



Digital Receipt

This receipt acknowledges that **Turnitin** received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

11%
SIMILARITY
INDEX

Submission author: Rina Juwita
Assignment title: Tulisan 1
Submission title: Anak-anak dan video games
File name: Anak-anak_dan_video_games.pdf
File size: 42.71K
Page count: 2
Word count: 610
Character count: 3,726
Submission date: 13-Mar-2021 08:37PM (UTC+0700)
Submission ID: 1532015570

Anak-Anak Dan Video Games: Playing With Violence

'Diduga terpengaruh game gram theft auto, bocah delapan tahun tembak neneknya' (www.detik.com tertanggal 26 Agustus 2013). Seorang anak di Amerika Serikat yang selama ini memiliki hubungan yang normal dan saling menyayangi dengan korbannya. Sang nenek yang berusia hampir 90 tahun saat itu tengah menonton televisi di tembak secara sadis oleh cucunya sendiri.

Konon Menurut keterangan polisi daerah slaughter Louisiana AS Bocah tersebut menembak seaneq setelah memainkan salah satu game Grandtheft auto. Sebuah game realis yang kerap diasosiasikan dengan dorongan kekerasan. Di mana pemain diberi poin dengan membunuh orang. Wow... Sebuah permainan yang secara persuasif bisa mengubah paradigma seseorang mengenai nilai-nilai sosial dalam kehidupan.

Video game telah ada dan dinikmati masyarakat selama hampir 30 tahun terakhir. Video game merupakan bentuk unik dari sebuah hiburan, karena pemain didorong untuk menjadi bagian dari cerita permainan. Semakin canggi sebuah video game semakin membutuhkan perhatian yang ekstra dari pemainnya. Yang tentu saja membedakannya dengan tayangan televisi yang sering menjadi baby sitter lainnya bagi anak-anak jaman sekarang. Ketika orang tuanya sibuk dengan kegiatan mereka sendiri. Hal ini tentu saja membawa dampak positif dan juga negatif pada pemain. Telah ada banyak penelitian yang dipublikasikan untuk mengeksplorasi dampak permainan ini pada anak anak.

Dampak positif yang bisa dapat pada anak anak dari video game tentu saja meningkatkan ketangkasan manual. Pemain dan kemampuan melek komputer. Peningkatan teknologi juga memberi permainan dengan grafis yang lebih baik yang tentu saja memberikan pengalaman Bermain secara virtual Yang lebih realistis. Namun demikian, tidak bisa dipungkiri juga bahwa ada banyak video game yang berisi kekerasan membuat banyak anak anak (bahkan orang dewasa) menjadi lebih agresif.

Mengapa hal ini sampai terjadi? Sebuah penelitian menunjukkan bahwa orang tua seringkali tidak memberi batasan waktu bermain video game bagi anak anaknya. Selain itu orang tua tidak menyadari isi dari video game yang dimainkan oleh anak anaknya. Hal ini kemudian menyebabkan anak anak memiliki kecenderungan menjadi agresif, sering berkonfrontasi dengan para guru, terlibat perkelahian dengan teman temannya, bahkan penurunan prestasi di sekolah. Enter aktivitas video game yang berbeda dari kapas Ivan penonton televisi memungkinkan pemain berperan aktif dalam alur permainan. Pemain yang mampu memenangkan pertandingan yang penuh kekerasan kemudian dapat berpindah ke level yang lebih tinggi. Pemulangan tindak kekerasan dalam permainan inilah yang berpotensi meningkatkan perilaku agresif anak. Karena dalam psikologi pengajaran, metode penulangan merupakan cara yang efektif dalam memperkuat perilaku tertentu.