

**KONTRIBUSI BERMAIN *GAME ONLINE* DAN KONFORMITAS TEMAN
SEBAYA TERHADAP PERILAKU *BULLYING* SISWA**

TESIS



Oleh:

**Riska Pratiwi
18151066/2018**

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI S2 BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

ABSTRACT

Riska, 2020." The Contribution of Online Gaming and Peer Conformity to Bullying Behavior ".

This research is based on the high bullying behavior of students. Playing online games and peer conformity are factors that allegedly influence student bullying behavior. The study aims to describe: (1) an overview of student online gaming, (2) an overview of student peer conformity, (3) an overview of student bullying behavior, (4) the contribution of online gaming to student bullying behavior, (5) peer conformity contributions to student bullying behavior, and (6) peer play contributions to student bullying behavior.

This study uses quantitative descriptive methods. The population in this study was 122 grade VIII students and 75 students as samples taken with purposive sampling techniques. The instrument used is a questionnaire. The data in the analysis with regression statistics is simple regression and double regression. Data analysis is assisted with spss program version 20.00.

Data analysis results show: (1) student online game play found in high category, (2) student peer conformity was found in the high category, (3) student bullying behavior was found in the high category, (4) the contribution of online gaming to bullying behavior was found to be 12.5%, (5) peer conformity contribution to bullying behavior was found at 52.4%, and (6) peer contribution to bullying behavior was found at 58.7%. The implications in this study can be used in creating guidance and counseling programs in schools.

Keywords: Online Games, Peer Conformity, Bullying Behavior

ABSTRAK

Riska, 2020. “Kontribusi Bermain *Game Online* dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Perilaku *Bullying*”.

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*, Konformitas Teman Sebaya, Perilaku *Bullying*

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : *Riska Pratiwi*

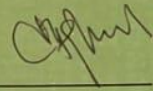
NIM : 18151066

Nama

Tanda Tangan

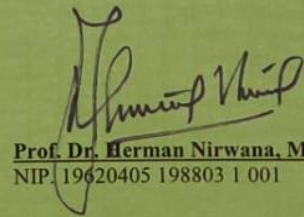
Tanggal

Dr. Yeni Karneli, M.Pd., Kons.
Pembimbing



Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang,
Prof. Dr. Rusdinal., M.Pd.
NIP. 19630320 198803 1 002

Koordinator Program Studi S2 BK FIP
Universitas Negeri Padang,



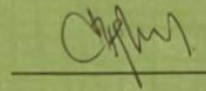
Prof. Dr. Herman Nirwana, M.Pd., Kons.
NIP. 19620405 198803 1 001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

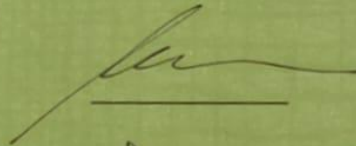
No. Nama

Tanda Tangan

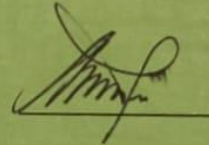
1. Dr. Yeni Karneli, M.Pd., Kons.
(Ketua)



2. Dr. Marjohan, M.Pd., Kons.
(Anggota)



3. Prof. Dr. Mudjiran, M.S., Kons.
(Anggota)



Mahasiswa:

Nama : Riska Pratiwi

NIM : 18151066

Tanggal Ujian : 21 Oktober 2020

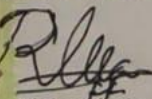
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, dengan judul tesis **“Kontribusi Bermain *Game Online* dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Perilaku *Bullying* Siswa”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali Tim Pembimbing.
3. Karya tulis ini di dalamnya tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasi orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis ini adalah bagian dari penelitian dasar unggulan perguruan tinggi tahun 2020-2021, yang berjudul **“Kontribusi Bermain *Game Online* dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Perilaku *Bullying* Siswa”**. Oleh karena itu, tesis ini dan bagian-bagiannya dapat digunakan oleh peneliti berikutnya dengan tetap mempertahankan kriteria dan aturan ilmiah yang berlaku.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Oktober 2020
Saya Yang Menyatakan




Riska Pratiwi
NIM. 18151066

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan hasil tesis yang berjudul **“Kontribusi Bermain *Game Online* dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Perilaku *Bullying* Siswa”** Penyelesaian penelitian tesis ini banyak mendapatkan bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu sebagai ungkapan terima kasih dengan rasa hormat penulis sampaikan kepada.

1. Ibu Dr. Yeni Karneli, M.Pd., Kons., selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar dan tulus dalam memberikan masukan, saran, arahan dan semangat bagi peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Dr. Marjohan, M.Pd., Kons. dan Bapak Prof. Dr. Mudjiran, M.S., Kons., selaku kontributor dan validator instrumen yang telah memberikan masukan, saran, arahan, dan semangat bagi peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons selaku validator instrumen yang telah memberikan masukan, saran, arahan, dan semangat bagi peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.
4. Bapak Prof. Dr. Herman Nirwana, M.Pd., Kons., selaku Ketua Program Studi S2 Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan arahan dan semangat bagi peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi S2 Bimbingan dan Konseling, khususnya Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan dalam penyelesaian tesis ini
6. Staf Program Studi S2 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pelayanan dan kelancaran administrasi.
7. Pengurus Yayasan Wawasan Islam Indonesia (YWII) Pesantren Modern Terpadu (PMT) Prof. Dr. Hamka II Kota Padang yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.
8. Orangtua tercinta, Ayahanda Bekri Epriono, BA dan Ibu tercinta Fatimah, S.Pd. Terimakasih atas semua dukungan moril, materil, cinta, kasih sayang,

doa, perhatian, semangat dan kepercayaan yang tanpa kenal lelah senantiasa diberikan kepada peneliti.

9. Adik tercinta Riski Pratiwi M.Pd, serta Kakak tersayang Evi Amalia, S.Pd dan Abang-abang terkasih Brigpol Yogi Guntoro dan Muhammad Khadapi, S.Pd yang selalu mendoakan dan menyemangati peneliti.
10. Seluruh keluarga besar Dra. Mursinah dan Jawarna yang selalu menyemangati serta mendoakan peneliti.
11. Teman-teman, sahabat, dan senior mahasiswa Program Studi S2 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, untuk dukungan, semangat, serta ide-ide terhadap isi penulisan tesis ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dengan imbalan pahala yang berlipat ganda. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan saran dan masukan dari semua pihak. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Padang, Oktober 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Perilaku <i>Bullying</i>	10
a. Konsep Dasar Perilaku <i>Bullying</i>	10
b. Jenis Perilaku <i>Bullying</i>	12
c. Karakteristik Pelaku dan Korban	15
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku <i>Bullying</i>	17
e. Dampak Perilaku <i>Bullying</i>	19

2. Bermain <i>Game Online</i>	20
a. Konsep Dasar Bermain <i>Game Online</i>	20
b. Jenis <i>Game Online</i>	23
c. Faktor yang Mempengaruhi Bermain <i>Game Online</i>	24
d. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	27
3. Konformitas Teman Sebaya	29
a. Konsep Dasar Konformitas Teman Sebaya	29
b. Faktor-faktor Konformitas Teman Sebaya	31
c. Aspek-aspek Konformitas.....	32
d. Dampak Konformitas Teman Sebaya.....	34
4. Kaitan Bermain <i>Game Online</i> , Konformitas Teman dan Perilaku <i>Bullying</i>	35
B. Kajian Penelitian Relevan	36
C. Kerangka Konseptual	38
D. Hipotesis	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel	40
D. Definisi Operasional.....	43
E. Pengembangan Instrumen.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	58
A. Deskripsi Data.....	58
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	64
C. Pengujian Hipotesis.....	67
D. Pembahasan Hasil Penelitian	79
E. Keterbatasan Penelitian	91
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	93

A. Kesimpulan	93
B. Implikasi	94
C. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Bermain <i>Game Online</i> dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Perilaku <i>Bullying</i>	38
2. Kontribusi Variabel Bermain <i>Game Online</i> (X_1) dan Konformitas Teman Sebaya (X_2) terhadap Perilaku <i>Bullying</i> (Y).....	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbandingan Jenis Perilaku <i>Bullying</i> menurut Para Ahli	15
2. Populasi Penelitian	41
3. Sampel Penelitian.....	42
4. Kisi-kisi Instrumen Bermain <i>Game Online</i> , Konformitas Teman Sebaya dan Perilaku <i>Bullying</i>	44
5. Penskoran	45
6. Rangkuman Hasil Uji Validitas instrumen Penelitian	48
7. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas	49
8. Kategorisasi Penskoran dan Persentase Bermain <i>Game Online</i>	52
9. Kategorisasi Penskoran dan Persentase Konformitas Teman Sebaya	52
10. Kategorisasi Penskoran dan Persentase Perilaku <i>Bullying</i>	53
11. Distribusi Frekuensi dan Persentase Bermain <i>Game Online</i> (X_1) berdasarkan Kategori ($n=45$)	58
12. Deskripsi Rata-rata (<i>Mean</i>) dan Persentase (%) Bermain <i>Game Online</i> (X_1) Berdasarkan Indikator	59
13. Distribusi Frekuensi dan Persentase Konformitas Teman Sebaya (X_2) berdasarkan Kategori ($n=45$)	60
14. Deskripsi Rata-rata (<i>Mean</i>) dan Persentase (%) Konformitas Teman Sebaya (X_2) Berdasarkan Indikator	61
15. Distribusi Frekuensi dan Persentase Perilaku <i>Bullying</i> (Y) berdasarkan Kategori ($n=45$)	62
16. Deskripsi Rata-rata (<i>Mean</i>) dan Persentase (%) Perilaku <i>Bullying</i> (Y) Berdasarkan Indikator	63
17. Hasil Uji Normalitas	65
18. Hasil Uji Linieritas Bermain <i>Game Online</i> (X_1), Konformitas Teman Sebaya (X_2) dengan Perilaku <i>Bullying</i> (Y).....	66
19. Hasil Uji Multikolinieritas antara Bermain <i>Game Online</i> (X_1) dan Konformitas Teman Sebaya (X_2)	66

20. Hasil Uji Koefisien Regresi Bermain <i>Game Online</i> (X_1) terhadap Perilaku <i>Bullying</i> (Y)	68
21. Hasil Uji Signifikansi Bermain <i>Game Online</i> (X_1) terhadap Perilaku <i>Bullying</i> (Y)	69
22. Hasil Analisis Regresi Sederhana Bermain <i>Game Online</i> (X_1) terhadap Perilaku <i>Bullying</i> (Y)	69
23. Hasil Uji Koefisien Regresi Konformitas Teman Sebaya (X_2) terhadap Perilaku <i>Bullying</i> (Y)	71
24. Hasil Uji Signifikansi Konformitas Teman Sebaya (X_2) terhadap Perilaku <i>Bullying</i> (Y)	72
25. Hasil Analisis Regresi Sederhana Konformitas Teman Sebaya (X_2) terhadap Perilaku <i>Bullying</i> (Y)	72
26. Hasil Uji Koefisien Regresi Ganda Bermain <i>Game Online</i> (X_1) dan Konformitas Teman Sebaya (X_2) terhadap Perilaku <i>Bullying</i> (Y)	74
27. Hasil Uji Signifikansi Bermain <i>Game Online</i> (X_1) dan Konformitas Teman Sebaya (X_2) terhadap Perilaku <i>Bullying</i> (Y)	75
28. Hasil Analisis Regresi Ganda Bermain <i>Game Online</i> (X_1) dan Konformitas Teman Sebaya (X_2) terhadap Perilaku <i>Bullying</i> (Y)	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Penelitian (Uji Coba)	105
2. Hasil Uji Validasi Bermain <i>Game Online</i>	117
3. Hasil Uji Reliabilitas Bermain <i>Game Online</i>	122
4. Hasil Uji Validasi Perilaku <i>Bullying</i>	123
5. Hasil Uji Reliabilitas Perilaku <i>Bullying</i>	130
6. Instrumen Penelitian.....	131
7. Data Hasil Penelitian Bermain <i>Game Online</i>	146
8. Data Hasil Penelitian Konformitas Teman Sebaya.....	148
9. Data Hasil Penelitian Perilaku <i>Bullying</i>	150
10. Hasil Uji Normalitas	152
11. Histogram Uji Normalitas	153
12. Q-Q Plot Uji Normalitas	156
13. Hasil Uji Linieritas.....	159
14. Hasil Uji Multikolinieritas.....	161
15. Hasil Uji Hipotesis Pertama	162
16. Hasil Uji Hipotesis Kedua	166
17. Hasil Uji Hipotesis Ketiga.....	170
18. Surat- Surat	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbagai macam masalah telah melingkupi dunia pendidikan terutama pendidikan di Indonesia. Salah satu yang cukup marak adalah perilaku *bullying* (Purwaningrum & Pamungkas, 2018). *Bullying* merupakan tindakan menyakiti orang lain yang lebih lemah, baik menyakiti secara fisik, kata-kata, ataupun perasaannya (Novianty & Putra, 2014). *Bullying* jika dilakukan secara terus menerus akan membentuk pola kekerasan (Jan & Husain, 2015). *Bullying* atau perundungan bagaikan duri dalam iklim pendidikan di Indonesia.

Perilaku *bullying* dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya; 1) faktor keluarga, 2) sekolah, 3) kelompok teman sebaya, 4) kondisi lingkungan sosial, 5) tayangan media televisi dan media lain (Yonita & Karneli, 2019). Hasil penelitian Banks mengungkap kejadian *bullying* di dunia terjadi setiap tujuh menit sekali (Salmi, Hariko, & Afdal, 2018). Berdasarkan data yang dikutip dari riset *Programme for International Students Assessment* (PISA) di tahun 2018 negara Indonesia berada di posisi kelima kasus *bully* tertinggi di dunia (Jayani, 2019).

Sebuah riset yang dilakukan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) *Plan International* dan *International Center for Research on Women* (ICRW) yang dirilis awal maret 2015 ini menunjukkan fakta mencengangkan terkait kekerasan anak di sekolah. Terdapat 84% anak di Indonesia mengalami kekerasan di sekolah. Angka tersebut lebih tinggi dari *trend* di kawasan Asia

yakni 70%. Riset ini dilakukan di 5 negara Asia, yakni Vietnam, Kamboja, Nepal, Pakistan, dan Indonesia yang diambil dari Jakarta dan Serang Banten. Survei diambil pada oktober 2013 hingga maret 2014 dengan melibatkan 9 ribu siswa usia 12-17 tahun, Guru, Kepala Sekolah, orangtua, dan perwakilan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM). Selain itu, data dari Badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) untuk anak (Unicef) menyebutkan, 1 dari 3 anak perempuan dan 1 dari 4 anak laki-laki di Indonesia mengalami kekerasan. Data ini menunjukkan kekerasan di Indonesia lebih sering dialami anak perempuan. Bahkan menurut Ketua Forum Musyawarah Guru Jakarta (FMGJ) Heru Purnomo, tindak kekerasan yang dialami anak di Indonesia tidak menurun, namun justru semakin mengerikan (Qodar, 2015).

Data lain menjelaskan kasus *bully* di Indonesia terus bertambah dari tahun ke tahun yaitu; 2013 sebesar 10%, 2014 sebesar 20%, 2015 sebesar 30%, 2016 sebesar 40%, 2017 sebesar 50%, dan 2018 sebesar 70%. Dari persentase data tersebut dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan yang lebih besar di tahun 2018 (MalangToday.net, 2020). Kasus *bully* bukanlah kasus yang sepele, terlihat dari persentase yang semakin bertambah dari tahun ke tahun. Perilaku *bullying* dapat menyebabkan dampak serius, sehingga tidak dapat dianggap sebagai perilaku biasa, dampak perilaku *bullying* menyebabkan luka batin bagi korbannya dan bahkan ada korban yang bunuh diri (Salmi, Hariko, & Afdal, 2018).

Berdasarkan data yang dikutip dari Tempo.co, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) memaparkan hasil pengawasan kasus pelanggaran

anak di bidang pendidikan selama januari hingga april 2019 untuk pelaku tawuran sebesar 19,3%, korban tawuran sebesar 14,3%, pelaku *bullying* sebesar 25,5%, korban *bullying* sebesar 22,4% dan korban pungli dan lain-lain sebesar 18,7% (Nurita, 2018). Kasus *bullying* selama januari hingga april 2019 tercatat sebanyak 47,9%. *Bullying* merupakan kasus yang tidak bisa dipandang sebelah mata dan harus di tanggap dengan serius agar kasus *bullying* di Indonesia tidak terus meningkat.

Bully terjadi di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia, terjadi karena beberapa faktor, seperti penjelasan sebelumnya yang membahas tentang *bullying* (Yonita & Karneli, 2019). *Game online* sudah sangat diminati oleh kalangan pelajar khususnya siswa SMP, banyak diantara mereka sudah terindikasi kecanduan bermain *game online* (Imtiyaz, 2020). Perilaku bermain *game online* pada remaja cenderung menimbulkan dampak negatif (Fitria & Karneli, 2019). Bermain *game online* difasilitasi tombol komunikasi sehingga membuka peluang terjadinya tindakan *cyberbullying*, hal ini terjadi jika pemain menggunakan kata-kata kasar dan melakukan intimidasi dengan pemain lain (Frens, Kalo, Mulyadi, & Bariah, 2017). Fenomena bermain *game online* di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus di perhatikan (Emria, Lira, & Ifdil, 2018).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam jurnal *Developmental Psychology* diperoleh fakta bahwa remaja yang senang bermain *game online* bertema kekerasan dapat menyimpulkan bahwa, tindak kekerasan adalah cara yang paling efektif dan tepat untuk menangani konflik dan kemarahan dalam

dirinya (Yulianingsih, 2012). Kemudian dr. Siste mengungkapkan bahwa *game online* sangat digemari anak-anak, remaja bahkan dewasa muda seringkali menyuguhkan konten yang memacu adrenalin (tantangan). *Game Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) adalah jenis *game online* yang paling sering dimainkan (Baqiroh, 2018). *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat (Saputra, 2016). Pengaruh permainan yang dimainkannya secara tidak sadar, secara berangsur-angsur remaja akan merekam apa saja yang dimainkannya dalam memori bawah sadar dan saat ini permainan yang digemari banyak remaja adalah permainan yang bersifat pembunuhan, perkelahian dan permainan perang yang akan menimbulkan masalah mental dan emosional pada remaja (Emria et al., 2018). Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa dengan menyaksikan atau meniru tokoh dalam bermain *game online* bertema kekerasan tersebut terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku *bullying*.

Bully terjadi di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia, juga dapat dipengaruhi oleh konformitas teman sebaya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Levianti (2018) menjelaskan jumlah siswa yang banyak melakukan *bullying*, dilakukan oleh siswa yang memiliki kekuasaan di kelas, maka dari itu siswa lain cenderung mengikuti tindakan *bullying* yang dilakukan oleh teman yang memiliki kekuasaan, sehingga kelompok teman sekelas akan

berperilaku sama dengan mayoritas teman dalam satu kelas atau kelompok tersebut. Perilaku *bullying* yang dilakukan juga dapat disebut dengan konformitas dalam arah yang negatif. Konformitas merupakan perilaku remaja yang muncul akibat tekanan dan pengaruh kelompoknya, baik perilaku positif maupun negatif (Abidin & Anam, 2017). Perilaku negatif yang potensial untuk ditiru siswa adalah *bullying* (Ceilindri & Budiani, 2016). Konformitas teman sebaya merupakan salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya kasus *bullying* (Astuti, 2008; Lestari, 2016).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru bimbingan dan konseling di SMP Pesantren Modern Terpadu (PMT) Prof. Dr. Hamka II Padang, menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang melakukan perilaku *bullying* di lingkungan sekolah dan ada sebagian siswa bermain *game online* sehingga tidak fokus dalam pembelajaran.

Uraian ini menjelaskan keterkaitan bermain *game online* dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying* siswa. Namun, bagaimana besar kecilnya kontribusi dari masing-masing faktor tersebut, perlu dilakukan penelitian. Hal inilah yang menjadi dasar penulis untuk melakukan penelitian karena belum adanya temuan penelitian yang menunjukkan seberapa besar kontribusi bermain *game online* dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying* siswa.

B. Identifikasi Masalah

Bullying merupakan tindakan menyakiti orang lain yang lebih lemah, baik menyakiti secara fisik, kata-kata, ataupun perasaannya (Novianty & Putra, 2014). *Bully* terjadi di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia, di pengaruhi oleh bermain *game online* dan konformitas teman sebaya.

Banyak aspek yang mempengaruhi perilaku *bullying* yang dijelaskan para ahli. Oleh karena itu, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Perilaku *bullying* merupakan salah satu permasalahan di Indonesia terutama dalam pendidikan.
2. Kasus *bullying* yang semakin meningkat dari tahun ke tahun.
3. Banyak siswa yang sudah terindikasi bermain *game online*.
4. *Game online* membuka peluang terjadinya *bullying*.
5. Konformitas teman sebaya memiliki dampak perilaku yang negatif bagi siswa.
6. Belum adanya penelitian yang dilakukan di SMP Pesantren Modern Terpadu (PMT) Prof. Dr. Hamka II Kota Padang mengenai perilaku *bullying*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah di uraikan sebelumnya, banyak aspek yang dapat diteliti. Namun agar pembahasannya lebih terfokus, maka penelitian ini akan di batasi pada bermain *game online*, konformitas teman sebaya dan perilaku *bullying* siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini secara umum, yaitu seberapa besar kontribusi bermain *game online* dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying* siswa. Rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran bermain *game online* terhadap perilaku siswa?
2. Bagaimana gambaran konformitas teman sebaya terhadap perilaku siswa?
3. Bagaimana gambaran perilaku *bullying* siswa?
4. Apakah terdapat kontribusi bermain *game online* terhadap perilaku *bullying* siswa?
5. Apakah terdapat kontribusi konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying* siswa?
6. Apakah terdapat kontribusi bermain *game online* dan konformitas teman sebaya secara bersama-sama terhadap perilaku *bullying* siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan kontribusi bermain *game online* dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying*. Secara lebih khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Gambaran bermain *game online* terhadap perilaku siswa.
2. Gambaran konformitas teman sebaya terhadap perilaku siswa.
3. Gambaran perilaku *bullying* siswa.

4. Kontribusi bermain *game online* terhadap perilaku *bullying* siswa.
5. Kontribusi konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying* siswa.
6. Kontribusi bermain *game online* dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying* siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dikemukakan secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sumbangan pemikiran dan khazanah ilmu pengetahuan dan intelektual bagi konselor dalam menyusun program bimbingan dan konseling disekolah.
- b. Memperkaya khasanah keilmuan bagi Mahasiswa program studi S2 Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang terkait kontribusi bermain *game online* dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying*.
- c. Hasil penelitian ini selanjutnya dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan berkenaan dengan bermain *game online* dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying* siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Kepala sekolah beserta staf di SMP Pesantren Modern Terpadu (PMT) Prof. Dr. Hamka II Kota Padang, sebagai bahan masukan dalam membina dan memotivasi siswa untuk pencegahan perilaku *bullying*.

- b. Program studi bimbingan dan konseling khususnya Universitas Negeri Padang dalam rangka mempersiapkan konselor yang profesional terutama dalam pelayanan bidang pencegahan perilaku *bullying*.
- c. Penulis dapat memperkaya pengetahuan dan pemahaman penulis tentang bermain *game online* dan konformitas teman sebaya serta kontribusi terhadap perilaku *bullying* siswa.
- d. Peneliti lainnya, agar dapat dijadikan sebagai bahan kajian dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut.

1. Secara rata-rata bermain *game online* siswa kelas VIII SMP Pesantren Modern Terpadu (PMT) Prof. Dr. Hamka II Padang dalam kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa siswa masih perlu pemahaman mengenai bermain *game online* kearah yang positif.
2. Secara rata-rata konformitas teman sebaya siswa kelas VIII SMP Pesantren Modern Terpadu (PMT) Prof. Dr. Hamka II Padang dalam kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa siswa masih perlu pemahaman mengenai konformitas teman sebaya yang positif.
3. Secara rata-rata perilaku *bullying* siswa kelas VIII SMP Pesantren Modern Terpadu (PMT) Prof. Dr. Hamka II Padang dalam kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa siswa masih perlu pemahaman mengenai perilaku *bullying*.
4. *Game online* memberikan kontribusi secara signifikan terhadap perilaku *bullying* pada siswa sebesar 12,5%. Artinya semakin meningkat bermain *game online* bertema kekerasan secara negatif siswa, maka akan semakin meningkat perilaku *bullying* siswa.
5. Konformitas teman sebaya memberikan kontribusi secara signifikan terhadap perilaku *bullying* pada siswa sebesar 52,4%. Artinya semakin

meningkat konformitas teman sebaya yang negatif maka akan semakin meningkatkan perilaku *bullying*.

6. Bermain *game online* dan konformitas teman sebaya secara bersama-sama memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perilaku *bullying* siswa sebesar 58,7%. Artinya, semakin meningkat kontribusi bermain *game online* dan konformitas teman sebaya kearah yang negatif maka akan semakin meningkat perilaku *bullying* siswa.

B. Implikasi

Implikasi penelitian adalah konsekuensi logis yang muncul dari setiap simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan antara bermain *game online* dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying*. Sebagaimana dikemukakan sebelumnya bahwa perilaku *bullying* dipengaruhi oleh bermain *game online* dan konformitas teman sebaya yang keduanya adalah mewakili faktor eksternal dan internal.

Temuan ini dapat menjadi masukan bagi semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan di Pesantren, untuk peneliti dalam pembuatan program pelayanan bimbingan dan konseling di Pesantren terkait dengan materi yang sesuai dengan temuan penelitian. Program pelayanan bimbingan dan konseling di pesantren yang di buat pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Layanan Informasi

Layanan informasi ini dimaksudkan agar membantu siswa mendapatkan berbagai informasi yang diperlukan untuk menentukan arah yang di kehendaki kedepannya. Terkait dengan penelitian ini, tentunya informasi yang diberikan kepada siswa adalah informasi yang dapat mereduksi perilaku *bullying* siswa. Materi yang dapat diberikan melalui layanan ini antara lain: Konformitas Teman Sebaya, *Game Online*, dan Perilaku *Bullying*.

b. Layanan Konseling Perorangan

Layanan konseling individual diberikan kepada siswa dalam rangka membantu siswa mengentaskan permasalahan pribadi, melalui layanan konseling individual ini beban siswa hendaknya dapat diringankan dan potensi yang ada pada siswa dapat dikembangkan. Layanan konseling individual ini juga diharapkan dapat mereduksi perilaku *bullying*, meningkatkan konformitas teman sebaya kearah yang positif dan bermain *game online* kearah negatif.

c. Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok diberikan kepada siswa agar siswa dapat membahas topik tertentu secara bersama-sama. Tentunya dengan memanfaatkan dinamika kelompok, melalui layanan ini diharapkan dapat mereduksi perilaku *bullying*, meningkatkan konformitas teman sebaya kearah yang positif dan bermain *game online* kearah negatif.

d. Layanan Konseling Kelompok

Layanan konseling kelompok diberikan kepada siswa untuk dapat memanfaatkan dinamika kelompok dalam rangka pemecahan masalah siswa yang ada dalam kelompok tersebut. Melalui layanan ini, permasalahan anggota kelompok dapat dipecahkan bersama-sama guna mereduksi perilaku *bullying*, meningkatkan konformitas teman sebaya kearah yang positif dan bermain *game online* kearah negatif.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan antara bermain *game online* dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *bullying*. Untuk itu ada beberapa saran yang dapat direkomendasikan dari penelitian ini kepada:

1. SMP Pesantren Modern Terpadu (PMT) Prof. Dr. Hamka II Padang

SMP Pesantren Modern Terpadu (PMT) Prof. Dr. Hamka II Padang terkhusus pada kelas VIII agar lebih memperhatikan siswa dan perilaku *bullying* yang ada, serta dapat memberikan informasi terkait dengan konformitas teman sebaya kearah yang negatif dan dampak bermain *game online*.

2. Konselor

Konselor di sekolah diharapkan mampu memberikan pelayanan bimbingan dan konseling terhadap klien terkait dengan bermain *game online*, konformitas teman sebaya dan perilaku *bullying*.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk meneliti lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *bullying*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, U. K., & Anam, S. (2017). Fenomena geng santri (pengaruh konformitas kelompok teman sebaya terhadap perilaku positif dan negatif geng santri di pondok pesantren). *Jurnal Studi Islam*, 13(1), 98–125. Retrieved from file:///C:/Users/user/AppData/Local/Temp/123-379-1-PB.pdf
- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design* (2nd ed.). Barkeley, CA: New Riders.
- Anhar. (2010). *PHP & MySql Secara Otodidak*. Jakarta: PT TransMedia.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, P. R. (2008a). *Meredam bullying*. Jakarta: PT Grasindo.
- Astuti, P. R. (2008b). *Meredam bullying 3 cara efektif mengatasi kekerasan pada anak*. (P. Grasindo, Ed.). Jakarta.
- Baqiroh, N. F. A. B. (2018). Ini bahaya game online jika di lakukan terus menerus. *Bisnis.com*. Retrieved from <https://lifestyle.bisnis.com/read/20180710/220/814876/ini-bahaya-game-online-jika-dilakukan-terus-menerus>
- Baron, R., & Byrne, D. (1991). *Social Psychology Understanding Human Interaction* (5th ed.). New York: Allyn and Bacon Inc.
- Beane, A. L. (2008). *Protect Your Child From Bullying*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Berk, L. (1993). *Infants, Chlidren and Adolesence*. Needham, MA: Allyn & Bacon.
- Carter, B. B., & Spencer, V. G. (2006). The fear factor: bullying and students with disabilities. *International Journal of Special Education*, 21(1), 11–23. Retrieved from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.501.1121&rep=rep1&type=pdf>
- Ceilindri, R. A., & Budiani, M. S. (2016). Harga diri dan konformitas dengan perilaku bullying pada siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 6(2), 64–70. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jptt/article/view/1791/1199>