

HUBUNGAN BERMAIN GAME YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)**



**Oleh
WINDA APRILIA GUSTI
NIM. 15006028**

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HUBUNGAN GAME YANG MENGANDUNG UNSUR KEKERASAN
DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA

Nama : Winda Aprilia Gusti
NIM/BP : 150060028/2015
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Agustus 2019

Disetujui Oleh

Ketua Jurusan/Prodi



Prof. Dr. Fleman, M.S., Kons.
NIP.196102281906021001

Pembimbing,



Prof. Dr. Medjran, M.S., Kons.
NIP.194606001979021001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Hubungan Game yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan
Perilaku Agresif Siswa
Nama : Winda Aprilia Gusti
NIM/ BP : 15006023/ 2015
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Agustus 2019

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua :	Prof. Dr. Mulyjenni, M.Pd., Koms	
2. Anggota :	Dra. Zikra, M.Pd., Koms	
3. Anggota :	Murcyid Riolta, S.Ag., M.Pd.	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Winda Aprilia Gusti
NIM/ BP : 15006023/ 2015
Jurusan/ Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Hubungan Game yang Mengandung Unsur Kekerasan
dengan Perilaku Agresif Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisskripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 15 Agustus 2019

Saya yang menyatakan,



Winda Aprilia Gusti

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 unsure 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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi tentang “Hubungan Bermain *Game* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang”. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana pada Jurusan Bimbingan dan Konseling di Universitas Negeri Padang. Shalawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Peneliti menyadari tanpa bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Mudjiran, M.S., Kons., selaku Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan sumbangan pemikiran, pengetahuan, saran, kritik dan arahan dalam penulisan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons, selaku Ketua Jurusan BK FIP UNP.
3. Ibu Dr. Syahniar, M. Pd., Kons, selaku Sekretaris Jurusan BK FIP UNP.
4. Ibu Dra. Zikra, M.Pd., Kons., dan Bapak Mursyid Ridha, S.Ag., M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan masukkan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen sebagai staf pengajar yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti selama kuliah di Universitas Negeri Padang.

6. Bapak Ramadi selaku staf administrasi Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi.
7. Ibu Kepala Sekolah dan seluruh Tenaga Pendidik SMP Pembangunan Laboratorium UNP yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Kedua orangtua peneliti yakni Ayahanda Masril dan Ibunda Eli Yusnita, serta semua saudara yang selalu memberi semangat dan dukungan baik secara moril maupun materil kepada peneliti.
9. Kepada seseorang yang spesial yakni Priza Bayanda Arbi yang selalu memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada sahabatku Dilla Pratiwi dan teman-teman kos yakni Putri Wahyuni, Sherly Yolanda, Annisa Salsabilla dan Nurhaliza Fitri yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini, semoga segera menyusul.
11. Kepada rekan seperjuanganku yakni Mona Dianes dan Rezi Kumala Sari serta rekan-rekan mahasiswa BK FIP UNP angkatan 2015 yang telah memberikan motivasi dan bantuan secara langsung maupun tidak langsung demi terselesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal untuk segala kebaikan dan bantuan yang diberikan kepada peneliti selama ini. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh sebab itu,

peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan penulisan di masa yang akan datang. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Padang, Juli 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Asumsi.....	10
F. Tujuan Penelitian.....	10
G. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Perilaku Agresif.....	13
1. Pengertian Perilaku Agresif.....	13
2. Faktor Penyebab Perilaku Agresif.....	14
3. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif.....	19
B. Game	21
1. Pengertian <i>Game</i>	21
2. Jenis-jenis <i>Game</i>	22
3. Dampak Game.....	27
4. Frekuensi Bermain <i>Game</i>	30
C. Implikasi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling	32
1. Pengertian Bimbingan dan Konseling.....	32
2. Tujuan Bimbingan dan Konseling.....	34
3. JenisLayanan Bimbingan dan Konseling	35
D. Hubungan Bermain <i>Game</i> yang Berunsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Siswa serta Implikasinya dalam Layanan Bimbingan dan Konseling.....	38
E. Penelitian Relevan.....	39
F. Kerangka Konseptual	41
G. Hipotesis Penelitian.....	43

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Populasi dan Sampel	45
C. Defenisi Operasional	48
D. Jenis dan Sumber Data	49
E. Instrumen Pengumpulan Data	49
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Deskriptif Hasil Penelitian	56
1. Deskripsi Data Tentang <i>Game</i> yang Mengandung Unsur Kekerasan	56
2. Deskripsi Perilaku Agresif Siswa.....	60
3. Hubungan Antara Bermain <i>Game</i> yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif	65
B. Pembahasan dan Penelitian	67
1. Bermain <i>Game</i> yang Mengandung Kekerasan.....	67
2. Perilaku Agresif Siswa	70
3. Hubungan Antara <i>Game</i> yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Siswa.....	74
4. Implikasi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling	75
BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79
KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

1. Populasi Penelitian	45
2. Penskoran Model Likert pada Angket <i>Game</i> dan Perilaku Agresif	51
3. Rancangan Kisi-Kisi Instrumen	52
4. Kategori Pengolahan Data Hasil Penelitian	54
5. Interpretasi Koefisien Korelasi yang di Peroleh.....	55
6. Gambaran Tentang <i>Game</i> yang Mengandung Unsur Secara Keseluruhan	56
7. Gambaran Tentang <i>Game</i> yang Mengandung Unsur di Lihat dari Segi Jenis <i>Game</i>	58
8. Gambaran Tentang <i>Game</i> yang Mengandung Unsur di Lihat dari Segi Frekuensi Bermain <i>Game</i>	59
9. Gambaran Tentang Perilaku Agresif Siswa Secara Keseluruhan	60
10. Gambaran Tentang Perilaku Agresif Siswa di Lihat dari Segi <i>Aggressiveness</i>	61
11. Gambaran Tentang Perilaku Agresif Siswa di Lihat dari Segi <i>Verbal</i> <i>Aggression</i>	62
12. Gambaran Tentang Perilaku Agresif Siswa di Lihat dari Segi <i>Anger</i>	63
13. Gambaran Tentang Perilaku Agresif Siswa di Lihat dari Segi <i>Hostility</i> ...	64
14. Korelasi <i>Game</i> yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Siswa	66

DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran 1 Pedoman Wawancara dengan Guru BK	85
B. Lampiran 2 Pedoman Wawancara dengan siswa	86
C. Lampiran 3 Tabulasi Hasil Uji Validitas <i>Game</i> yang Mengandung Unsur Kekerasan	87
D. Lampiran 4 Tabulasi Hasil Uji Validitas Perilaku Agresif Siswa.....	88
E. Lampiran 5 Hasil Uji Validitas <i>Game</i> yang Mengandung Unsur Kekerasan dan Perilaku Agresif Siswa.....	88
F. Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen	103
G. Lampiran 7 Instrumen Penelitian	104
H. Lampiran 8 Tabulasi Hasil <i>Game</i> yang Mengandung Unsur Kekerasan	112
I. Lampiran 9 Tabulasi Data Sub Variabel <i>Game</i> yang Mengandung Unsur Kekerasan	117
J. Lampiran 10 Tabulasi Hasil Data Perilaku Agresif Siswa.....	127
K. Lampiran 11 Tabulasi Data Sub variabel Perilaku Agresif Siswa	132
L. Lampiran 12 Korelasi <i>Game</i> yang Mengandung Unsur Kekerasan dan Perilaku Agresif Siswa	152
M. Lampiran 13 Surat Izin Penelitian.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan suatu lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran. Sekolah mempunyai tingkatan yaitu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online). Menurut Sarwono (Weni Nur Wendari, dkk, 2016:134) siswa sekolah menengah pertama merupakan berada pada tahap remaja awal dengan rentang usia antara 12-15 tahun.

Remaja adalah masa transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa. Remaja merupakan individu yang sedang berkembang dan mencari jati diri mereka. Dalam masa mencari jati diri, mereka akan menemukan berbagai permasalahan, yang mana mereka dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri, tidak jarang pula mereka tidak dapat mengatasi permasalahannya sendiri sehingga mereka terbebani dan menghambat tugas-tugas perkembangan dirinya. Menurut Widyaastuti (Ika Anisa Fitria, 2014: 20) salah satu perubahan yang berkaitan dengan kejiwaan pada remaja adalah mudah bereaksi bahkan agresif terhadap gangguan atau rangsangan yang luar yang mempengaruhinya. Itulah sebabnya mudah terjadi perkelahian. Suka mencari perhatian dan bertindak tanpa berpikir terlebih dahulu.

Menurut Berkowitz (dalam Alex Sobur, 2003:432) agresif adalah segala bentuk perilaku untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental. Sejalan dengan itu Murray (dalam Chaplin, 2008:15) mengemukakan agresif adalah suatu kebutuhan untuk menyerang, memperkosa, atau melukai orang lain, untuk meremehkan, merugikan, mengganggu, membahayakan, merusak, menjahati, mengejek, mencemooh atau menuduh secara jahat, menghukum berat atau melakukan tindakan sadistik lainnya. Jadi perilaku agresif merupakan suatu perilaku yang disengaja atau diniatkan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun orang lain.

Idealnya siswa yang berpendidikan seharusnya bisa berperilaku baik dengan lingkungannya baik di sekolah, di rumah, maupun di masyarakat. Dari hasil data yang diperoleh di website berita *Posmetro Padang* pada 23 Agustus 2017 terjadinya tawuran antar pelajar di Padang Panjang yang menggunakan senjata tajam seperti samurai, olahan gigi tarik kendaraan dan besi begol berbentuk celurit. Pada tanggal 12 Januari 2018 yang di muat dalam berita *Harian Haluan* terjadinya tawuran antar pelajar di Padang yang menggunakan senjata tajam seperti parang, sehingga ada 13 pelajar yang berhasil di amankan dan disita senjata tajamnya.

Tawuran merupakan salah satu perilaku agresif yang dilakukan oleh siswa. Munculnya perilaku agresif karena seseorang gagal dan terhambat untuk mendapatkan sesuatu yang di inginkan, sehingga

timbul luapan emosi dalam bentuk verbal dan nonverbal. Menurut Epstein (Alex Sobur, 2003:433) orang yang berperilaku agresif jarang dikelilingi oleh teman dan keluarga yang mencintainya. Perilaku agresif merupakan hasil dari proses belajar seseorang dari pengamatannya terhadap lingkungan sekitar. Orangtua yang menampilkan perilaku agresif di depan anaknya cenderung akan ditiru oleh anak, karena anak mempunyai sifat meniru (imitasi).

Salah satu factor yang menyebabkan perilaku agresif adalah bermain video game yang berunsur kekerasan. Sejalan dengan itu Brad Brushman dan Craig Anderson (Shelley E. Taylor, dkk 2009:522) melakukan studi eksperimen dengan mengajak partisipan bermain video *game* yang berunsur kekerasan dan non kekerasan. Kemudian, meminta partisipan menggambarkan motif dan aktor dari karakter utama dalam cerita berikutnya yang ambigu. Orang yang memainkan video kekerasan menggambarkan karakter utama sebagai berperilaku lebih agresi, berpikir lebih agresif dan mempunyai perasaan lebih mudah marah. Ini menunjukkan bahwa memainkan video *game* dapat menimbulkan ekspektasi permusuhan terhadap orang lain.

Game ialah salah satu cara seseorang untuk menghilangkan kejenuhan setelah kelelahan beraktivitas. *Game* atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Menurut Yudhanto (dalam Fiqih Hana Saputri dan Dian Pratiwi, 2016:4) *game* adalah permainan yang

menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Seseorang yang sering bermain game menyebut dirinya “*gamer*”. *Gamer* merupakan sebutan bagi orang yang menyukai dan sering bermain *game*.

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2017) pengguna internet di Indonesia setiap tahunnya mengalami peningkatan. Pada tahun 2017 ada 143,26 juta orang yang menggunakan internet. Siswa SMP merupakan pengguna internet sebanyak 48,53 % dan individu yang menggunakan *game online* sebanyak 54,13%.

Menurut Henry (2010:110) ada beberapa jenis game yaitu, (1) *Maze Game* yaitu game yang menggunakan *maze* sebagai latar game. (2) *Board Game* yaitu permainan tradisional yang dipindahkan ke layar computer tanpa merubah desainnya. (3) *Card Game* adalah jenis permainan kartu. (4) *Battle Card* adalah salah satu permainan yang mempertarungkan kartu dengan lawan main. (5) *Quiz Game* yaitu game yang berbentuk kuis dengan memilih alternative jawaban yang telah disediakan. (6) *Puzzle Game* merupakan game yang menjatuhkan atau melenyapkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. (7) *Shoot Them Up* merupakan game yang biasanya musuh berbentuk pesawat atau bentuk lain yang datang dari arah kanan, kiri atau atas yang harus kita tembak sebanyak dan secepat mungkin. (8) *Side Scroller Game* merupakan permainan yang pemainnya diharuskan bergerak searah di alur yang

disediakan. (9) *Fighting Game* adalah *game* pertarungan dengan berbagai kombinasi gerakan dalam pertarungan. (10) *Racing Game* merupakan permainan lomba kecepatan dari kendaraan yang dimainkan pemain.. (11) *Turn Based Strategy Game* yaitu permainan yang memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. (12) *Real Time Strategy* adalah pemain tidak perlu menunggu pemain lain. (13) *SIM* merupakan permainan simulasi yang mengajak pemain untuk menciptakan suasana lingkungannya dan memainkan tokoh karakter. (14) *First Person Shooter* merupakan pandangan pemain merupakan padangan orang pertama. (15) *First Person Shooter 3D Vehicle Based* merupakan pandangan pemain bukan dari orang pertama melainkan dari kendaraan atau mesin yang digunakan. (16) *Third Person 3D Games* merupakan sudut pandang pemain merupakan sudut pandang orang ketiga. (17) *Role Playing Game* merupakan memainkan sebuah tokoh atau karakter dalam dunia *game*. (18) *Adventure Game* merupakan salah satu jenis *game* yang bergenre petualangan. (19) *Educational* dan *Edutament* merupakan jenis *game* ini bertujuan untuk memancing anak untuk belajar sambil bermain. (20) *Sports game* merupakan jenis *game* olahraga yang pada keadaan nyata.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa SMP Laboratorium UNP jenis *game* yang saat ini diminati adalah *game* berunsur kekerasan, seperti *mobile legends*, *pubg*, *free fire* dan *rules of survival*. Bermain video *game* yang berunsur kekerasan dan agretivitas dikhawatirkan akanmembentuk perilaku agresif siswa. Jika siswa dibiarkan bermain

game online setiap waktu, bisa jadi yang ada dipikirannya *game online*, sehingga kewajibannya sebagai pelajar terabaikan dan cara berucap serta sikapnya menjadi kasar, berperilaku kurang sopan santun dan berperilaku agresi meningkat.

Game mempunyai dampak positif dan negatif. Hal positif ialah dapat menghasilkan uang tambahan yaitu dengan menjual karakter *game* kepada orang lain, emosional pemain dapat diluapkan dengan bermain *game* dan melatih konsentrasi. Sesuai dengan beritapada tanggal 6 Agustus 2018 *dipikiran rakyat*, diprediksi pada tahun 2018 jumlah *gamer online* di Indonesia saat ini sudah mencapai 34 juta orang. Dari jumlah tersebut 19,9 juta diantaranya adalah *gamer online* berbayar dan rata-rata pengeluarannya mencapai 9,12 dolar Amerika Serikat (AS)

Sedangkan hal negatif ialah menghabiskan uang untuk membeli karakter, hero, *diamond*, lupa waktu, lupa belajar, kurang memahami perasaan orang lain, marah, mencaci, menghina, berteriak dan perilaku agresif, hal itu sering ditemukan saat bermain *game* yang berunsur kekerasan. Dengan adanya hal negatif tersebut orangtua dan guru khawatir karena menganggap bermain *game* berpengaruh buruk pada hasil belajar dan perilaku siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama praktik lapangan Bimbingan dan Konseling di SMP Pembangunan Laboratorium UNP dari Juli-Desember 2018 diketahui bahwa setiap siswa mempunyai perilaku yang berbeda-beda. Namun, masih ada siswa yang menunjukkan perilaku

agresif seperti terlibat perkelahian yang berawalnya bercanda, menghina teman, mengancam, meminta uang teman, mengejek, melawan perkataan guru, pergaulan dengan teman tidak bagus dan rusaknya berbagai fasilitas sekolah. Hal ini membuat khawatir orangtua dan guru atas perilaku agresif siswa yang terjadi. Sejalan dengan itu hasil penelitian Putri Amalia & Hamdani (2017:9) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang rendah antara intensitas bermain *game online* yang berunsur kekerasan dengan perilaku agresif. Sedangkan arah hubungan adalah positif karena nilai r positif, semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin meningkat perilaku agresif anak.

Berdasarkan hasil wawancara penelitidengan guru BK di SMP Pembangunan Laboratorium UNP yang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2019, siswa memiliki perilaku yang berbeda-beda, seperti ada yang tertutup, agresif, merusak fasilitas sekolah, belum paham aturan, dan mengganggu teman. Siswa menghargai guru dan personil sekolah, namun dengan temannya menunjukkan sifat yang berbeda-beda seperti mengejek teman dan membully.

Hasil penelitian Riva Armanda Satria (2015:238) menunjukkan persentase responden yang memiliki perilaku agresif lebih tinggi daripada responden yang mengalami kecanduan bermain video *game* yang berunsur kekerasan (67,6%:20,4%) dan terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *game online* yang berunsur kekerasan dengan perilaku agresif.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan 15 orang siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP yang dilakukan pada tanggal 1&7 Februari 2019 ialah rata-rata siswa bermain *game* dengan jenis *game* yang berbeda. Siswa telah mengenal *game* sejak SD yang diperkenalkan oleh orang terdekatnya seperti keluarga dan teman sebaya. Ketika bermain *game* mereka sangat senang, terhibur dan berkomunikasi dengan teman sedangkan ketika tidak bermain ia merasakan bosan dan suntuk. Siswa mengungkapkan pernah berbohong dengan orangtuanya saat bermain *game* ketika orangtua menyuruh belajar dan pernah bermain hingga larut malam. Siswa mengakui bahwa dengan bermain *game* mengganggu aktivitas belajar, seperti lupa belajar dan kurang berkonsentrasi dalam belajar. Ada beberapa siswa mengungkapkan dengan adanya *game* yang berunsur kekerasan ia mengetahui cara menembak orang dan jenis-jenis senjata. Siswa mengakui pernah melakukan memukul, mengejek, berkata kotor pada teman. Saat bermain *game* online jika ada salah satu anggotatim yang kurang pandai bermain, ia akan berkata kotor, berteriak, marah-marah dan mengejeknya.

Dari fenomena yang ada di lapangan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai ***“Hubungan bermain game yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Beberapa siswa ada yang mengancam, membully dan memukul temannya, misalnya mengancam teman untuk memberi uang.
2. Ada beberapa siswa berkata-kata kotor dan mengejek temannya, misalnya mengatakan temannya bencong dan anak mami
3. Beberapa siswamelanggar aturan sekolah, seperti terlambat dan tidak membawa atribut sekolah.
4. Beberapa siswa ada yang merusak fasilitas sekolah, seperti kaca pecah dan kursi patah.
5. Pergaulan dengan teman tidak harmonis, seperti pilih-pilih teman, adanya dan geng dalam pertemanan
6. Beberapa siswa tidak dapat mengatur waktu saat bermain *game*, seperti lupa belajar.
7. Beberapa siswa berbohong kepada orangtua untuk bermain *game* misalnya orangtua menyuruh belajar namun ia pura-pura belajar padahal bermain *game*.
8. Beberapa siswa tidak bisa mengendalikan diri saat bermain *game*, seperti marah-marah, berteriak dan berkata kotor.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup penelitian ini, maka penulis membatasi penelitian ini pada:

1. Bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan
2. Tingkat perilaku agresif siswa.

3. Hubungan bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan yang dikemukakan di atas, pertanyaan yang akan dijawab pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran siswa bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan?
2. Bagaimana gambaran perilaku perilaku agresif siswa?
3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa?

E. Asumsi

Dalam penelitian ini yang menjadi asumsi adalah:

1. Perilaku agresif diperoleh dari hasil belajar melalui pengamatannya dalam bermain *game*.
2. Perilaku agresif siswa bisa di minimalisir dengan kegiatan layanan bimbingan dan konseling.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat perilaku agresif siswa, yang bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan

3. Menguji hubungan antara bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa.

G. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini hasilnya diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengembangan teori, menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang bimbingan dan konseling mengenai kecanduan *game* dengan perilaku agresif siswa serta memperkaya hasil penelitian.

2. Praktis

a. Bagi Guru BK

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk guru BK membuat program BK berkaitan dengan pendidikan karakter siswa.

b. Bagi Orangtua

Bagi orangtua, sebagai informasi untuk mengawasi anak setiap saat karena terlalu lama bermain *game* dapat menimbulkan dampak negatif pada kesehatan anak.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai *game* dan perilaku agresif dengan segala

aspeknya serta untuk mengetaskan permasalahan siswa di sekolah dan diluar sekolah.

d. Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengubah dan mengatur kebiasaan siswa dalam bermain *game* agar dapat berperilaku dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

e. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai perilaku agresif dengan variabel yang berbeda.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perilaku Agresif

1. Pengertian Perilaku Agresif

Soeharto (dalam Rika Agustina Amanda, 2016: 293) mengemukakan perilaku adalah hasil dari proses belajar. Setiap kegiatan proses belajar akan terjadi interaksi antara individu dan dunianya. Bentuk interaksi tadi akan mempengaruhi individu dari kejadian-kejadian yang pernah dialaminya.

Setiap individu memiliki sifat agresif. Agresif dapat diartikan suatu perasaan marah dan tindakan melukai orang lain seperti tindakan kekerasan fisik, verbal maupun menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh. Menurut Berkowitz (dalam Alex Sobur, 2003:432) agresif adalah segala bentuk perilaku untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental. Baron (2005:140) mengemukakan agresif adalah siksaan untuk menyakiti orang lain.

Murray (dalam Chaplin, 2008:15) mengemukakan agresif adalah suatu kebutuhan untuk menyerang, memperkosa, atau melukai orang lain, untuk meremehkan, merugikan, mengganggu, membahayakan, merusak, menjahati, mengejek, mencemoohkan, atau menuduh secara jahat, menghukum berat, atau melakukan tindakan sadistik lainnya.

Pelanggaran hak asasi orang lain dan cara yang menyakitkan serta perilaku yang memaksakan kehendak termasuk dalam perilaku agresif. Atribusi internal dan atribusi eksternal ialah bentuk menentukan perilaku agresif. Atribusi internal adalah adanya niat, intense, motif, atau kesengajaan untuk menyakiti orang lain. atribusi eksternal adalah perbuatan yang dilakukan karena desakan situasi, tidak ada pilihan lain atau tidak disengaja (Alex Sobur, 2003:433). Menurut Epstein (Alex Sobur, 2003:433) orang yang berperilaku agresif jarang dikelilingi oleh teman dan keluarga yang mencintainya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah salah satu bentuk perilaku yang tujuannya dan diniatkan untuk menyakiti orang lain secara sengaja.

2. Faktor Penyebab Perilaku Agresif

Ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang berperilaku agresif yaitu dari sosial, diri pribadi, suhu dan situasional (Robert A. Baron & Donn Byrne, 2005:151):

a. Sosial

1) Frustrasi

Frustrasi terjadi jika seseorang tidak memperoleh apa yang diinginkannya atau yang diharapkannya. Seseorang yang frustrasi selalu terlibat dalam suatu tipe agresif dan semua tindakan agresif. Misalnya siswa ingin bermain game online terhalang oleh orangtua karena tidak membolehkan bermain

dan saat menjalankan misinya untuk meningkatkan karakter heronya tidak sukses. Menyebabkan mereka menjadi mudah marah dan berperilaku agresif.

2) Provokasi Langsung

Seseorang yang mendapatkan suatu bentuk agresif dari orang lain, cenderung akan membalas dan memberikan agresif yang diterimanya, apalagi jika seseorang merasa bahwa orang lain sengaja menyakitinya.

3) Agresif yang di pindahkan

Individu yang mengalami hari yang menyenangkan, dan mendapatkan provokasi yang ringan akan melakukan agresif yang ringan atau tidak ada sama sekali agresif. Sedangkan individu yang mengalami hari yang buruk dan sebelumnya ada yang mengganggunya akan melakukan agresif yang kuat.

4) Kekerasan di Media

Huesman & Heron (Baron&Byrne, 2005:147) mengemukakan semakin banyak film atau program televisi dengan kandungan kekerasan yang ditonton partisipan saat kanak-kanak, makin tinggi tingkat agresif mereka ketika remaja atau dewasa.

5) Keterangsangan yang meningkat

Keterangsangan yang meningkat apapun sumbernya dapat meningkatkan agresif, sebagai respons terhadap provokasi, frustrasi, dan factor-faktor lain. Bahkan dalam berbagai eksperimen, keterangsangan yang berasal dari sumber yang bervariasi, seperti partisipasi dalam permainan kompetitif, olahraga keras,, musik tertentu dapat meningkatkan agresif.

6) Seksual dan Agresif

Keterangsangan seksual yang ringan dapat mengurangi agresif, sedangkan keterangsangan seksual yang lebih tinggi akan meningkatkan agresif. Bahkan kata-kata yang terkait dengan seks pun bisa meningkatkan agresif.

b. Pribadi

1) Pola perilaku tipe A

Karakteristik pola perilaku tipe A adalah sangat kompetitif, selalu terburu-buru, serta mudah tersinggung dan agresif. Tipe A adalah seseorang yang benar-benar *hostile* mereka tidak melakukan agresif pada orang lain,karena tipe A merupakan alat baginya untuk mencapai tujuan seperti mendapatkan nilai bagus dan juara.

2) Mempersepsikan jahat dalam diri orang lain

Atribusi memainkan peran penting dalam reaksi seseorang terhadap perilaku orang lain dan terutama terhadap

provokasi nyata adalah titik mula bagi karakteristik pribadi penting lain yang mempengaruhi agresif yaitu bias atribusional *hostile* (*hostile attributional bias*). Seseorang yang memiliki bias atribusional *hostile* yang tinggi akan mempersepsikan tindakan provokasi yang dilakukan orang lain sebagai tindakan yang di sengaja dan akan melawan atau membalasnya.

3) Narsisme, Ancaman Ego dan Agresif.

Bushman dan Baumeister (Robert A. Baron & Donn Byrne, 2005:153) menyatakan bahwa orang dengan narsisme yang tinggi akan merespons dengan tingkat agresif sangat tinggi terhadap penghinaan yang dilakukan orang lain karena mengancam *self-image* mereka yang tinggi dan memiliki keraguan yang mengganggu mengenai kebenaran ego mereka yang besar sehingga bereaksi dengan kemarahan yang intens pada siapa pun yang mengancam untuk menjatuhkan mereka.

4) Gender

Secara umum, pria lebih cenderung untuk melakukan perilaku agresif daripada wanita dan menjadi target dan perilaku tersebut. Pria lebih cenderung untuk melakukan agresif terhadap orang lain daripada wanita meskipun tidak memprovokasi mereka dalam cara apa pun. Wanita lebih cenderung untuk terlibat agresi tidak langsung, seperti menyebarkan rumor mengenai target, bergosip di belakang

target tersebut, memberi tahu orang lain untuk tidak berhubungan dengan target, mengarang cerita sehingga target mendapat masalah.

c. Situasional

1) Suhu udara

Suhu udara yang tinggi akan meningkatkan individu berperilaku agresif, tetapi hanya sampai titik tertentu dan agresif akan menurun ketika suhu udara meningkat.

2) Konsumsi Alkohol

Individu-individu dengan kecenderungan agresif yang cukup rendah (agresor) menjadi lebih agresif dalam pengaruh alkohol. Sebaliknya, individu dengan kecenderungan agresif yang tinggi menjadi sedikit kurang agresif dalam pengaruh alkohol.

3. Bentuk-bentuk perilaku agresif

Perilaku agresif muncul karena seseorang gagal dan terhalangnya dalam mendapatkan sesuatu yang diinginkannya, sehingga dapat meluapnya emosi dalam bentuk verbal dan nonverbal. Menurut Buss & Perry (Ardi Ramadhani, 2013:144) ada beberapa aspek-aspek perilaku agresif, yaitu:

a. *Aggressiveness/ Physical Aggression* (Agresif Fisik)

Seseorang yang berperilaku ke agresifan, dapat dilihat dalam bentuk perkelahian dengan teman sebaya, secara fisik

menyerang orang lain, berlaku kasar terhadap orangtua, guru, dan orang dewasa serta memiliki persaingan yang ekstrim.

b. *Verbal aggression* (Agresif Verbal)

Perilaku agresif yang dapat di observasi (terlihat). Verbal aggression adalah seseorang yang cenderung menyerang orang lain dan memberikan dorongan yang dapat merugikan dan menyakitkan kepada orang lain secara verbal seperti cacian, ancaman, mengumpat dan penolakan.

c. *Anger* (Kemarahan)

Beberapa bentuk anger adalah perasaan marah, kesal, dan sebal. Termasuk didalamnya adalah *irritability* yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah dan kesulitan untuk mengendalikan amarah.

d. *Hostility* (Permusuhan)

Merupakan perilaku agresif yang *covert* (tidak terlihat). *Hostility* terdiri dari dua bagian, yaitu resentment seperti cemburu dan iri terhadap orang lain, dan *suspicious* seperti ketidakpercayaan, kekhawatiran, dan proyeksi dari rasa permusuhan orang lain.

Menurut Baron & Byrne (dalam Agus Abdul Rahman, 2017: 206) ada beberapa aspek-aspek dalam agresif, yaitu:

- a. Agresif langsung, aktif verbal adalah bentuk agresif yang meneriaki, menyoraki, mencaci, membentak, berlagak atau memamerkan kekuasaan.
- b. Agresif langsung, aktif, nonverbal adalah bentuk agresif serangan fisik, seperti mendorong, memukul, maupun menendang dan menunjukkan gesture yang menghina orang lain
- c. Agresif langsung, pasif, verbal adalah bentuk agresif yang diam atau tidak menjawab panggilan telepon
- d. Agresif langsung, pasif, nonverbal adalah bentuk perilaku agresif yang ke luar ruangan ketika target masuk, tidak memberi target kesempatan untuk berkembang
- e. Agresif tidak langsung, aktif, verbal adalah bentuk agresif yang menyebarkan rumor negatif, menghinakan opini target pada orang lain
- f. Agresif tidak langsung, aktif, nonverbal adalah bentuk agresif yang mencuri atau merusak barang orang lain, menghabiskan kebutuhan yang diperlukan orang lain.
- g. Agresif tidak langsung, pasif, verbal adalah bentuk agresif membiarkan rumor mengenai target berkembang, tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target.
- h. Agresif tidak langsung, pasif, nonverbal adalah bentuk agresif yang menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang

dianggap penting oleh target, tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah.

B. *Game*

1. Pengertian *Game*

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang artinya permainan. Permainan yaitu sesuatu yang dapat dimainkan sesuai aturan tertentu yang tujuannya sebagai hiburan sehingga adanya yang menang dan yang kalah. Menurut Yudhanto (2010:11) *game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin.

Game adalah sesuatu hal yang dapat dimainkan dengan suatu aturan tertentu yang bisa digunakan untuk tujuan kesenangan dan dapat juga digunakan untuk tujuan pendidikan. Secara umum *game* adalah suatu aktivitas yang tujuannya untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang. *Game* dapat dimainkan secara sendiri dan bersam-sama (dalam Reynaldi Arman 2016:7)

Menurut Wahono (dalam Aldian Novantoro, 2016:7) *game* merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. *Game* memiliki karakteristik menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat banyak orang menyukai

aktifitas *game*. Sejalan dengan itu Fauzi A (dalam Aldian Novantoro, 2016:8) mengemukakan bahwa *game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dan rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

Samuel Hendry (dalam Aldian Novantoro, 2016:8) berpendapat bahwa *game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orangtua menuding *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak. Ivan C Sibero (dalam Reynaldi Arman 2016:7) mengemukakan bahwa *game* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *game* adalah suatu permainan yang menggunakan elektronik dengan suatu aturan sehingga ada yang kalah dan menang yang tujuannya untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang.

2. Jenis-jenis *Game*

Setiap *game* berbeda-beda aturan, desain *game* dan jenisnya. Menurut Henry (2010: 110) ada beberapa jenis-jenis *game*, yaitu:

a. Maze Game

Maze game merupakan *game* yang paling awal muncul. Jenis *game* ini menggunakan *maze* sebagai *setting* atau latar *game*. *Maze* dikenal juga dengan sebutan labirin yaitu sebuah sistem

jalur yang rumit, berliku-liku, serta memiliki banyak jalan buntu. Contoh *game* ini adalah *game Packman* dan *Digger*.

b. *Board Game*

Jenis *game* ini sama dengan permainan tradisional seperti monopoli dan congklak. Permainan tradisional ini hanya di pindahkan ke layar komputer tanpa ada perubahan desain dan dapat dimainkan bersama komputer (komputer menjadi lawan main) ataupun dengan orang lain.

c. *Card Games*

Jenis *game* ini sama dengan permainan *board game*. *Game* ini lebih bervariasi dari versi tradisional seperti kemampuan multiplayer. Contoh *game* ini adalah *Solitaire* dan *hearts*

d. *Battle Card*

Jenis *game* ini digemari oleh orang luar negeri dan jarang ditemui di Indonesia. Salah satu cara permainan ini adalah dengan membeli kartu untuk dikoleksi dan dipertarungkan dengan pemain lain. Contoh *game* ini adalah *Battle Card Pokemon*.

e. *Quiz Game*

Jenis *game* ini berbentuk kuis dengan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban. Contoh *game* ini adalah *Who Wants to be Millionaire*.

f. Puzzle Game

Jenis *game* ini memberi tantangan dengan cara menjatuhkan atau melenyapkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Contoh *game* ini adalah Tetris

g. Shoot Them Up

Game jenis ini biasanya musuh berbentuk pesawat atau bentuk lain yang datang dari arah kanan, kiri atau atas yang harus kita tembak sebanyak dan secepat mungkin. Dulu *game* ini berbentuk dimensi (2D) dan sekarang sudah berkembang dan menggunakan efek tiga dimensi (3D). contoh *game* ini adalah *Zuma*.

h. Side Scroller Game

Game ini pertama kali muncul berbentuk 2D dan sekarang telah banyak dibuat dengan efek 3D. Pada *game* jenis ini pemain diharuskan bergerak searah di alur yang disediakan. Dia diharuskan untuk berjalan, meloncat, merunduk serta menghindari rintangan-rintangan. Contoh *game* ini yang populer yaitu *Mario Bros* dan *Prince of Persia*.

i. Fighting Game

Jenis *game* ini adalah *game* pertarungan dengan berbagai kombinasi gerakan dalam pertarungan. Musuh dalam *game* berbentuk animasi manusia dan terkadang berbentuk makhluk

yang tidak masuk akal. Contoh *game* ini adalah *Kungfu* dan *Samurai Showdown*.

j. *Racing Game*

Racing game memberikan permainan lomba kecepatan dari kendaraan yang dimainkan pemain. Terkadang di dalam arena, terkadang di luar arena balap. Contoh dari *game* ini adalah *Crash Team Racing* dan *Superbike GP*.

k. *Turn Based Strategy Game*

Game ini memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Pemain dalam *game* ini melakukan gerakan setelah pemain lain melakukan gerakan jadi saling bergantian. Contoh *game* ini adalah Catur dan *Civilization*

l. *Real Time Strategy*

Jenis *game* ini berbeda dengan *turn based strategy game* yaitu pemain tidak perlu menunggu pemain lain. Dalam *game* ini pemain tercepatlah yang akan menjadi pemenang. Contoh *game* ini adalah *Warcraft*.

m. *SIM*

Jenis *game* ini bentuk permainan simulasi yang mengajak pemain untuk menciptakan suasana lingkungannya dan memainkan tokoh karakter. Biasanya permainan ini seperti layaknya kehidupan manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja bersosialisasi,

memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Contoh game ini adalah *The SIM*.

n. *First Person Shooter*

Jenis *game* yang pandangan pemain merupakan padangan orang pertama. Permainan ini banyak baku tembak dan mengutamakan kecepatan gerakan. Contoh *game* ini adalah

o. *First Person Shooter 3D Vehicle Based*

Jenis *game* ini berbeda dengan *first person shooter* karena *game* pandangan pemain bukan dari orang pertama melainkan dari kendaraan atau mesin yang digunakan seperti tank, kapal dan robot raksasa. Dalam permainan ini kecepatan bukanlah utama tetapi berjuang agar tidak dibunuh

p. *Third Person 3D Games*

Game ini berbeda dengan *first person shooter* karena sudut pandang pemain merupakan sudut pandang orang ketiga. Dalam *game* ini menyediakan sudut pandang first person shooter dan first person shooter 3D vehicle based. Permainan ini tidak melihat keunikan gerakan Lara ketika menghadapi tantangan. *Game* ini di desain untuk menampilkan akrobatik.

q. *Role Playing Game*

Jenis *game* ini pemainnya memainkan sebuah tokoh atau karakter dalam dunia *game*. Salah satu jenis *game* yang sangat populer saat ini. Contoh dalam *game* ini adalah *PUBG, Free Fire*.

r. *Adventure Game*

Salah satu jenis *game* yang bergenre petualangan. Pemain akan menemukan disepanjang jalan peralatan yang akan disimpan yang akan berguna sebagai petunjuk jalan. Game ini lebih menekankan pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati.

s. *Educational and Edutainment*

Jenis *game* ini bertujuan untuk memancing anak untuk belajar sambil bermain.

t. *Sports*

Sports game merupakan jenis *game* olahraga yang pada keadaan nyata. Seperti game sepak bola, basket, bola voli, tenis, dan lain-lain.

Berdasarkan jenis *game* yang dipaparkan diatas, dapat dilihat bahwa jenis *game* yang mengandung unsure kekerasan adalah:

- a. *Fighting game*
- b. *First Person Shooter*
- c. *First Person Shooter 3D Vehicle Based*
- d. *Third Person 3D Games*
- e. *Role Playing Game*

3. Dampak Game

Menurut Henry (2010:53) bermaingame memiliki dampak positif dan dampak negatif, yaitu:

- a. Dampak positif

- 1) Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya
- 2) Game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarah dan aturan
- 3) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
- 4) Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan game yang berulang kali.
- 5) Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
- 6) Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal
- 7) Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba simulasi beberapa fenomena dunia nyata.

Dampak positif game dapat dilihat dari game puzzle, detektif atau lainnya. Game yang berdampak positif dapat membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.

b. Dampak negatif

- 1) Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting dengan pengendalian emosi dan agretivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.
- 2) Penurunan gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun pemain tidak sedang bermain game. Pemain akan mengalami “autonomic nervous” yaitu tubuh mengalami pengelabuhan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekana darah dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.
- 3) Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih skor yang tinggi dan tak terkalahkan atau game menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.
- 4) *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang disekitarnya. Bermain game dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.

Menurut Fima Hilmuniati (dalam Kholifah Istiqomah, 2016: 22) ada beberapa dampak negative bermain *game*, yaitu:

- 1) Menimbulkan efek ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya pengendalian diri
- 2) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- 3) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada game sering dimainkan
- 4) Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari game bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.
- 5) Bermain game merupakan sebuah pemborosan secara waktu apabila game telah menjadi candu.

4. Frekuensi Bermain *Game*

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia frekuensi merupakan jumlah satu pemakaian suatu unsur bahasa dalam suatu teks atau rekaman, jadi frekuensi dalam bermain *game* adalah tingkat keseringan penggunaan bermain *game* dalam setiap hari atau perminggu. Seseorang yang sering bermain *game* disebut gamers.

Menurut Devi Putri (2014: 26) ada beberapa jenis *gamers* yang dilihat dari frekuensi bermain game, yaitu:

- a. *Regular gamers* yaitu bermain game lebih dari satu kali dalam sehari, setiap, atau paling sedikit satu kali dalam seminggu.
- b. *Casual gamers* yaitu sering bermain game pada hari libur, satu atau dua kali sebulan, atau hanya sesekali tetapi berdurasi berjam-jam.
- c. *Non gamers* yaitu seseorang yang tidak pernah bermain game, atau pernah mencoba bermain game namun sekarang tidak bermain lagi.

Terdapat penelitian lain yang mengelompokkan gamer menjadi lebih spesifik, yaitu (Devi Putri, 2014: 26):

- a. *Low frequency gamer* yaitu seseorang yang bermain game kurang dari satu jam perhari.
- b. *High frequency gamer* yaitu seseorang yang bermain game lebih dari 7 jam perminggunya.
- c. *Heavy frequency gamer* yaitu seseorang yang bermain lebih dari 2 jam sehari atau lebih dari 14 jam seminggu.

C. Implikasi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling

1. Pengertian Bimbingan dan Konseling

Sulistyarini dan Jouhar (2014:25) mengemukakan bahwa bimbingan adalah suatu proses pemberian bantuan. Senada dengan itu

Prayitno dan Erman amti (dalam Sulistyarini dan Jouhar, 2014:25) bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja atau orang dewasa, agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.

Menurut Tolbert (Sulistyarini dan Jouhar, 2014: 28) konseling adalah hubungan pribadi yang dilakukan secara tatap muka antara dua orang, dimana melalui hubungan itu, konselor memiliki kemampuan-kemampuan khusus untuk mengkondisikan situasi belajar. dalam hal ini konseli dibantu untuk memahami dirinya sendiri, keadaannya sekarang, dan kemungkinan keadaannya masa depan yang dapat ia ciptakan dengan menggunakan potensi yang dimilikinya, demi untuk kesejahteraan pribadi maupun masyarakat. Lebih lanjut, konseli dapat belajar bagaimana memecahkan masalah-masalah dan menemukan kebutuhan-kebutuhan yang akan datang

Secara umum pengertian bimbingan konseling adalah layanan atau bantuan yang diberikan kepada peserta didik baik perorangan atau kelompok agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal dalam bidang pribadi, sosial, belajar, karier, keluarga dan kegamaan melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung berdasarkan norma-norma yang berlaku (Sulistyarini dan Jouhar 32)

Menurut Tohirin (2007:25) Bimbingan dan konseling merupakan proses bantuan yang diberikan oleh pembimbing (konselor) kepada individu (konseli) melalui pertemuan tatap muka atau hubungan timbal balik antara keduanya, supaya konseli mempunyai kemampuan atau kecakapan melihat dan menemukan masalahnya sendiri. Atau proses pemberian bantuan yang sistematis dari pembimbing (konselor) kepada konseli (siswa) melalui pertemuan tatap muka atau hubungan timbal balik antara keduanya untuk mengungkap masalah konseli sehingga konseli mempunyai kemampuan melihat masalah sendiri, mempunyai kemampuan menerima dirinya sendiri sesuai dengan potensinya dan mampu memecahkan sendiri masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bimbingan dan konseling adalah suatu proses pemberian bantuan oleh konselor terhadap konseli yang dilakukan secara tatap muka untuk mengetaskan permasalahan konseli agar kehidupannya yang tadinya KES-T menjadi KES.

2. Tujuan Bimbingan dan Konseling

Sulistyarini dan jouhar (2014: 102) mengemukakan dua tujuan dalam bimbingan dan konseling yakni tujuan umum dan tujuan khusus, seperti:

a. Tujuan umum

Secara umum tujuan bimbingan dan konseling ialah agar klien mengalami perubahan dari sederhana dan komprehensif. Tujuan bimbingan dan konseling dengan mengikuti perkembangan konsepsi bimbingan dan konseling pada dasarnya adalah untuk membantu individu dalam mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan dan predisposisi yang dimilikinya, berbagai latar belakang yang ada, serta sesuai dengan tuntutan positif lingkungannya.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus bimbingan dan konseling merupakan penjabaran tujuan umum tersebut yang dikaitkan secara langsung dengan permasalahan yang dialami individu yang bersangkutan, sesuai dengan kompleksitas permasalahannya. Dengan demikian, maka tujuan khusus bimbingan dan konseling untuk tiap-tiap individu bersifat unik pula, artinya tujuan bimbingan dan konseling untuk individu yang satu dengan individu yang lain tidak boleh disamakan.

3. Jenis Layanan Bimbingan dan Konseling

Sulistyarini dan Jauhar (2014: 149) mengemukakan ada beberapa layanan bimbingan dan konseling yang dapat dilakukan oleh guru BK untuk diberikan kepada siswa, yaitu:

a. Layanan informasi

Menurut Winkel (dalam Sulistyarini dan Jauhar, 2014: 154) layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda. Melalui layanan bimbingan dan konseling, individu bisa dibantu untuk memperoleh atau mengakses informasi.

Layanan informasi bertujuan agar individu mengetahui menguasai informasi yang selanjutnya dimanfaatkan untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan pengembangannya. Selain itu, apabila mengacu pada fungsi pemahaman, layanan informasi bertujuan agar individu memahami berbagai informasi dengan segala seluk beluknya. Penguasaan akan berbagai informasi dapat digunakan untuk mencegah timbulnya masalah, memecahkan suatu masalah, memelihara dan mengembangkan potensi individu serta memungkinkan individu (peserta layanan) yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.

b. Layanan konseling perorangan

Layanan konseling perorangan bermakna layanan konseling yang diselenggarakan oleh konselor terhadap seorang klien dalam rangka pengetasan masalah pribadi klien (Sulistyarini

dan Jauhar, 2014:166). Konseling perorangan berlangsung dalam suasana komunikasi atau tatap muka secara langsung antara konselor dengan klien (siswa) yang membahas berbagai masalah yang dialami klien. Pembahasan masalah dalam konseling perorangan bersifat holistik dan mendalam serta menyeluruh hal-hal penting tentang diri klien (sangat mungkin menyentuh rahasia pribadi klien), tetapi juga bersifat spesifik menuju kearah pemecahan masalah.

Konseling sebagai pelayanan khusus dalam hubungan langsung tatap muka antara konselor dan klien. Dalam hubungan itu, masalah klien dicermati dan diupayakan pengentasannya, sedapat-dapatnya dengan kekuatan klien sendiri. Materi yang dapat diangkat melalui layanan konseling perorangan ini ada berbagai macam dan pada dasarnya tidak terbatas. Layanan ini dilaksanakan untuk seluruh mahasiswa secara perorangan dalam berbagai bidang bimbingan yaitu, bimbingan pribadi, awal, belajar, dan karier).

Tujuan layanan konseling perorangan adalah agar klien memahami kondisi dirinya, lingkungannya, permasalahan yang dialami, kekuatan dan kelemahan dirinya sehingga klien mampu mengatasinya. Dengan kata lain, konseling perorangan bertujuan untuk mengetaskan masalah yang dialami klien.

c. Layanan bimbingan kelompok

Layanan bimbingan kelompok, yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok untuk memperoleh berbagai bahan baru dan narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing) dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan atau untuk perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan atau tindakan tertentu

Secara umum, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi para siswa, baik verbal maupun nonverbal.

Layanan bimbingan kelompok harus dipimpin oleh pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berwenang untuk menyelenggarakan praktik pelayanan bimbingan dan konseling.

D. Hubungan Bermain *Game* yang Berunsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Siswa serta Implikasinya dalam Layanan Bimbingan dan Konseling

Game merupakan salah satu cara seseorang untuk menghibur diri setelah lelah berkegiatan seharian. Setiap *game* mempunyai tantangan, hingga pemainnya tertantang untuk terus memainkannya. Seseorang yang telah candu bermain *game* akan sulit untuk lepas dan berhenti main. Dengan adanya *game* ini seseorang merasa terhibur dan asyik dengan dunia *game* hingga lupa kegiatan lain yang harus dikerjakan dan lupa belajar.

Siswa yang bermain *game* berunsur kekerasan dan agresivitas dikhawatirkan akan membentuk perilaku agresif siswa seperti kurang memahami perasaan orang lain, marah, mencaci, menghina, berteriak. Sejalan dengan itu Brad Brushman dan Craig Anderson (Shelley E. Taylor, dkk 2009:522) melakukan studi eksperimen dengan mengajak partisipan bermain video *game* yang berunsur kekerasan dan non kekerasan. Kemudian, meminta partisipan menggambarkan motif dan aktor dari karakter utama dalam cerita berikutnya yang ambigu. Orang yang memainkan video kekerasan menggambarkan karakter utama sebagai berperilaku lebih agresif, berpikir lebih agresif dan mempunyai perasaan lebih mudah marah. Ini menunjukkan bahwa memainkan video *game* dapat menimbulkan ekspektasi permusuhan terhadap orang lain. Siswa yang dibiarkan bermain *game* setiap waktu, dikhawatirkan akan

mempengaruhi pikirannya dan kecanduan dalam bermain game online, sehingga kewajibannya sebagai pelajar terabaikan dan tata karma serta sikapnya menjadi kasar, berperilaku kurang sopan santun dan berperilaku agresi meningkat.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah maupun di luar sekolah, implikasi dalam layanan bimbingan dan konseling adalah sebagai pembuatan program layanan bimbingan dan konseling oleh guru BK untuk segera melakukan tindakan terhadap siswa yang kebiasaan bermain *game* yang berunsur kekerasan yang mengakibatkan perilaku agresif siswa.

E. Penelitian Relevan

Penelitian tentang *game* pernah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti. Penelitian relevan ini sebagai bahan pengembangan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa di SMP Pembangunan Laboratorium UNP. Berikut uraian penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fauziah Rudhiati, dkk (2015) dari STIKes Jenderal Achmad Yani, Cimahi yang berjudul “*Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah*”, memiliki kaitan dengan penelitian ini yaitu persamaan

variabel yang diangkat yaitu tentang *game* (X). Perbedaannya terletak pada variabel (Y) perilaku agresif.

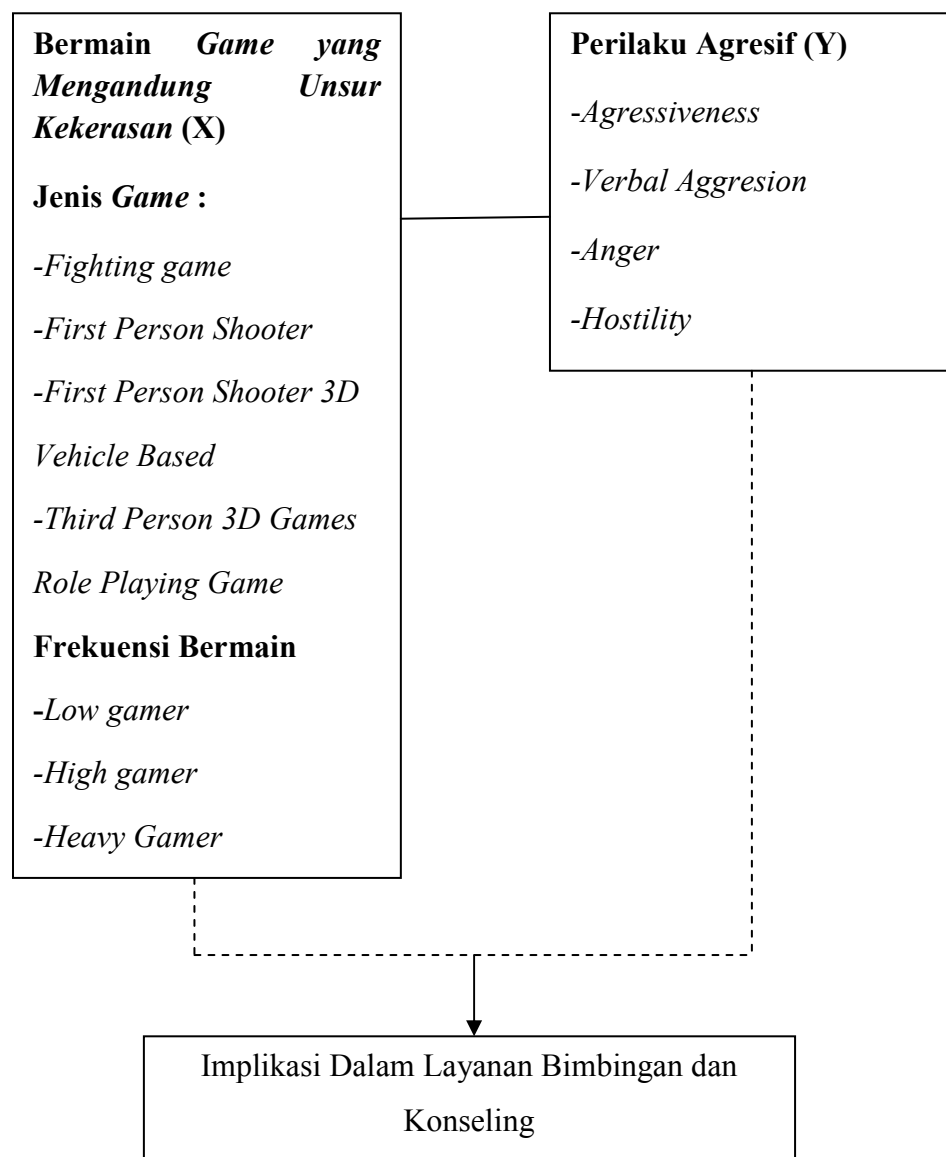
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Miftahul Auliya & Desi Nurwidawati (2014) dari program studi psikologi, fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “*Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Agresi pada Siswa SMA Negeri 1 Padangan Bojonegoro*”, memiliki kaitan dengan penelitian ini yaitu persamaan variabel yang diangkat yaitu perilaku agresif (Y). Perbedaannya terletak pada variabel (X) *game* yang mengandung unsur kekerasan.
3. Penelitian yang dilaksanakan Nurul Jannah, Mudjiran & Herman Nirwana (2015:202) dari program studi bimbingan dan konseling, fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Padang yang berjudul “*Hubungan kecanduan game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling*”. memiliki kaitan dengan penelitian ini yaitu persamaan variabel yang diangkat yaitu tentang *game* (X). Perbedaannya terletak pada variabel (Y) perilaku agresif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa. Peneliti melakukan penelitian di SMP Pembangunan Lab. UNP dan diharapkan dapat memberikan

informasi hubungan bermain game yang berunsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa.

F. Kerangka Konseptual

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan, maka dalam penelitian ini adalah kecanduan bermain game yang mengandung unsur kekerasan (X) dan perilaku agresif (Y) serta implikasi dalam layanan bimbingan dan konseling untuk lebih rinci akan dijelaskan pada skema Gambar 1:



Gambar 1: Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual pada Gambar 1, menjelaskan hubungan bermain game yang mengandung unsur kekerasan yang meliputi jenis game dan frekuensi bermain game dengan perilaku agresif siswa yang meliputi aspek *aggressiveness*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*.

G. Hipotesis Penelitian

Menurut A. Muri Yusuf (2014:130) hipotesis adalah suatu kesimpulan sementara atau jawaban sementara atau dugaan sementara atas pertanyaan penelitian yang diajukan oleh peneliti dalam penelitiannya. Hipotesis penelitian yang akan dibuktikan pada penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa. Artinya semakin rendah tingkat bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan, maka semakin rendah perilaku agresif siswa.

H_a : Terdapat hubungan positif antara bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa. Artinya semakin tinggi tingkat bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan, maka semakin tinggi perilaku agresif siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa di SMP Pembangunan Laboratorium UNP, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP dalam bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan berada pada kategori cukup.
2. Perilaku agresif siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP berada pada kategori sangat tinggi.
3. Terdapat hubungan yang signifikan positif antara bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa di SMP Pembangunan Laboratorium UNP ($r = 0,35$). Artinya terdapat hubungan korelasi antara bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa, yang mana semakin tinggi tingkat bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan, maka akan semakin tinggi tingkat perilaku agresif siswa. Sebaliknya, semakin rendah tingkat bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan, maka semakin rendah perilaku agresif siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti mengungkapkan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Guru BK

Tingginya bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan akan ada dampaknya terhadap perilaku agresif siswa. Oleh karena itu guru BK perlu memberikan bantuan berupa pelaksanaan layanan informasi, konseling individual dan bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif siswa.

2. Pimpinan Sekolah

Pimpinan sekolah diharapkan dapat memantau perilaku agresif siswa dan memberikan teguram serta sanksi sesuai dengan tata tertib yang berlaku di sekolah tersebut.

3. Guru Mata Pelajaran dan Guru Agama

Guru mata pelajaran dan guru agama diharapkan memantau dan menegur siswa yang ketahuan berperilaku agresif, untuk dapat berperilaku yang sopan.

4. Peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk meneliti lebih mendalam tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif siswa dengan menambahkan faktor-faktor selain *game* yang mengandung unsur kekerasan, misalnya: pribadi, situasional, dan lainnya. Penelitian

selanjutnya juga disarankan agar menggunakan metode lain dalam meneliti faktor perilaku agresif siswa, misalnya melalui wawancara mendalam terhadap siswa, sehingga informasi yang diperoleh dapat lebih bervariasi daripada angket yang jawabannya telah tersedia.

KEPUSTAKAAN

- Amalia, Putri, dkk. 2017. *“Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Anak di Banda Aceh”*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Unsyiah Vol. 2 No. 3. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala
- Amanda, Rika Agustina. 2016. *“Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda”*. eJournal Ilmu Komunikasi, 4(3) 2016. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arman, Reynaldi. 2016. *Pembuatan Game Edukasi Tentang Matematika Dasar Untuk Anak SD Kelas 1 Berbasis Flash*. Tugas Akhir. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2017. *Tentang Penetrasi Pengguna Internet Indonesia*
- Auliya, Miftahul & Nurwidawati, Desi. 2014. *“Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku pada Agresi Siswa SMA Negeri 1 Padagan Bojonegoro”*. Character, Volume 02 Nomor 3. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Bai, Fransisca Gradistia. 2015. *“Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja Antargaya Pengasuhan”*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Baron, Robert A & Donn Byrne. 2005. *Psikologi Sosial* (Terjemahan Ratna Djuwita). Jakarta: Erlangga
- Buss, A. H., & Perry, M. 1992. *Personality Processes And Individual The Aggression Questionnaire. Juornal Of Personality And Social Psychology*. Volume 3, Nomor 63, 452-459.
- Chaplin, James P. 2008. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Elhesmi, S., Neviyarni, S., & Ibrahim, I. 2013. *Peran Guru Bk Dan Guru Mata Pelajaran Dalam Mencegah Tawuran Antar Pelajar*. Konselor, 2(3)

- Fitria, Ika Anisa. 2014. *"Konsep Diri Remaja Putri dalam Menghadapi Menarche"*. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
- Haluan Harian. 2018. *Lagi, Puluhan Pelajar Bersenjata Terlibat Tawuran di Padang*. <https://www.harianhaluan.com/mobile/detailberita/68358/lagi-puluh-pelajar-bersenjata-terlibat-tawuran-di-padang>
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Buku Online. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Istiqomah, Kholifah. 2016. *Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak*. Skripsi. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo
- Jannah, Nurul, dkk. 2015. *"Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling"*. Artikel Konselor, Volume 4, Number 4, ISSN 14129760. Padang: Universitas Negeri Padang
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Online. <https://kbbi.web.id/sekolah>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Online. <https://kbbi.web.id/game>
- Karnelii, Yeni. 2018. *Upaya Guru BK/Konselor untuk Menurunkan Perilaku Agresif Siswa dengan Menggunakan Konseling Kreatif dalam Bingkai Modifikasi Kognitif Perilaku*. Jurnal Pendagogi, Volume: XVII No 2. Padang: Universitas Negeri Padang
- Mimi Ariyanti Eka, S. 2012. *Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Agresifitas Pada Siswa SMK 5 Padang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Psikologi Unp
- Murti, Caesar Aditya. 2012. *Hubungan Frekuensi Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Nisfiannoor, M & Yulianti, Eka. 2005. *Perbandingan Perilaku Agresif Antara Remaja yang Berasal dari Keluarga Bercerai dengan Keluarga Utuh*. Jurnal Psikologi Vol 3 No 1. Jakarta: Universitas Tarumanegara.
- Novantoro, Aldian. 2016. *Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul Morse*. Tugas Akhir. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
- Pikiran Rakyat. 2018. *Gamer Indonesia Diprediksi Capai 34 Juta Orang*. <https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379>

- Posmetro Padang. 2017. "Kami Marah, Kalian Semua akan Berdarah" Tawuran, 3 Siswa SMP Bersamurai ditangkap. <https://posmetropadang.co.id/kami-marah-kalian-semua-akan-berdarah-tawuran-3-siswa-smp-bersamurai-ditangkap/>
- Prasetio, Rizki Eko & Hartosujono. 2013. "Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Kekerasan dengan Perilaku Agresi pada Pelajar di Wonosobo". Jurnal Spirits, Vol.3 No.2. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
- Putri, Devi. 2014. *Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Video Game dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja*. Skripsi. Diponegoro: Universitas Diponegoro
- Rahman, Agus Abdul. 2017. *Psikologi Sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ramadhani, Ardi. 2013. "Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agretivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda)". eJournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 1, 2013. Samarinda: Universitas Mulawarman
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rudhiati, Fauziah, dkk. *Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah*. Jurnal Skolasti Keperawatan Volume 1 Nomor 2. Cimahi: STIKes Jenderal Achmad Yani
- Saputri, Fiqih Hana dan Pratiwi, Dian. 2016. *Pembuatan Game RPG "Roro Jonggrang" dengan RPG Maker MV*. Jurnal Seminar Nasional Cendekiawan. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Satria, Rivo Armanda, dkk. 2015. "Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang". Jurnal Kesehatan Andalas 2015 4(1). Padang: Universitas Andalas
- Siregar, Nadia Itona & Muljono, Pudji. 2017. *Pengaruh Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja*. Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat (JSKPM), Vol 1 (3):261-276. Bogor: Institut Pertanian Bogor
- Sobur, Alex. 2011. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Sulistyarini dan Jauhar, Muhammad. 2014. *Dasar-dasar Konseling: Panduan Lengkap Memahami Prinsip-prinsip Pelaksanaan Konseling*. Jakarta: Pustakaraya

- Sumadi, Suryabrata. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Trisnawati, Ellen. *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Video Game Jenis Kekerasan dengan Kecenderungan Agresi pada Siswa SMK Triguna Utama Ciputat Tahun 2010. Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Tohirin. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Taylor, Shelley E., dkk. 2009. *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas* (Terjemahan Tri Wibowo B.S). Jakarta: Prenada Media Group
- Ulfa, Mimi. 2017. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. JOM FISIP Vol. 4 No. 1. Pekanbaru: Universitas Riau
- Wendari, Weni Nur. 2016. “Profil Permasalahan Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri di Kota Bogor”. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 5(1). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Willis, Sofyan S. 2012. *Remaja dan Masalahnya Mengupas Berbagai Bentuk Kenakalan Remaja Narkoba, Free Sex, dan Pemecahannya*. Bandung: Alfabeta
- Winarsunu, Tulus. 2002. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press
- Winsen, dkk. 2012. “Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang”. Bandung: Universitas Padjajaran.
- Yudha, Angga Tinova. 2016. “Game Online Dapat Berpikir Kreatif (Studi Korelasional tentang Hubungan Game Online DotA terhadap Berpikir Kreatif Mahasiswa di Keseluruhan Padang Bulan Medan)”. Skripsi. Medan: USU
- Yusuf, A Muri. 2005. *Metodologi Penelitian*. Padang: UNP Press