

## ABSTRAK

Winda Aprilia Gusti. 2019. “Hubungan Bermain *Game* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Siswa”. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Remaja adalah individu yang sedang berkembang dan mencari jati diri. Dalam masa mencari jati diri, remaja akan menemukan berbagai permasalahan, yang mana dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri dan tidak jarang pula ia tidak dapat mengatasi permasalahannya sendiri sehingga terbebani dan menghambat tugas-tugas perkembangan dirinya. Salah satu perubahan yang berkaitan dengan kejiwaan pada remaja adalah mudah bereaksi bahkan agresif terhadap gangguan atau rangsangan yang luar yang mempengaruhinya, sehingga mudah terjadi perkelahian. Suka mencari perhatian dan bertindak tanpa berpikir terlebih dahulu. Perilaku agresif merupakan salah satu bentuk perilaku yang tujuannya untuk menyakiti orang lain secara sengaja. Salah satu faktor yang menyebabkan remaja berperilaku agresif adalah kekerasan yang ada pada media seperti bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa di SMP Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini merupakan penelitian jenis deskriptif korelasional dengan metode kuantitatif. Jumlah populasi 249 siswa dan sampel sebanyak 152 siswa dipilih dengan menggunakan teknik *Stratified Random Sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dan angket perilaku agresif siswa.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa (1) siswa bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan di SMP Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang berada pada kategori cukup tinggi, (2) perilaku agresif siswa berada pada kategori sangat tinggi, (3) terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa di SMP Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. Berdasarkan temuan penelitian, disarankan kepada guru BK/ Konselor sekolah untuk dapat memberikan layanan bimbingan dan konseling, yaitu layanan informasi dan layanan konseling individual agar dapat membantu siswa yang berperilaku agresif.

**Kata Kunci:** *Game*, Perilaku Agresif