

ABSTRAK

Kontribusi Bermain *Game Online* dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Perilaku *Bullying*.

Oleh: Riska Pratiwi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya perilaku *bullying* siswa. Bermain *game online* dan konformitas teman sebaya merupakan faktor yang diduga mempengaruhi perilaku *bullying* siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) gambaran bermain *game online* siswa, (2) gambaran konformitas teman sebaya siswa, (3) gambaran perilaku *bullying* siswa, (4) kontribusi bermain *game online* terhadap perilaku *bullying* siswa, (5) kontribusi konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying* siswa, dan (6) kontribusi bermain *game online* dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying* siswa.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VIII berjumlah 122 siswa dan 75 siswa sebagai sampel yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Data di analisis dengan statistik regresi yaitu regresi sederhana dan regresi ganda. Analisis data dibantu dengan program *SPSS versi 20.00*.

Hasil analisis data menunjukkan : (1) bermain *game online* siswa ditemukan pada kategori tinggi, (2) konformitas teman sebaya siswa ditemukan pada kategori tinggi, (3) perilaku *bullying* siswa ditemukan pada kategori tinggi, (4) kontribusi bermain *game online* terhadap perilaku *bullying* ditemukan sebesar 12,5%, (5) kontribusi konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying* ditemukan sebesar 52,4%, dan (6) kontribusi bermain *game online* dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying* ditemukan sebesar 58,7%. Implikasi dalam penelitian ini dapat digunakan dalam membuat program bimbingan dan konseling di sekolah.

Kata Kunci: *Game Online*, Perilaku *Bullying*

