapatkan hasil dengan kategori sedang sebanyak 6 resposnden dengan persentase (27,7%) tersebut, 2 responden dengan persentase (33,3%) menunjukkan perilaku agresif tinggi dan 4 responden dengan persentase (66,7%) menunjukkan perilaku agresif sedang. Dan berdasarkan aktivitas bermain dengan perilaku agresif pada anak usia sekolah kelas IV dan V didapatkan hasil dengan kategori rendah sebanyak 0 responden

dengan persentase (0%). Berdasarkan penelitian ini, tidak ditemukan adanya kesenjangan antara fakta dan teori. Faktor-faktor penyebab terjadinya aktivitas bermain yang tinggi mengakibatkan perilaku agresif yang tinggi juga. Salah satu faktor Penyebab aktivitas bermain yang tinggi yaitu: faktor usia, jenis kelamin, ekstrakurikuler.

#### 4) Hasil Uji Statistik Dengan Menggunakan Uji *Spearman Rank* Untu Mengetahui Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah Kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya

Berdasarkan hasil didapat bahwa hasil uji korelasi *spearman rank* diperoleh N atau jumlah data penelitian adalah 54, kemudian nilai *sig. (2-tailed)* adalah 0,003. Dimana nilai *p value* tersebut ternyata lebih kecil daripada nilai *alpha* yang telah ditetapkan sebesar  $p < 0,05$ . Sebagaimana dasar pengambilan keputusan, maka di tarik kesimpulan keputusan hipotesis dalam penelitian ini adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti ada Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah Kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya. Selanjutnya, diketahui *Correlation Coefficient* (Koefisien Korelasi) sebesar 0,401 maka nilai ini menandakan hubungan cukup menunjukkan arah hubungan positif disebut dengan adanya aktivitas bermain yang tinggi maka perilaku agresif nya semakin tinggi juga antara Hubungan Aktivitas Bermain Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah Kelas IV Dan V di SDN 2 Petuk Katimpun Palangka Raya.

## 4. KESIMPULAN

Terdapat hubungan positif antara aktivitas bermain dan perilaku agresif pada anak usia sekolah. Diperlukan pengawasan serta pengarahan dari guru dan orang tua agar aktivitas bermain anak tetap positif dan tidak memicu agresivitas.

## REFERENSI

- Ausrianti, R., Putri Andayani, R., Mercubaktijaya, Stik., & DIII Keperawatan, P. (2022). *Hubungan Kekerasan Emosional Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah*. <http://jurnal.mercubaktijaya.ac.id/index.php/mercusuar>
- Astuti, W. V. 'Yan, S. L. 'Ayu, I. R. N. (2024). *Asuhan Keperawatan Keluarga Pada Anak Usia Sekolah (AUS) Dengan Berbagai Masalah Kesehatan* (A. Febriana, Ed.). Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Bariyyah, S., & Permatasari, K. (2020). *Efektivitas Teknik Role Play dalam Membantu Mengurangi Perilaku Agresif*. 6(1), 14–20. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI>.
- Hafifah, N., & Anggraini, F. (2022). *Kematangan Emosi, Religiuitas Dan Perilaku Agresif*. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, II(1), 19–31.
- Marini, T., Sholihah, atus, & Nusir, L. (2024a). *Studi Kasus Perilaku Agresif Pada Anak usia Dini*. *Journal Buah Hati*, 11(1), 15–26. <https://ejournal.bbg.ac.id/Buah>
- Muna, H. W. (2024). *Peer Attachment: Kunci Mengurangi Perilaku Agresif pada Anak Sekolah Dasar*.
- Siahaan, Y. E., Sutapa, P., & Yus, A. (2020). *Pengaruh Komunikasi Orangtua terhadap Perilaku Agresif verbal Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan AnakUsia Dini*, 5(2), 1472–1486. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.890>
- Sumaryanti, L. (2017). *Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak*. 07(01), 2–4.