

**ANALISIS BENTUK-BENTUK PERILAKU AGRESIF SISWA  
PENGGUNA *GAME ONLINE* DI SMA NEGERI 1 NATAR  
TAHUN AJARAN 2018/2019**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**OLSA KRUI SAPUTRI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2019**

## **ABSTRAK**

### **ANALISIS BENTUK-BENTUK PERILAKU AGRESIF SISWA PENGGUNA *GAME ONLINE* DI SMA NEGERI 1 NATAR TAHUN AJARAN 2018/2019**

**Oleh**

**OLSA KRUI SAPUTRI**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran deskriptif bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sampel penelitian diambil dari keseluruhan populasi, yaitu sebanyak 107 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner *online* agresivitas pengguna *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar, yaitu bentuk perilaku lain sebesar 49%, agresi kemarahan sebesar 30%, agresi verbal sebesar 14%, agresi permusuhan sebesar 4%, dan agresi fisik sebesar 3%.

Kata kunci: bentuk-bentuk perilaku agresif, bimbingan dan konseling, *game online*

## **ABSTRACT**

### **ANALYSIS OF THE AGGRESSIVE BEHAVIOR FORMS OF ONLINE GAMES USER STUDENTS AT SMA NEGERI 1 NATAR IN ACADEMIC YEAR 2018/2019**

**By**

**OLSA KRUI SAPUTRI**

*This research aims to provide a descriptive description of the aggressive behavior forms of online games user students at SMA Negeri 1 Natar in academic year 2018/2019. This research used descriptive quantitative methode. The research samples were taken from the entire population of 107 students, it was using saturated sampling technique. The data collection techniques used an online questionnaire of online games users. The results showed that the aggressive behavior forms of online games user students at SMA Negeri 1 Natar were other behavior forms by 49%, angger by 30%, verbal aggression by 14%, hostility by 4%, and physical aggression by 3%.*

*Keywords: aggressive behavior forms, guidance and counseling, online game*

**ANALISIS BENTUK-BENTUK PERILAKU AGRESIF SISWA  
PENGGUNA *GAME ONLINE* DI SMA NEGERI 1 NATAR  
TAHUN AJARAN 2018/2019**

**Oleh  
OLSA KRUI SAPUTRI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2019**

Judul Skripsi

: **ANALISIS BENTUK-BENTUK PERILAKU  
AGRESIF SISWA PENGGUNA  
GAME ONLINE DI SMA NEGERI 1 NATAR  
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Nama Mahasiswa

: ***Olsa Krui Saputri***

Nomor Pokok Mahasiswa

: **1513052066**

Program Studi

: **Bimbingan dan Konseling**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

*Ratna Widiastuti*

**Ratna Widiastuti, S.Psi., M.A., Psi.**  
NIP. 19730315 200212 2 022

*Moch Johan Pratama*

**Moch Johan Pratama, S.Psi., M.Psi.**  
NIP. 19870918 201504 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

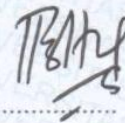
*Dr. Riswandi*

**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP. 19760808 200912 1 001

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

Ketua : **Ratna Widiastuti, S.Psi., M.A., Psi.**



Sekretaris : **Moch Johan Pratama, S.Psi., M.Psi.**



Penguji  
Bukan Pembimbing : **Drs. Muswardi Rosra, M.Pd.**



### 2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**  
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 22 November 2019

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Olsa Krui Saputri

NPM : 1513052066

Prodi/Jurusan : Bimbingan Konseling / Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Bandar Lampung, 22 November 2019

  
Olsa Krui Saputri  
NPM 1513052066

## **RIWAYAT HIDUP**



Olsa Krui Saputri lahir di Bandar Lampung, tanggal 08 Agustus 1997, merupakan anak kedua dari dua bersaudara, pasangan Bapak Siswanto dan Ibu Bini. Penulis menempuh pendidikan formal diawali dari: Taman Kanak-kanak (TK) Al-Munawaroh Natar lulus pada tahun 2003, Pendidikan Sekolah

Dasar (SD) Negeri 1 Natar lulus pada tahun 2009, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Natar lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) YP Mutiara Natar lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2015, penulis diterima sebagai mahasiswi S1 Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama menjadi mahasiswi, penulis pernah aktif dalam beberapa organisasi, yaitu Panitia Khusus (PANSUS) XVII Pemira FKIP Universitas Lampung sebagai Sekretaris Sie Konsumsi (2016), dan PIK M Raya Universitas Lampung sebagai Pendidik Sebaya (2016-2017). Pada tahun 2018, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Pengenalan Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Semaka, kedua kegiatan tersebut dilaksanakan di Desa Sukaraja, Kecamatan Semaka, Kabupaten Tanggamus.

## MOTTO

فَبِأَيِّ آلَاءِ رَبِّكُمَا تُكَذِّبَانِ (١٣)

(QS. Ar-Rahman: 13)

*“It’s okay to be not okay, but it’s not okay to stay that way.”*

*(Perry Noble)*

## PERSEMBAHAN



*Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.*

*Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas rahmat dan nikmat yang telah diberikan, serta kekuatan, kesehatan, dan kesabaran untukku dalam mengerjakan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada junjunganku Nabi Muhammad SAW.*

*Dengan segala kerendahan hati penulis persembahkan skripsi ini kepada:*

*Kedua orangtuaku, Ayah Siswanto dan Ibu Bini yang terus berkorban, membimbing, memberikan semangat, dan tak pernah lelah mendokan setiap waktu untuk kebaikanku.*

*Kakakku, Olga Krui Saputri yang selalu memberikan bantuannya ketika aku dalam kesulitan, dan menyayangiku selama ini.*

*Keluarga besarku.*

*Almamaterku tercinta Universitas Lampung.*

## SANWACANA

Alhamdulillahirobil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online di SMA Negeri 1 Natar Tahun Ajaran 2018/2019*". Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi tingkat sarjana kependidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan dari berbagai pihak.

Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Yusmansyah, M.Si., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling.
5. Bapak Drs. Muswardi Rosra, M. Pd., selaku Dosen Penguji. Terima kasih atas bimbingan, saran dan masukan bagi penulis yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi.

6. Ibu Ratna Widiastuti, S.Psi., M.A., Psi., selaku Pembimbing Utama. Terima kasih atas bimbingan, kesabaran, saran, dan masukan berharga yang telah diberikan kepada penulis.
7. Bapak Moch Johan Pratama, S.Psi., M.Psi., selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Pembantu yang telah begitu banyak memberikan masukan, motivasi, dan arahan demi terselesaikannya skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP UNILA. Terima kasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan, semoga ilmu yang Bapak dan Ibu berikan akan sangat bermanfaat bagi penulis di masa depan.
9. Bapak dan Ibu Staff Adminitrasi FKIP UNILA. Terima kasih atas bantuannya selama ini dalam membantu menyelesaikan keperluan administrasi.
10. Bapak Drs. Sumarno selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Natar, beserta Ibu Dra. Ni Made Suarmiati selaku Guru Bimbingan dan Konseling. Terima kasih telah membantu penulis dalam penelitian ini.
11. Kedua orangtuaku, Bapak Siswanto dan Ibu Bini. Terima kasih atas jeri payah, pengorbanan, kasih sayang, dan bimbingannya selama ini. Terkhusus Ibuku, terima kasih banyak atas dukungan dan motivasi yang telah diberikan, serta tak kenal lelah melangitkan doa untuk kebaikanmu.
12. Kakakku, Olga Krui Saputri, yang selalu membantu dan menyayangiku.
13. Keluarga besarku, yang menantikan kelulusanku.
14. Kance Linda, Noven, Aini, dan Fitri, yang selalu bersedia membantuku dan bertukar pikiran. *Thank you so much, and love you girls.*

15. Keluarga Besar BK 2015 UNILA, khususnya Keluarga Salonpas Wisuda VS Nikah. Terima kasih sudah menjadi bagian dalam hidupku. *I'm gonna miss you guys.*
16. Keluarga Paguyuban Karya Salemba Empat (KSE) Universitas Lampung. Terima kasih atas kebersamaannya dan juga pengalamannya.
17. Sahabat Kajian Rutin (Karin); Fitri, Aini, Putri, Alvin, dan Popo. Terima kasih atas kebersamaan dan *sharing* ilmunya di rumput depan MUA FKIP.
18. Teman-teman KKN dan PPL, kakak-kakak tingkat dan adik-adik tingkat BK UNILA, terima kasih atas bantuan dan dukungan kalian selama ini.
19. Adik-adik SMA Negeri 1 Natar, terima kasih banyak atas bantuan dan partisipasi kalian. Jangan pernah bosan jadi orang baik, ya.
20. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih.
21. Almamaterku tercinta.

Akhir kata, Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan, namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, November 2019

Penulis

Olsa Krui Saputri

## DAFTAR ISI

|                                                        | Halaman |
|--------------------------------------------------------|---------|
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                              | vii     |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                              | viii    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                           | x       |
| <br><b>I. PENDAHULUAN .....</b>                        | <br>1   |
| A. Latar Belakang Masalah .....                        | 1       |
| B. Identifikasi Masalah .....                          | 5       |
| C. Pembatasan Masalah .....                            | 6       |
| D. Perumusan Masalah.....                              | 6       |
| E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....                 | 6       |
| 1. Tujuan Penelitian .....                             | 6       |
| 2. Manfaat Penelitian .....                            | 6       |
| F. Ruang Lingkup Penelitian .....                      | 7       |
| G. Kerangka Pemikiran.....                             | 8       |
| <br><b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                  | <br>10  |
| A. Perilaku Agresif .....                              | 10      |
| 1. Perilaku Agresif dalam Bimbingan dan Konseling..... | 10      |
| 2. Pengertian Perilaku Agresif .....                   | 11      |
| 3. Ciri-ciri Perilaku Agresif .....                    | 13      |
| 4. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif .....                | 14      |
| 5. Faktor-faktor Perilaku Agresif.....                 | 16      |
| 6. Dampak-dampak Perilaku Agresif.....                 | 21      |
| B. <i>Game Online</i> .....                            | 22      |
| 1. Pengertian <i>Game Online</i> .....                 | 22      |
| 2. Genre <i>Game Online</i> .....                      | 23      |
| 3. Dampak Bermain <i>Game</i> .....                    | 26      |
| C. Perilaku Agresif dalam <i>Game Online</i> .....     | 29      |
| <br><b>III. METODE PENELITIAN .....</b>                | <br>31  |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian.....                    | 31      |
| B. Metode Penelitian.....                              | 31      |
| C. Populasi dan Sampel .....                           | 32      |
| 1. Populasi .....                                      | 32      |
| 2. Sampel .....                                        | 32      |
| D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....   | 32      |
| 1. Variabel Penelitian .....                           | 32      |
| 2. Definisi Operasional.....                           | 33      |

|                                                                |           |
|----------------------------------------------------------------|-----------|
| E. Teknik Pengumpulan Data .....                               | 33        |
| F. Uji Instrumen Penelitian.....                               | 34        |
| 1. Validitas Instrumen .....                                   | 34        |
| 2. Reliabilitas Instrumen.....                                 | 35        |
| G. Teknik Analisis Data .....                                  | 35        |
| <b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                          | <b>37</b> |
| A. Prosedur Penelitian.....                                    | 37        |
| 1. Persiapan Penelitian .....                                  | 37        |
| 2. Pelaksanaan Penelitian .....                                | 37        |
| B. Hasil Penelitian .....                                      | 37        |
| 1. Hasil Analisis Deskriptif Persentase Bentuk-bentuk Perilaku |           |
| 2. Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i> .....             | 40        |
| C. Pembahasan .....                                            | 53        |
| <b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                           | <b>65</b> |
| A. Kesimpulan .....                                            | 65        |
| B. Saran.....                                                  | 66        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                     | <b>68</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                                          | <b>71</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                             | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Komparasi Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif.....                                  | 3       |
| 2. Sampel Penelitian.....                                                         | 32      |
| 3. Kisi-kisi Kuesioner Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i> .....   | 34      |
| 4. Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i> di SMA Negeri 1 Natar ..... | 61      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                                                                                                   | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i> .....                                                                | 9       |
| 2. Alur Analisis Data Persentase .....                                                                                                   | 36      |
| 3. Persentase Siswa Pengguna <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin .....                                                          | 38      |
| 4. Persentase Durasi Siswa Bermain <i>Game Online</i> per Hari .....                                                                     | 39      |
| 5. Nama <i>Game Online</i> yang Dimainkan .....                                                                                          | 40      |
| 6. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i> .....                                                                | 41      |
| 7. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i><br>saat Mengalami Kekalahan.....                           | 42      |
| 8. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i><br>saat Sinyal Menghilang .....                            | 43      |
| 9. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i><br>saat <i>Smartphone</i> Mengalami Hang/Lag .....         | 45      |
| 10. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i><br>saat <i>Skill</i> Teman Satu Tim Buruk .....           | 46      |
| 11. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i><br>saat Teman Mengganggu Bermain <i>Game Online</i> ..... | 47      |
| 12. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i><br>saat <i>Smartphone</i> Mengalami Lowbat .....          | 48      |

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 13. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i>              |    |
| saat Teman Satu Tim tidak Membantu .....                                                    | 50 |
| 14. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i>              |    |
| ketika Tim Bermain tidak Kompak.....                                                        | 51 |
| 15. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna <i>Game Online</i>              |    |
| ketika Teman Satu Tim Keluar dari <i>Game</i> .....                                         | 52 |
| 16. <i>Screenshot</i> Kuesioner <i>Online</i> Agresivitas Pengguna <i>Game Online</i> ..... | 77 |
| 17. Siswa Mengisi Kuesioner <i>Online</i> Via <i>Smartphone</i> Masing-masing.....          | 79 |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                                   | Halaman |
|----------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Tampilan Kuesioner <i>Online Agresivitas Pengguna Game Online</i> ..... | 72      |
| 2. Koding Jawaban Siswa .....                                              | 78      |
| 3. Dokumentasi Pengambilan Data Penelitian .....                           | 79      |
| 4. Surat Izin Penelitian .....                                             | 80      |
| 5. Surat Balasan Izin Penelitian .....                                     | 81      |
| 6. Surat Keterangan Penelitian .....                                       | 82      |

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat dan luarbiasa. Berbagai keterbatasan yang dulu dialami manusia dalam berhubungan satu sama lainnya seperti faktor jarak, waktu, kecepatan dan lain sebagainya, sekarang dapat diatasi dengan semakin maju dan pesatnya sarana komunikasi yang mutakhir. Surat kabar (termasuk majalah), radio, televisi, dan internet merupakan bentuk-bentuk perkembangan media masa yang dapat dinikmati oleh masyarakat baik di kota maupun pedesaan. Segala informasi baik positif ataupun negatif dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat.

Perkembangan teknologi juga dapat dinikmati pada media permainan. Salah satu permainan era modern saat ini, yaitu *game oline*. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Adams dan Rollings, 2010). *Game online* kini dapat dimainkan oleh banyak pemain di waktu yang sama. *Game online* menjadi salah satu bentuk perkembangan internet yang belakangan ini marak digemari mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini didukung dengan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018

yang menunjukkan 5,7% dari 5.900 sampel menggunakan internet untuk bermain *game* online.

Seiring dengan perkembangan zaman, produksi *game online* semakin bervariasi. Banyaknya jenis dan tema *game* yang berkembang memunculkan *game* yang bertema kekerasan yang memicu perilaku agresif pada remaja. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti (2015) pada remaja yang gemar bermain *game online* di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya, bahwa *game online* dapat menimbulkan perilaku agresif, baik perilaku agresif fisik dan perilaku agresif verbal. Perilaku agresif fisik ditandai dengan adanya interaksi fisik dalam permainan dan juga berdampak pada peniruan dalam kehidupan nyata. Perilaku agresif tersebut berupa memukul, menendang. Sedangkan perilaku agresif verbal merupakan perilaku yang berasal dari kata-kata jorok yang ada di permainan dan dilakukan peniruan didalam kehidupan nyata, yakni berkata *fuck*, *cok*, *gateli*.

Perilaku agresi adalah suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam atau membahayakan individu-individu atau objek-objek yang menjadi sasaran perilaku tersebut baik (secara fisik atau verbal) dan langsung atau tidak langsung (Buss dan Perry, 1992). Perilaku agresif merupakan perilaku antisosial yang memiliki berbagai dampak negatif baik bagi pelaku maupun korban. Perilaku agresi memiliki dampak bagi pelaku, seperti dijauhi oleh teman-temannya, mendapat label sebagai anak nakal, dibenci oleh teman-temannya, dan memiliki konsep diri yang negatif. Sementara dampak

perilaku agresif bagi korban ialah memberikan efek korban menjadi selalu merasa ketakutan, terancam dan merasa tidak nyaman, serta apabila bertemu dengan pelaku akan cenderung menghindar (Handayani, 2004).

Pada penelitian ini, peneliti melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Natar untuk mendalami bentuk fenomena perilaku agresif siswa pengguna *game online* dengan menggunakan teknik wawancara dan *survey online*. Wawancara dilakukan kepada salah seorang guru BK dan sembilan orang siswa pengguna *game online*. Guru BK tersebut menyatakan bahwa terdapat sebagian siswa pengguna *game online* yang melakukan perilaku agresif kepada temannya, seperti memaki, mengejek, mengumpat dengan kata-kata kasar atau kotor. Sementara itu, hasil dari *survey online* dan wawancara yang dilakukan pada sembilan orang siswa, menunjukkan terdapat perilaku-perilaku mereka yang mengarah pada bentuk-bentuk perilaku agresif jika ditinjau dari teori Buss dan Perry (1992). Berikut tabel komparasinya:

Tabel 1. Komparasi Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif

| Bentuk-bentuk perilaku agresif berdasarkan teori Buss dan Perry (1992)                                                                                      | Bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna <i>game online</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agresi fisik seperti memukul, menendang dan lain-lain                                                                                                       | Empat dari sembilan orang siswa mengaku memukul dan mendorong meja saat kalah dalam permainan dan ketika sinyal hilang atau jelek.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Agresi verbal, seperti mengumpat, menyebarkan cerita yang tidak menyenangkan tentang seseorang kepada orang lain, memaki, mengejek, membentak, dan berdebat | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enam dari sembilan orang siswa mengaku mengejek orang yang kalah dalam <i>game online</i></li> <li>• Enam dari sembilan orang siswa mengaku mengumpat dengan kata-kata kasar atau kotor dikarenakan sinyal yang berubah jelek saat bermain <i>game online</i></li> <li>• Tujuh dari sembilan orang siswa mengaku memaki orang yang mengganggunya saat bermain <i>game</i></li> </ul> |

|                                                        |                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                        | <i>online</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Satu dari sembilan orang mengaku tidak merespon atau mendiami orang yang menganggunya saat bermain <i>game online</i></li> </ul> |
| Kemarahan                                              | —                                                                                                                                                                                       |
| Permusuhan, seperti kebencian, permusuhan, antagonisme | —                                                                                                                                                                                       |

Sementara itu, berdasarkan hasil *survey online* ditemukan bahwa 37,3% dari 83 siswa mengaku mengejek orang yang kalah dalam permainan *game online*, 38,6% dari 83 siswa mengaku mengumpat dengan kata-kata kasar atau kotor dikarenakan sinyal yang berubah jelek saat bermain *game online*, dan 44,6% dari siswa 83 siswa mengaku memaki orang yang mengganggunya saat bermain *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku agresif benar-benar terjadi pada populasi penelitian.

Perilaku agresif tidak terjadi secara kebetulan, melainkan terdapat stimulus yang melatarbelakangi. Perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal merupakan faktor dari dalam individu, seperti sifat, jenis kelamin, keyakinan, sikap, nilai, tujuan jangka panjang. Sementara faktor situasional merupakan stimulus dari luar, seperti petunjuk untuk melakukan tindakan agresif (*aggressive cues*), provokasi frustrasi, rasa sakit dan ketidaknyamanan, obat-obatan, dan intensif (Buss dan Perry, 1992).

Perilaku agresif pada pengguna *game online* dapat dipengaruhi oleh faktor *aggressive cues* melalui video *game online* yang dimainkan. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016) bahwa terdapat terdapat pengaruh agresif yang signifikan antara bermain *game online* dengan

perubahan perilaku *gamers* di Samarinda. *Game online* sekarang ini banyak mengandung adegan atau aksi-aksi kekerasan baik secara verbal maupun secara fisik. Memainkan video *game* yang berisi kekerasan secara berulang dapat meningkatkan pikiran, perasaan, dan perilaku agresif, bahkan lebih rentan dibandingkan dengan menonton televisi atau film, karena video games melibatkan partisipan secara aktif dibandingkan media lainnya (Myers, 2002).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game Online* di SMA Negeri 1 Natar Tahun Ajaran 2018/2019”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar, ditemukan beberapa perilaku yang mengarah pada bentuk-bentuk perilaku agresif jika ditinjau dari teori Buss dan Perry (1992), berikut bentuk perilakunya:

- a. Siswa mengejek teman yang kalah bermain *game online*
- b. Siswa mengumpat dengan kata-kata kasar atau kotor dikarenakan sinyal yang berubah jelek dan saat kalah bermain *game online*
- c. Siswa memaki orang yang mengganggunya saat bermain *game online*
- d. Siswa memukul meja ketika sinyal menghilang atau jelek
- e. Siswa mendorong meja ketika mengalami kekalahan dalam *game online*

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah mengenai “analisis bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar tahun ajaran 2018/2019”.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah “perilaku agresif siswa pengguna *game online*”. Dari masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini:

- a. Apa saja bentuk-bentuk perilaku agresif yang dilakukan siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar?
- b. Bentuk perilaku agresif apakah yang dominan dilakukan siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar?

### E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah memberikan gambaran deskriptif mengenai bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar tahun ajaran 2018/2019.

#### 2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan konsep-konsep ilmu pengetahuan mengenai bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online*.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi siswa SMA Negeri 1 Natar, hasil dari penelitian ini berguna sebagai informasi terkait bentuk-bentuk perilaku apa saja yang termasuk dalam perilaku agresif.
- 2) Bagi guru Bimbingan dan Konseling SMA Negeri 1 Natar, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam menyusun program layanan bimbingan dan konseling bidang pribadi-sosial, khususnya yang berkaitan dengan perilaku agresif siswa pengguna *game online*.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai data fenomena perilaku agresif siswa pengguna *game online* yang terjadi di SMA Negeri 1 Natar dan sebagai bahan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penanganan yang tepat untuk mengurangi perilaku agresif siswa pengguna *game online*.

## F. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar.

### 2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar.

### 3. Ruang Lingkup Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Natar pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

### G. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan hasil studi pendahuluan diketahui bahwa fenomena perilaku agresif terjadi pada siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar. Perilaku agresi adalah suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam atau membahayakan individu-individu atau objek-objek yang menjadi sasaran perilaku tersebut baik (secara fisik atau verbal) dan langsung atau tidak langsung. Ciri-ciri perilaku agresif yaitu perilaku menyerang, menyakiti diri sendiri, orang lain, atau objek tertentu, perilaku yang tidak diharapkan oleh orang lain, perilaku yang melanggar norma sosial, sikap permusuhan, dan perilaku yang dipelajari (Anantasari, 2006).

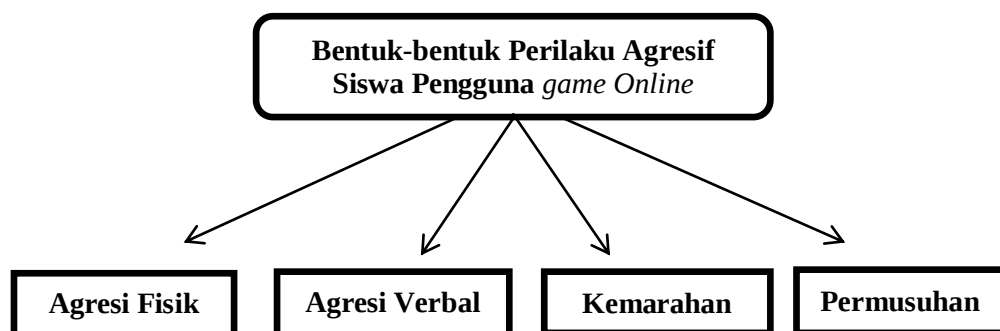
Perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal merupakan faktor dari dalam individu, seperti sifat, jenis kelamin, keyakinan, sikap, nilai, tujuan jangka panjang. Sementara faktor situasional merupakan stimulus dari luar, seperti petunjuk untuk melakukan tindakan agresif (*aggressive cues*), provokasi frustrasi, rasa sakit dan ketidaknyamanan, obat-obatan, dan intensif (Buss dan Perry, 1992).

*Game online* merupakan faktor *aggressive cuess* yang dapat mempengaruhi pengguna atau pemain untuk melakukan perilaku agresif kepada orang lain ataupun benda-benda yang berada di sekitarnya. *Aggressive cuess* merupakan

objek yang menimbulkan konsep-konsep yang berhubungan dengan agresi dalam memori. Pada hal ini *game online* menjadi objek petunjuk untuk melakukan perilaku agresif. Memainkan video *game* yang berisi kekerasan secara berulang dapat meningkatkan pikiran, perasaan, dan perilaku agresif, bahkan lebih rentan dibandingkan dengan menonton televisi atau film, karena video *games* melibatkan partisipan secara aktif dibandingkan media lainnya (Myers, 2002).

Hal ini diperkuat dengan penelitian Ramadhani (2013) yang berjudul “*Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela, dan Mutant di Samarinda*”. Ramadhani menemukan banyak remaja yang berperilaku agresif ketika bermain *game* pada penelitiannya. Mereka mengumpat dengan berkata-kata kasar, menghentakkan *keyboard* dan *mouse* di depannya, bahkan sampai menulis kata-kata kasar untuk lawan mainnya di dalam *chat game* ketika karakter dalam *game* yang dimainkan kalah.

Berdasarkan uraian di atas, muncul kerangka pikir dari bentuk-bentuk perilaku agresif yang dilakukan siswa pengguna *game online*. Berikut gambar kerangka pikir dari penelitian ini:



Gambar 1. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game Online*

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Perilaku Agresif**

#### **1. Perilaku Agresif dalam Bimbingan dan Konseling**

Bimbingan dan konseling adalah proses bantuan yang dilakukan oleh seorang ahli (konselor) kepada individu-individu untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal serta membantu individu dalam menyelesaikan permasalahannya secara mandiri. Secara umum, bimbingan dan konseling bertujuan untuk membantu peserta didik mengenal bakat, minat, dan kemampuannya serta memilih dan menyesuaikan diri dengan kesempatan pendidikan dan merencanakan karier yang sesuai dengan tuntutan kerja. Sementara itu, tujuan bimbingan dan konseling secara khusus adalah untuk membantu peserta didik agar dapat mencapai tujuan-tujuan perkembangan meliputi aspek pribadi, sosial, belajar, dan karier.

Bimbingan dan konseling mencakup empat bidang layanan, yaitu pribadi, sosial, belajar, dan karier. Bimbingan pribadi-sosial merupakan upaya pengembangan kemampuan untuk menghadapi masalah-masalah pribadi-sosial dengan cara menciptakan lingkungan interaksi pendidikan yang kondusif, mengembangkan sistem pemahaman diri dan sikap-sikap positif, serta dengan mengembangkan keterampilan-keterampilan pribadi-

sosial (Susanto, 2018). Bimbingan pribadi-sosial dimaksudkan untuk mencapai tujuan dan tugas perkembangan pribadi-sosial dalam mewujudkan pribadi yang takwa, mandiri, dan bertanggung jawab. Aspek pribadi-sosial dalam bimbingan dan konseling membantu peserta didik agar memiliki kesadaran diri dan dapat mengembangkan sikap positif, membuat pilihan secara sehat, menghargai orang lain, mempunyai rasa tanggung jawab, mengembangkan keterampilan hubungan antar pribadi, dapat menyelesaikan konflik dan membuat keputusan secara efektif (Nursalim, 2015).

Perilaku agresif merupakan salah satu permasalahan yang terdapat pada aspek pribadi-sosial karena perilaku agresif merupakan permasalahan siswa yang berhubungan dengan kehidupan pribadi dan sosialnya. Perilaku agresif memiliki dampak dalam aspek pribadi dan sosial pelaku maupun korban. Bagi pelaku, perilaku agresif dapat membuatnya dijauhi oleh teman-teman dan berdampak pula pada konsep dirinya yang negatif. Sementara itu, dampak bagi korban ialah membuatnya merasa terancam dan ketakutan.

## **2. Pengertian Perilaku Agresif**

Konsep perilaku agresif didasarkan kepada pengertian dasarnya yaitu agresi. *Aggression* (agresi, penyerangan, serangan) merupakan satu serangan atau serbuan, tindakan permusuhan yang ditujukan pada seseorang atau benda (Chaplin, 2005). Perilaku agresif merupakan istilah umum yang dikaitkan dengan perasaan-perasaan marah atau permusuhan

(Kartono dan Gulo, 2000). Dapat diartikan bahwa perilaku agresi merupakan perilaku menyerang dan tindakan permusuhan pada seseorang atau benda.

Agresi adalah perilaku dengan tujuan menyakiti, menyerang, atau merusak terhadap orang maupun benda-benda disekelilingnya untuk mempertahankan diri maupun akibat dari rasa ketidakpuasan (Saad, 2003). Perilaku agresi tersebut memiliki unsur kesengajaan, objek, serta akibat yang tidak menyenangkan bagi pihak yang terkena sasaran perilaku agresi. Agresi sebagai bentuk perilaku yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut (Baron dan Bryne, 2005).

Definisi lain menyatakan bahwa agresi sebagai perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain (Widyastuti, 2013). Senada dengan pendapat tersebut, perilaku agresi adalah suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam atau membahayakan individu-individu atau objek-objek yang menjadi sasaran perilaku tersebut baik (secara fisik atau verbal) dan langsung atau tidak langsung (Buss dan Perry, 1992). Perilaku agresif dapat dipahami sebagai suatu perilaku yang bertujuan untuk melukai orang lain baik secara verbal maupun nonverbal, secara fisik, psikis, langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas, dapat disimpulkan perilaku agresif adalah perilaku yang bertujuan menyakiti atau melukai orang lain baik secara fisik maupun verbal dan menyerang atau merusak benda-

benda yang ada di sekitar baik secara langsung maupun tidak langsung. Perilaku agresif dapat melukai secara fisik maupun psikologis seseorang. Tidak hanya menyakiti orang lain, perilaku agresif juga dapat menyakiti diri sendiri.

### **3. Ciri-ciri Perilaku Agresif**

Perilaku yang secara tidak sengaja menyebabkan kesakitan dan kerusakan bukan merupakan perilaku agresif. Terdapat enam ciri-ciri perilaku agresif (Anantasari, 2006):

- a. Perilaku menyerang; perilaku menyerang lebih menekankan pada suatu perilaku untuk menyakiti hati, atau merusak barang orang lain, dan secara sosial tidak dapat diterima.
- b. Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggangtunya; perilaku agresif termasuk yang dilakukan anak, hampir pasti menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dapat dialami oleh dirinya sendiri atau orang lain. Bahaya kesakitan dapat berupa kesakitan fisik, misalnya pemukulan, dan kesakitan secara psikis misalnya hinaan. Selain itu yang perlu dipahami juga adalah sasaran perilaku agresif sering kali ditujukan seperti benda mati.
- c. Perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasarannya; perilaku agresif pada umumnya juga memiliki sebuah ciri yaitu tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya.

- d. Perilaku yang melanggar norma sosial; perilaku agresif pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma-norma sosial.
- e. Sikap bermusuhan terhadap orang lain; perilaku agresif yang mengacu kepada sikap permusuhan sebagai tindakan yang di tujuhan untuk melukai orang lain.
- f. Perilaku agresif yang dipelajari; perilaku agresif yang dipelajari melalui pengalamannya di masa lalu dalam proses pembelajaran perilaku agresif, terlibat pula berbagai kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku agresif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan perilaku agresif memiliki ciri-ciri, yaitu perilaku yang menyerang, menyakiti diri sendiri, orang-orang, atau objek-objek tertentu, perilaku yang tidak diharapkan dan termasuk melanggar norma sosial, serta sikap bermusuhan dan perilaku agresif yang dipelajari. Perilaku agresif pada siswa pengguna *game online* dalam penelitian ini termasuk perilaku agresif yang dipelajari dari *game online* yang dimainkannya. Perilaku agresif yang dilihat terus-menerus oleh siswa dalam *game online* dapat mempengaruhi mereka untuk melakukan perilaku tersebut.

#### **4. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif**

Setiap orang memiliki dorongan untuk berperilaku agresif. Perilaku agresif yang muncul pada diri individu dapat digolongkan menjadi beberapa

bentuk. Berikut ini adalah bentuk-bentuk dari perilaku agresif (Buss dan Perry, 1992):

- a. Agresi fisik merupakan tindakan agresi yang menyakiti individu lain secara fisik, seperti memukul, menendang dan lain-lain.
- b. Agresi verbal, yaitu respon vokal yang menyampaikan stimulus yang menyakiti mental dalam bentuk penolakan dan ancaman. Seperti mengumpat, menyebarkan cerita yang tidak menyenangkan tentang seseorang kepada orang lain, memaki, mengejek, membentak, dan berdebat.
- c. Kemarahan, yakni emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri. Reaksi emosional akut yang ditimbulkan oleh sejumlah situasi yang merangsang termasuk ancaman agresi lahiriah, pengekangan diri, serangan lisan, kekecewaan atau frustrasi dan dicirikan oleh reaksi kuat pada syaraf otonomik, khususnya oleh reaksi darurat pada bagian simpatik dan secara implisit disebabkan oleh reaksi serangan lahiriah, baik yang bersifat somatik atau jasmani maupun verbal atau lisan.
- d. *Hostility* atau permusuhan, yakni tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat empat aspek dalam perilaku agresif, yaitu aspek fisik, verbal, kemarahan, dan

permusuhan. Fisik dan verbal termasuk dalam aspek motorik. Sementara kemarahan dan permusuhan termasuk dalam aspek afektif dan kognitif.

## 5. Faktor-faktor Perilaku Agresif

Sebagaimana perilaku lainnya, perilaku agresif tidak muncul secara kebetulan, melainkan karena dipengaruhi oleh berbagai faktor pencetus. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri individu maupun dari luar individu. Berikut ini adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif (Buss dan Perry, 1992):

### a. Faktor Personal

#### 1) Sifat

Sifat-sifat tertentu dapat menyebabkan seseorang lebih agresif dari orang lain. Misalnya, individu yang memiliki sifat pencemburu akan lebih agresif.

#### 2) Jenis Kelamin

Laki-laki dan perempuan memiliki kecenderungan perilaku agresif yang berbeda. Laki-laki terbukti lebih banyak terlibat tindakan agresif dibanding perempuan, dan pilihan agresi antara laki-laki dan perempuan terbukti berbeda. Perempuan lebih memilih agresi tidak langsung, sementara laki-laki lebih banyak terlibat pada tindak agresi langsung.

#### 3) Keyakinan

Individu yang memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu melakukan tindakan agresif lebih mungkin memilih melakukan

tindakan agresif ketimbang individu yang tidak yakin bahwa dirinya dapat melakukan tindakan agresif.

#### 4) Sikap

Sikap adalah evaluasi umum seseorang terhadap diri mereka sendiri, orang lain, objek-objek ataupun isu-isu tertentu. Sikap positif terhadap perilaku agresif terbukti mempersiapkan individu untuk melakukan tindakan agresif. Sebaliknya, sikap negatif terhadap perilaku agresif terbukti mencegah seseorang untuk melakukan tindakan agresif.

#### 5) Nilai

Nilai adalah keyakinan mengenai apa yang harus dan sebaiknya dilakukan. Nilai yang dianut seseorang mempengaruhi keputusannya untuk melakukan perilaku agresif. Contohnya, orang yang menganut nilai bahwa kekerasan diperbolehkan untuk mengatasi konflik interpersonal lebih berperilaku agresif untuk menyelesaikan konflik yang dihadapinya.

#### 6) Tujuan Jangka Panjang

Tujuan hidup jangka panjang juga mempengaruhi kesiapan individu untuk terlibat dalam perilaku agresif. Misalnya, tujuan beberapa anggota geng adalah untuk dihormati dan dihargai. Tujuan ini mewarnai persepsi, nilai-nilai, dan keyakinan anggota geng mengenai pantas tidaknya melakukan suatu tindakan tertentu, dan akhirnya mempengaruhi keputusan anggota geng untuk terlibat dalam perilaku agresif.

b. Faktor Situasional

1) Petunjuk untuk Melakukan Tindakan Agresif (*Aggressive Cues*)

*Aggressive cues* adalah objek yang menimbulkan konsep-konsep yang berhubungan dengan agresi dalam memori. Contohnya, ketika seseorang dihadapkan pada sebuah senjata api, maka akan lebih agresif dibandingkan ketika dihadapkan dengan sebuah raket. Selain senjata api, objek lain yang termasuk dalam kategori ini adalah eksposur pada tayangan bermuatan kekerasan di televisi, film, dan video games.

2) Provokasi

Provokasi mencakup hinaan, ejekan, sindiran kasar serta bentuk agresi verbal lainnya, agresi fisik, gangguan-gangguan yang menghambat pencapaian suatu tujuan dan sejenisnya.

3) Frustrasi

Frustrasi terjadi ketika individu menemui hambatan untuk mencapai tujuan. Seseorang yang mengalami frustrasi terbukti lebih agresif terhadap agen yang menyebabkan terhalangnya pencapaian tujuan, ataupun pada pihak-pihak yang sebenarnya tidak bertanggungjawab atas gagalnya pencapaian tujuan. Selain itu, individu yang mengalami frustrasi juga terbukti melampiaskan rasa frustasinya dengan menyerang benda-benda yang ada di sekitarnya.

#### 4) Rasa Sakit dan Ketidaknyamanan

Kondisi-kondisi fisik lingkungan yang menyebabkan ketidaknyamanan dapat meningkatkan perilaku agresif.. Lingkungan yang bising, terlalu panas, ataupun berbau tidak sedap terbukti meningkatkan perilaku agresif.

#### 5) Obat-obatan

Penggunaan obat-obatan atau zat-zat tertentu seperti kafein ataupun alkohol dapat meningkatkan perilaku agresif secara tidak langsung. Individu yang berada di bawah pengaruh zat-zat seperti alkohol ataupun zat psikotropika lainnya, lebih mudah terprovokasi, merasa frustrasi, ataupun menangkap petunjuk untuk melakukan kekerasan dibanding individu yang tidak menggunakan zat-zat tersebut.

#### 6) Intensif

Pada dasarnya manusia memiliki kecenderungan untuk selalu menginginkan lebih banyak hal. Maka dari itu, ada banyak objek yang dapat digunakan sebagai intensif yang diberikan pada seseorang untuk melakukan tindakan agresif. Perilaku agresif dapat dimediasi dengan memberikan imbalan berupa hal yang dianggap berharga oleh pelaku. Misal, penggunaan uang dapat memancing individu untuk melakukan tindakan kekerasan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa perilaku agresif dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri

individu atau disebut juga dengan faktor internal. Sementara itu, faktor situasional merupakan faktor yang dipengaruhi oleh lingkungan, dengan kata lain faktor situasional adalah faktor eksternal.

Pemaparan lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresi (Myers, 2002):

- a. Pengalaman tidak menyenangkan (*aversive*) seperti rasa sakit.
- b. Serangan personal, baik fisik maupun verbal. Diserang atau dihina oleh orang lain sangat mendorong terjadinya agresi.
- c. Isyarat agresi, seperti keberadaan senjata, dapat meningkatkan perilaku agresif.
- d. Melihat tayangan kekerasan di televisi dapat menimbulkan peningkatan perilaku agresif, terutama pada orang yang diprovokasi.
- e. Memainkan video *game* yang berisi kekerasan secara berulang dapat meningkatkan pikiran, perasaan, dan perilaku agresif, bahkan lebih rentan dibandingkan dengan menonton televisi atau film, karena video games melibatkan partisipasi secara aktif dibandingkan media lainnya.
- f. Agresi lebih banyak dilakukan oleh kelompok. Keadaan yang memicu individu dapat memicu kelompok juga. Dengan adanya penyebaran tanggung jawab dan tindakan polarisasi, kondisi dalam kelompok memperkuat reaksi agresif.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh di atas, dapat dipahami bahwa perilaku agresif dilatarbelakangi oleh berbagai faktor. Perilaku agresif dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. *Game online* termasuk dalam faktor situasional yang dapat mempengaruhi pengguna untuk melakukan perilaku agresif.

## **6. Dampak-dampak Perilaku Agresif**

Perilaku agresif merupakan perilaku yang dapat melukai atau merusak sesuatu yang menjadi objeknya. Perilaku antisosial ini memiliki beberapa dampak, baik bagi pelaku maupun korban. Berikut ini merupakan dampak-dampak dari perilaku agresif (Handayani, 2004):

### **a. Dampak bagi pelaku**

Anak akan di jauhi oleh teman-temannya, mendapat label sebagai anak nakal, serta dibenci oleh teman-temannya. Dari hal tersebut berdampak juga pada konsep diri anak tersebut. Anak tersebut menjadi memiliki konsep diri yang negatif karena lingkungan tidak dapat memberikan kenyamanan serta membuat dirinya merasa terisolasi. Untuk di lingkungan sekolah anak tersebut menjadi kesulitan dalam bersosialisasi dan menjalin kerja sama dengan siswa-siswa yang lainnya.

### **b. Dampak bagi korban**

Dampak bagi korban akan memberikan efek korban menjadi selalu merasa ketakutan, terancam dan merasa tidak nyaman, serta apabila bertemu dengan pelaku akan cenderung menghindar. Beberapa kasus di sekolah adalah sampai enggan untuk berangkat ke sekolah. Selain itu juga akan membuat hubungan sosialisasi menjadi kurang sehat.

Dari pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa perilaku agresif memiliki dampak bagi pelaku maupun korban. Dampak bagi pelaku perilaku agresif ialah pelaku menjadi memiliki konsep diri yang negatif dan mengalami kesulitan dalam hubungan sosial. Sementara dampak yang dirasakan oleh korban adalah merasa ketakutan, terancam, dan cenderung menghindar dari pelaku. Hal ini tidak bisa dibiarkan saja karena dapat mempengaruhi kehidupan pribadi dan sosial baik pelaku maupun korban dari perilaku agresif.

## **B. *Game Online***

### **1. *Pengertian Game Online***

*Game online* secara umum adalah sebuah jenis video permainan yang menggunakan jaringan internet. *Games online* adalah sebuah permainan elektronik yang terhubung dengan internet (Rini, 2011). Sejalan dengan pendapat tersebut, *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Adams dan Rollings, 2010). Hal ini dapat diartikan bahwa *game online* hanya dapat dimainkan jika *smartphone* atau komputer terhubung langsung dengan jaringan internet.

Lebih dari itu, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Adams dan Rollings, 2006). *Game online* berbeda dengan permainan lainnya, yaitu *gamers* atau seseorang

dapat bermain dengan teman yang berada di sampingnya dan juga bisa bermain dengan para pemain lain di lokasi lain, bahkan negara lain dan diseluruh dunia (Young, 2009). Hal ini dapat dipahami bahwa *game online* tidak hanya sebagai sarana hiburan, *game online* juga menjadi tempat untuk bersosialisasi antar pemain secara *online*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain di waktu yang bersamaan dengan menggunakan jaringan internet. Di dalam *game online*, pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dengan cara *chatting* ataupun *voice note*. *Game online* juga dapat dimainkan secara *single-player* dan *multiplayer*.

## 2. Genre *Game Online*

*Game online* secara umum dikategorikan ke dalam genre. Berikut ini merupakan genre-genre yang tersedia dalam *game online* (Adams dan Rollings, 2010):

### a. *Action and Arcade Game*

Sebuah *action game* mengandalkan kemampuan fisik. Permainan ini membutuhkan kordinasi tangan dengan mata yang baik dan biasanya membutuhkan reaksi yang cepat. Contoh *action game* ialah *Mobile Legends: Bang Bang*, *City Fighter vs Street Gang*, *Helix Jump*, *Garena Free Fire*, *PUBG Mobile*, dll.

*Arcade game* adalah *action game* yang didesain dengan bentuk permainan mengumpulkan koin atau uang. *Game* ini dirancang semakin

sulit hingga pemain sulit untuk mendapatkan kemenangan. Contoh *arcade game* ialah *Subway Surfers*, *Zombie Tsunami*, *Crowd City*, *Cooking Madness*, *Pick Me Up*, dll.

b. *Strategy Game*

Sebuah permainan strategi memerlukan taktik dan sedikit logika. *Strategy game* menuntut pemain untuk berpikir, mempunyai rencana, dan strategi untuk menentukan langkah mereka untuk mencapai kemenangan. Contoh *strategy game* ialah *Chess Rush*, *Clash of Clans*, *Plants vs. Zombies*, *Lords Mobile: Battle of the Empires*, *Clash Royale*, *Dota Underlords*, dll.

c. *Role Playing Game (RPG)*

*Game RPG* memungkinkan pemain untuk berinteraksi ke dalam *game world* yang lebih luas dan memainkan banyak karakter dibandingkan *game* lain. Pemain bisa memainkan peran satu karakter yang bisa memiliki kekuatan dengan cara menyelesaikan misi dalam permainan dan memilih untuk mengembangkan kemampuan tertentu. Contoh dari *role playing game* adalah *Mobile Legends: Adventure*, *Shadow Fight 3*, *Life After*, *My Bakery Empire*, *Game of Sultan*, *WWE Champions 2019*, dll.

d. *Sport Game*

Sebuah permainan yang menyimulasikan olahraga nyata ke dalam bentuk *game* seperti pertandingan asli. Permainan ini juga memasukan fungsi manajemen seperti mengatur karakter pemain. Contoh dari

*sport game* adalah *Run Race 3D*, *8 Ball Pool*, *World Soccer League*, *FIFA Soccer*, *PES 2019 Pro Evolution Soccer*, dll.

e. *Vehicle Simulation*

*Game* ini juga merupakan *game* simulasi yang menyimulasikan pemain mengendarai kendaraan seperti pesawat atau mobil. Unsur paling umum adalah rasa *verisimilitude*, yang artinya pemain mendapatkan sensasi merasakan bahwa simulasi yang dimainkan itu benar-benar terjadi seperti menerbangkan pesawat atau mengemudi. Contoh dari *vehicle simulation* adalah *Fun Race 3D*, *Street Racing 3D*, *Bike Racing 3D*, *Hill Climb Racing*, dll.

f. *Construction and Simulaton Games (CMSs)*

Pada permainan CMSs ini, pemain tidak berusaha untuk bertarung atau mengalahkan musuh, melainkan membangun sesuatu yang ada dalam *game*. *Game* ini menawarkan tantangan konseptual dan ekonomi. Melalui *game* ini, pemain belajar membangun, mengatur, dan mengendalikan sesuatu. Contoh dari *construction and simulaton games* adalah *Disney Magic Kingdoms: Build Your Own Magical Park*, *Block Craft 3D: Building Simulator Games*, *Cooking Talent – Restaurant Fever*, dll.

g. *Adventure Game*

Permainan ini memiliki cerita yang interaktif tentang karakter yang dimainkan. Pada *adventure game*, pemain memainkan satu karakter sebagai pemeran utama dan lebih kearah pengembangan cerita. Contoh dari *adventure game* adalah *Fire Squad Free Fire: FPS Gun*

*Battle Royale 3D, World in Bikini-Bottom, Criminal Case, Pokemon GO, dll.*

#### h. *Puzzle Game*

Hal yang paling dasar dilakukan pemain dalam *puzzle game* adalah menyelesaikan *puzzle*. *Puzzle game* mempunyai tantangan meliputi mengenali pola, melakukan pemikiran logis, atau memahami proses. Contoh dari *puzzle game* ialah *Mr Bulet – Spy Puzzles, Block Puzzle Jewel, Tebak Gambar, Onet Classic, Block Puzzle – Wood Legend*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa terdapat delapan genre dalam *game online*. Banyaknya jenis *game online* membuat pemain dapat dengan bebas memilih permainan yang mereka inginkan. Setiap jenis permainan juga mempunyai dampak yang berbeda terhadap pemainnya.

### 3. **Dampak Bermain Game**

Dibalik keasyikan bermain *game* ternyata terdapat dampak bermain *game*. Dampak ini sangat berpengaruh terutama pada usia remaja mengingat usia remaja ini masih sangat rentan terhadap hal-hal yang baru menurutnya, yang bisa menjadikan dirinya lebih baik ataupun sebaliknya. Berikut ini merupakan dampak-dampak dari *game* (Harsono, 2014):

#### a. *Kecanduan Bermain Game*

Kecanduan ini sangat berdampak buruk karena bisa mengakibatkan depresi, gelisah dan fobia sosial sehingga bisa memperburuk mental seseorang dan mengakibatkan nilai sekolah merosot.

b. Dimarahi Orang Tua

Hal ini diakibatkan tidak disiplinnya seorang *gamer* ketika bermain *game* sehingga membuat orang tua kesal.

c. Malas

Jika ini tidak ditangani secepatnya akan menjadikan diri seorang *gamer* pribadi yang yang buruk. Apalagi kalau sampai malas belajar di sekolah dan bolos sekolah hanya untuk bermain *game*. Tentu hal ini sangat membahayakan dirinya sendiri dan masa depannya.

d. Boros

Menjadi maniak *game* pengeluaran yang dikeluarkan kebanyakan untuk bermain *game*, bahkan mereka rela mengorbankan tidak jajan di sekolah.

e. Berkata-Kata Kasar dan Kotor

Teriakan-teriakan kasar dan kotor seorang remaja karena kesal, kalah dan hal buruk yang menimpanya saat bermain *game*. Bukan hanya itu saja kadang ketika sedang *chattingan* dengan sesama *gamer* juga tak luput dari kata-kata kasar, ejekan dan lain sebagainya. Hal tersebut terjadi bisa disebabkan lingkungan dunia *game online* yang kurang baik dan kebiasaan seorang remaja berkata kasar ketika kesal tidak hanya saat bermain *game*. Apabila ini dibiasakan maka akan menjadikan pribadi yang buruk bagi anak dan masa depannya.

f. Nilai Merosot

Nilai merosot menjadi akibat para *gamer* kurang disiplin dalam bermain *game* dan terlalu berlebihan.

g. Berbohong kepada Orang Tua

Hal ini sering terjadi karena remaja tahu bahwa orangtua akan melarangnya untuk bermain *game* apabila berkata jujur.

h. Sulit Mengikuti Pelajaran

Remaja yang sudah kecanduan bermain *game* akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan karena remaja sudah teringgal pelajaran sehingga kurang memahami materi pelajaran.

i. Kekerasan pada Anak

*Game* memang memiliki banyak genre salah satu yang cukup berbahaya adalah yang bergenre kekerasan seperti bunuh membunuh. *Game* seperti ini bisa mempengaruhi *gamer* pada sikapnya. Apalagi seorang *gamer* yang masih dalam usia baru menginjak dewasa apapun yang menurutnya menarik akan di contohnya. Tentu sangat berbahaya karena bisa membuat kepribadian seorang anak menjadi kasar dan emosional, tersinggung sedikit berkelahi.

j. Merusak Mata

Karena kebiasaan di depan layar monitor berjam-jam untuk bermain *game* dan dilakukan setiap hari hal ini bisa menyebabkan mata menjadi mines. Karena layar monitor memiliki radiasi yang cukup berbahaya jika digunakan tidak mengenal waktu.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain *game* dapat memberikan berbagai dampak negatif bagi pengguna atau pemain. Kecanduan bermain *game* dapat memberi pengaruh pada pemain untuk

melakukan perilaku agresif. Bermain *game* juga berdampak pada aspek belajar dan juga kesehatan.

### C. Perilaku Agresif dalam *Game Online*

Perilaku agresif merupakan perilaku sosial yang berasal dari proses pembelajaran. Perilaku agresi adalah suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam atau membahayakan individu-individu atau objek-objek yang menjadi sasaran perilaku tersebut baik (secara fisik atau verbal) dan langsung atau tidak langsung (Buss dan Perry, 1992). Pada dasarnya perilaku ini mudah sekali untuk dipelajari melalui lingkungan sosial ataupun media. Banyaknya media yang menampilkan sebuah tindakan kekerasan menyebabkan seseorang lebih mudah lagi untuk berperilaku agresif. Faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku agresif pada remaja dapat bermacam-macam, seperti akibat kerusakan neurologis remaja, faktor lingkungan tempat tinggal, faktor keluarga, dan seringnya remaja melihat kekerasan yang terjadi di media (Rahmat, 2008).

*Game online* menjadi salah satu media yang dapat menyebabkan perilaku agresif pada penggunanya. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Adams dan Rollings, 2010). Memainkan video *game* yang berisi kekerasan secara berulang dapat meningkatkan pikiran, perasaan, dan perilaku agresif, bahkan lebih rentan dibandingkan dengan menonton televisi atau film, karena video games melibatkan partisipan secara aktif dibandingkan media lainnya (Myers, 2002).

Perilaku agresif dibagi kedalam empat bentuk, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti (2015) pada remaja yang gemar bermain *game online* di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya, ditemukan perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja pengguna *game online* diantaranya agresi fisik berupa memukul, menendang, dan perilaku agresif verbal berasal dari kata-kata jorok yang ada di permainan dan dilakukan peniruan didalam kehidupan nyata, yakni berkata *fuck*, *cok*, *gateli*. Dapat disimpulkan bahwa *game online* memberikan pengaruh perilaku agresif bagi penggunanya.

### **III. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan tertentu (Sugiyono, 2017). Penggunaan metode dimaksudkan agar kebenaran yang diungkap benar-benar dapat dipertanggung jawabkan dan memiliki bukti ilmiah yang akurat dan dapat dipercaya.

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Natar, Jl. Dahlia III, Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

#### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Metode penelitian yang peneliti pilih dalam penelitian ini, yaitu metode penelitian deskriptif dimana metode penelitian ini ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Metode deskriptif mengkaji

bentuk aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, persamaan dan perbedaannya dengan fenomena yang lain (Sukmadinata, 2010).

### **C. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Natar Tahun Ajaran 2018/2019 dengan jumlah 107 siswa.

#### **2. Sampel**

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017). Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 107 siswa. Berikut merupakan tabel yang menjelaskan tentang sebaran sampel penelitian ini:

Tabel 2. Sampel Penelitian

| <b>No.</b> | <b>Kelas</b> | <b>Jumlah</b> |
|------------|--------------|---------------|
| 1.         | X            | 61            |
| 2.         | XI           | 46            |
| Jumlah     |              | 107           |

### **D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

#### **1. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi

tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Berdasarkan pengertian variabel tersebut, penelitian ini terdapat satu variabel, yaitu bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online*.

## **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2012). Perilaku agresif siswa pengguna *game online* merupakan perilaku yang dilakukan oleh pemain *game online* untuk menyakiti atau melukai seseorang baik secara fisik maupun verbal dan menyerang atau merusak benda-benda di sekitar, baik secara langsung maupun tidak langsung saat bermain. Bentuk-bentuk perilaku agresif diantaranya agresi fisik seperti memukul dan merusak; agresi verbal seperti berdebat dan menolak, kemarahan seperti emosional, dan permusuhan seperti cemburu, iri hati, dan curiga.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan guna mencapai objektivitas yang tinggi. Teknik pengumpulan data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket perilaku agresif pengguna *game online*. Metode angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim

melalui pos atau internet (Sugiyono, 2017). Kuesioner perilaku agresif siswa pengguna *game online* dibuat berdasarkan teori Buss and Perry (1992) dan informasi yang didapatkan dari studi pendahuluan. Kuesioner yang peneliti gunakan disebar secara *online* kepada para siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar. Prosedur pengisian kuesioner *online* ini, yaitu siswa diminta memberikan satu tanda ceklis pada pilihan yang sudah disediakan sesuai dengan kondisi siswa.

Tabel 3. Kisi-kisi Kuesioner Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game Online*

| Variabel                                           | Aspek         | Indikator | Jumlah |
|----------------------------------------------------|---------------|-----------|--------|
| Perilaku agresif siswa pengguna <i>game online</i> | Agresi fisik  | Memukul   | 9      |
|                                                    |               | Merusak   | 9      |
|                                                    | Agresi verbal | Berdebat  | 9      |
|                                                    |               | Menolak   | 9      |
|                                                    | Kemarahan     | Emosional | 9      |
|                                                    | Permusuhan    | Cemburu   | 9      |
|                                                    |               | Iri hati  | 9      |
|                                                    |               | Curiga    | 9      |

## F. Uji Instrumen Penelitian

### 1. Validitas Instrumen

Validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, peneliti tidak melakukan uji validitas. Validitas kuesioner lebih ditentukan oleh kejelasan tujuan dan lingkup informasi yang hendak diungkap (Azwar, 2012). Hal ini dibuktikan dengan memberikan kuesioner pada sejumlah siswa pengguna *game online* dari SMA lain untuk memperoleh informasi bahwa tujuan dan informasi yang hendak diungkap dalam hal ini adalah bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* sudah jelas dan terpenuhi pada kuesioner.

## 2. Reliabilitas Instrumen

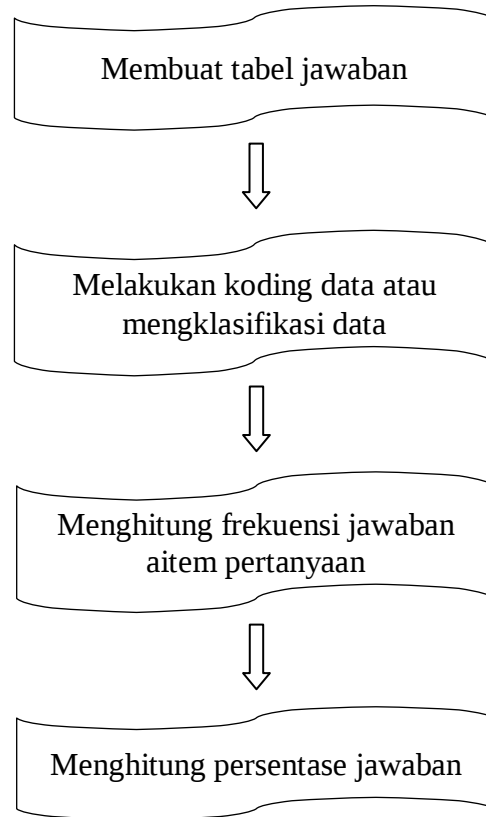
Instrumen bisa dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula. Pada penelitian ini, peneliti tidak melakukan uji reliabilitas kuesioner. Reliabilitas hasil kuesioner tergantung pada terpenuhinya asumsi bahwa siswa akan menjawab dengan jujur seperti apa adanya (Azwar, 2012). Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar pada sejumlah siswa pengguna *game online* dari SMA lain, diperoleh data bahwa siswa mengisi kuesioner berdasarkan kondisi mereka yang sebenarnya dan tidak bermaksud untuk *faking good*.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh subjek telah terkumpul. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis deskriptif merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek apakah orang, atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik dengan angka-angka maupun kata-kata (Setyosari, 2010). Analisis deskriptif pada penelitian ini memberikan gambaran atau deskripsi data mengenai bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* dan bentuk perilaku agresif yang dominan dilakukan. Deskriptif persentase diolah dengan

cara frekuensi dibagi dengan jumlah siswa dikali 100% (Sudjana, 2001).

Adapun langkah-langkah dari metode ini ialah sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Analisis Data Persentase

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Natar, peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* berdasarkan sembilan kondisi atau stimulus, yaitu perilaku lain sebesar 52% saat mengalami kekalahan; perilaku lain sebesar 50% saat sinyal menghilang; perilaku lain sebesar 51% saat *smartphone* mengalami *hang/lag*; perilaku lain sebesar 55% saat *skill* teman satu tim buruk; marah (K) sebesar 54% saat teman mengganggu bermain *game online*; perilaku lain sebesar 79% saat *smartphone lowbat*; perilaku lain sebesar 39% saat teman satu tim tidak membantu bermain; perilaku lain sebesar 38% saat tim bermain tidak kompak; dan perilaku lain sebesar 47% saat teman satu tim keluar dari permainan.
2. Bentuk perilaku agresif yang dominan dilakukan oleh siswa pengguna *game online* secara keseluruhan yaitu bentuk perilaku lain sebanyak 49%. Bentuk perilaku lain yang termasuk dalam perilaku agresif, yaitu kesal dan emosi (K), membanting ponsel (AF), mengolok atau menghujat teman (AV), dan marah (K).

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas, maka penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sampel penelitian, perlu pemahaman mengenai bentuk-bentuk perilaku agresif, sehingga dapat mengetahui bahwa perilakunya termasuk dalam bentuk perilaku agresif yang dapat memberikan dampak negatif baik dari segi pribadi maupun sosial.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan penyuluhan terkait perilaku agresif dan pelatihan terkait manajemen emosi pada siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya membuat kuesioner berdasarkan kebutuhan di lapangan dan memperdalam penelitian ini dengan melihat perbedaan bentuk-bentuk perilaku agresif pengguna *game online* berdasarkan jenis kelamin dan jenis *game* yang dimainkan secara spesifik.

# **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams and Rollings. 2006. *Game Artitechture and Design*. New Ridings Publishing, USA.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Fundamentals of game design, 2nd ed.* Barkeley, CA: New Riders.
- Amanda. 2016. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 4 : 290-304.
- Anantasari. 2006. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Kanisius, Yogyakarta.
- Apriyanti. 2015. Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 3 : 994-1008.
- APJII. 2018. *Penetrasi dan Profil Pengguna Internet Indonesia*.
- Asyakur. 2017. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Komunitas Gaming Surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*. 4 : 1-6.
- Azwar. 2012. *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Bahtiar. 2013. Dampak Teknologi Permainan Modern Terhadap Kehidupan Anak Dan Remaja di Kompleks Bumi Tamalanrea Permai (BTP) Makassar. (Skripsi). Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar.
- Baron and Byrne. 2005. *Psikologi Sosial*. Diterjemahkan oleh: Djuwita R. Erlangga, Jakarta.
- Buss and Perry. 1992. The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. 63 : 452-459.
- Chaplin. 2005. *Kamus Lengkap Psikologi*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

- Fasya, Satriawan, dkk. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*. 1 : 127-134.
- Fauziah. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 1 : 1-16.
- Fauziawati. 2015. Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *Psikopedagogia Universitas Ahmad Dahlan*. 4 : 115-123.
- Gaol. 2012. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. (Skripsi). Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia Depok.
- Handayani. 2004. *Mereduksi Perilaku Agresif Anak Melalui Permainan*. UNNES, Semarang
- Harsono. 2014. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Surya University.
- IDN Times. 2019. 4 Game Online Multiplayer ini Paling Populer, Ada Turnamennya Lho!.
- Kartono dan Gulo. 2000. *Kamus Psikologi*. Pioner Jaya, Bandung.
- Myers. 2002. *Psikologi Sosial*. (Terjemahan: Mursalin, Dinastuti). Erlangga, Jakarta.
- Nursalim. 2015. *Pengembangan Profesi Bimbingan dan Konseling*. Erlangga, Jakarta.
- Nurul. 2007. Hubungan Pola Permainan Playstation Dengan Pembentukan Perilaku Agresi Siswa Kelas II SLTP Negeri 3 Sidoarjo. (Skripsi). Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Rahmat. 2008. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang* (Ormrod, Jeanne Ellis). Erlangga, Jakarta.
- Ramadani. 2018. Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal GamerMobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014. Electronic Theses and Dissertations Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Reiss. 2008. Video Games Activate Reward Regions of Brain In Men More Than Women, Stanford Study Finds. Stanford University School of Medicine.

- Ramadhani. 2013. Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi*. 1 : 136-158.
- Rini. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Pustaka Mina, Jakarta.
- Saad. 2003. *Perkelahian Pelajar (Potret Siswa SMU di DKI Jakarta)*. Galang Press, Yogyakarta.
- Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana, Jakarta.
- Sudjana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru, Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta, Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Alfabeta, Bandung.
- Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Susanto. 2018. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah : Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Prenadamedia Group (Divisi Kencana), Jakarta.
- TRIBUNMEDAN.COM. 2019. *Mobile Legend Jadi yang Terpopuler di Indonesia, Disusul PUBG, Free Fire dan yang Lainnya*.
- Widyastuti. 2013. *Psikologi Sosial*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Young. 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 37 : 355-372.
- Yanto. 2011. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja, Studi Kasus: 5 Orang Remaja Pelaku Game Online Dikelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.