

---

## The Relationship Between Playing Games Contains an Element of Violence with Aggressive Behavior of Students

Winda Aprilia Gusti<sup>1</sup>, Mudjiran<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [windaapriagiusti@gmail.com](mailto:windaapriagiusti@gmail.com)

**Abstract:** *Adolescents are developing individuals who are looking for their identity. In the period of seeking identity, they will find various problems, which they can solve their own problems, not infrequently they cannot overcome their own problems so they are burdened and hamper their developmental tasks. One of the changes related to psychology in adolescents is that it is easy to react even aggressively to the interference or external stimulation that affects it. That is why there is an easy fight. Like to look for attention and act without thinking first. Aggressive behavior is one form of behavior whose purpose and intention is to intentionally harm others. One of the factors that causes adolescents to behave aggressively is the violence that exists in the media such as playing games that contain elements of violence. This study aims to determine the relationship between playing games that contain elements of violence and aggressive behavior of students in the Middle School of Padang State University Laboratory Development. The results of this study revealed that: (1) playing games containing elements of violence in terms of aspects of the type of game and the frequency of playing games are in the quite high category. This means that students are quite high in playing games that contain elements of violence. (2) students' aggressive behavior in terms of aspects of ggressiveness / physical aggression (verbal aggression), verbal aggression, anger, and hostility are in the category of very high. This means that some students behave aggressively towards others. (3) there is a positive relationship between playing games containing violent elements with aggressive behavior of students in SMP Pembangunan Laboratorium UNP a correlation coefficient of 0.351, which means that the higher the level of playing games that contain elements of violence the higher the aggressive behavior of junior high school students, and vice versa the lower the level of playing games that contain elements of violence, the lower the aggressive behavior of middle school students*

**Keywords:** Game, Aggressive Behavior

**How to Cite:** Winda Aprilia Gusti, Mudjiran. 2019. *The Relationship Between Playing Game Contains an Element of Violence with Aggressive Behavior of Students*. Konselor, VV(N): pp. XX-XX, DOI: 10.24036/00116kons2019



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

---

### Introduction

Remaja adalah masa transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa. Remaja merupakan individu yang sedang berkembang dan mencari jati diri mereka. Dalam masa mencari jati diri, mereka akan menemukan berbagai permasalahan, yang mana mereka dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri, tidak jarang pula mereka tidak dapat mengatasi permasalahannya sendiri sehingga mereka terbebani dan menghambat tugas-tugas perkembangan dirinya. Menurut Elida Prayitno (Yoshi Restu & Yusri, 2013: 243) tingkah laku negatif bukan merupakan ciri perkembangan remaja yang normal. Remaja yang berkembang akan memperlihatkan perilaku yang positif. salah satu perilaku negatif yang ditunjukkan remaja adalah perilaku agresif, yaitu suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja pada individu lain sehingga mengakibatkan sakit fisik dan psikis pada individu lain.

Menurut Berkowitz (dalam Alex Sobur, 2003:432) agresif adalah segala bentuk perilaku untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental. Sejalan dengan itu Murray Buss (Ully Illahi, Neviyarni, Azrul Zaid & Zadrian Ardi, 2018: 68) mengungkapkan bahwa agresif dapat dikategorikan dalam dimensi fisik, verbal, aktif, pasif, langsung dan tidak langsung. Bentuk fisik dari agresif dapat melibatkan serangan dengan tinju, mendorong, menampar, menendang, bahkan dengan menggunakan senjata. Bentuk verbal dari agresif ditunjukkan oleh kata-kata, seperti hinaan, makian, gossip, tuduhan, dan lain sebagainya. Agresif aktif menimbulkan bahaya melalui suatu perilaku spesifik, sedangkan agresif pasif

---

dicapai melalui menahan sesuatu yang diinginkan. Bentuk langsung dari agresif adalah ketika orang yang melakukan agresif tersebut yang menimbulkan bahaya, sedangkan dalam agresif tidak langsung orang lain yang menimbulkan bahaya. Jadi perilaku agresif merupakan suatu perilaku yang disengaja atau diniatkan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun orang lain.

Munculnya perilaku agresif karena seseorang gagal dan terhambat untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkannya, sehingga timbul luapan emosi dalam bentuk verbal dan nonverbal. Menurut Epstein (Alex Sobur, 2003:433) orang yang berperilaku agresif jarang dikelilingi oleh teman dan keluarga yang mencintainya. Salah satu faktor yang menyebabkan perilaku agresif adalah bermain video game yang berunsur kekerasan.

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

*Game* ialah salah satu cara seseorang untuk menghilangkan kejenuhan setelah kelelahan beraktivitas. Menurut Neumann & Morgestern (Nurul Jannah, Mudjiran, & Herman Nirwana, 2015: 201) *game* adalah permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dengan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan. Seseorang yang sering bermain game menyebut dirinya "*gamer*". *Gamer* merupakan sebutan bagi orang yang menyukai dan sering bermain *game*.

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

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

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa SMP Laboratorium UNP jenis *game* yang saat ini diminati adalah *game* berunsur kekerasan, seperti *mobile legends*, *pubg*, *free fire* dan *rules of survival*. Bermain video *game* yang berunsur kekerasan dan agretivitas dikhawatirkan akan membentuk perilaku agresif siswa. Jika siswa dibiarkan bermain *game online* setiap waktu, bisa jadi yang ada dipikirkannya *game online*, sehingga kewajibannya sebagai pelajar terabaikan dan cara berucap serta sikapnya menjadi kasar, berperilaku kurang sopan santun dan berperilaku agresif meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama praktik lapangan Bimbingan dan Konseling di SMP Pembangunan Laboratorium UNP dari Juli-Desember 2018 ditemukan bahwa setiap siswa mempunyai perilaku yang berbeda-beda. Namun, masih ada siswa yang menunjukkan perilaku agresif seperti terlibat perkelahian yang berawalnya bercanda, menghina teman, mengancam, meminta uang teman, mengejek, melawan perkataan guru, pergaulan dengan teman tidak bagus dan rusaknya berbagai fasilitas sekolah.

## Method

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan dengan jenis penelitian deskriptif korelasional yang bertujuan mendeskripsikan bermaingame yang mengandung unsur kekerasan (X) dan perilaku agresif siswa(Y), serta mencari hubungan *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas VII dan VIII SMP Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang yang berjumlah 249 orang siswa dengan sampel sebanyak 152 orang siswa yang dipilih dengan *stratified random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah angket *game* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif siswa. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan teknik *Pearson Product Moment* dengan bantuan program SPSS for windows 20.0.

## Results and Discussion

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Bermain *Game* yang Mengandung Unsur Kekerasan

Temuan penelitian siswa bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penelitian Bermain *Game* yang Mengandung Unsur Kekerasan**

No	Sub Variabel	Indikator	f	%	Kategori
1.	Jenis <i>Game</i>	<i>Fighting Game</i>	55	36,18	Cukup
		<i>First Person Shooter</i>	67	44,08	Kurang
		<i>First Person Shooter 3D Vehicle Based</i>	55	36,18	Cukup
		<i>Third Person Shooter</i>	93	61,18	Cukup
		<i>Role Playing Game</i>	56	36,84	Cukup
2.	Frekuensi Bermain <i>Game</i>	<i>Low Frequency Gamer</i>	47	30,92	Cukup
		<i>High Frequency Gamer</i>	48	31,48	Cukup
		<i>Heavy Frequency Gamer</i>	39	25,66	Cukup

Berdasarkan tabel di atas siswa bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan terdiri dari aspek jenis *game* dan frekuensi bermain *game*. Ditinjau dari aspek jenis *game* indikator *fighting game* sebanyak 55 siswa dengan persentase 36,18% berada pada kategori cukup tinggi, indikator *first person shooter* sebanyak 67 siswa dengan persentase 44,08% berada pada kategori kurang tinggi, indikator *first person shooter 3D vehicle based* sebanyak 55 siswa dengan persentase 36,18% berada pada kategori cukup tinggi, indikator *third person shooter* sebanyak 93 siswa dengan persentase 61,18% berada pada kategori cukup tinggi dan indikator *role playing game* sebanyak 56 siswa dengan persentase 36,84% berada pada kategori cukup tinggi. Kemudian, ditinjau dari frekuensi bermain *game* indikator *low frequency gamer* sebanyak 47 siswa dengan persentase 30,92% berada pada kategori cukup tinggi, indikator *high frequency gamer* sebanyak 48 siswa dengan persentase 31,48% berada pada kategori cukup tinggi dan indikator *heavy frequency gamer* sebanyak 39 siswa dengan persentase 25,66%.

Malahayati (dalam Nadia Itona Siregar dan Pudji Muljono 2017: 263) mengungkapkan perilaku bermain video *game* berunsur kekerasan adalah kegiatan bermain jenis permainan yang mengandung unsur kekerasan dengan menggunakan teknologi komputer yang bertujuan untuk menghibur penggunanya. Nadia Itona Siregar dan Pudji Muljono (2017: 263) mengungkapkan bahwa perilaku remaja dalam bermain video *games* berunsur kekerasan dapat diamati dengan mengukur frekuensi bermain, lama bermain, jenis yang dimainkan, media yang digunakan dan tingkat kekerasan dalam video *game*.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Bermain *Game* yang Mengandung Unsur Kekerasan Secara Umum (n=152)**

KATEGORI	SKOR	F	%
<b>Sangat Tinggi</b>	147 – 174	0	0.00
<b>Tinggi</b>	119 – 146	37	24.34
<b>Cukup</b>	91 – 118	74	48.68
<b>Kurang</b>	63 – 90	41	26.97
<b>Rendah</b>	35 – 62	0	0.00
<b>Jumlah</b>		<b>152</b>	<b>100</b>

Hasil penelitian mengungkapkan dari keseluruhan sampel penelitian yang berjumlah 152 siswa, dapat diketahui siswa bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan berada pada kategori sangat tinggi dengan frekuensi 0. Kemudian siswa yang berada pada kategori tinggi dengan frekuensi 37 dan persentasenya 24,34%. Selanjutnya siswa yang berada pada kategori cukup tinggi dengan frekuensi 74 dan persentasenya 46,68%. Disamping itu, pada kategori kurang tinggi dengan frekuensi 41 dan persentasenya 26,97%. Sedangkan siswa yang berada pada kategori rendah dengan frekuensi 0. Dari hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa siswa bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan berada pada kategori cukup tinggi. Gerbner (dalam Ellen Trisnawati, 2003: 12) *video game* kekerasan adalah tayangan yang didalam ceritanya menampilkan kekerasan kontak secara langsung atau tidak, kekerasan verbal yang ditampilkan secara terbuka, dan menimbulkan bahaya baik fisik maupun mental bagi seseorang termasuk penganiayaan binatang dan perusakan barang

## 2. Perilaku Agresif Siswa

Temuan penelitian perilaku agresif siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penelitian Perilaku Agresif Siswa**

No	Sub Variabel	Indikator	f	%	Kategori
1.	Aggressiveness/ Physical Aggression (Agresi Fisik)	Menyerang orang lain seperti memukul, mendorong dan menendang	69	45,39	Tinggi
		Berlaku kasar terhadap orangtua, guru dan orang dewasa	107	70,39	Sangat Tinggi
2.	<i>Verbal Aggression</i> (Agresi Verbal)	Menghina orang lain	72	47,37	Sangat Tinggi
		Berkata kasar terhadap orang lain	123	80,92	Sangat Tinggi
		Mengancam, berteriak dan membentak	104	68,42	Sangat Tinggi
3	<i>Anger</i> (Kemarahan)	Mudah marah	100	65,79	Sangat Tinggi
		Kesulitan mengendalikan amarah	83	54,61	Sangat Tinggi
4	<i>Hostility</i> (Permusuhan)	Iri dan cemburu terhadap orang lain	73	48,03	Sangat Tinggi
		Tidak percaya dan mudah khawatir	104	68,42	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas perilaku agresif siswa terdiri dari *aggressiveness/ physical aggression* (agresi fisik), *verbal aggression* (agresi verbal), *anger* (kemarahan), dan *hostility* (permusuhan). Ditinjau dari aspek *aggressiveness/ physical aggression* (agresi fisik) indikator menyerang orang lain seperti memukul, mendorong dan menendang sebanyak 69 siswa dengan persentase 45,39% berada pada kategori tinggi, indikator berlaku kasar terhadap orangtua, guru dan orang dewasa sebanyak 107 siswa dengan persentase 70,39% dengan kategori sangat tinggi. Kemudian ditinjau dari aspek *verbal aggression* (agresi verbal) indikator menghina orang lain sebanyak 72 dengan persentase 47,37% berada pada kategori sangat tinggi, indikator berkata kasar terhadap orang lain sebanyak 123 dengan persentase 80,92% berada pada kategori sangat tinggi, dan indikator mengancam, berteriak, dan membentak sebanyak 104 dengan persentase 68,42% berada pada kategori sangat tinggi. Selanjut ditinjau dari aspek *anger* (kemarahan) indikator mudah marah sebanyak 100 siswa dengan persentase 65,79% dengan kategori sangat tinggi, indikator kesulitan mengendalikan amarah sebanyak 83 siswa dengan persentase 54,61% dengan kategori sangat tinggi. Selanjutnya ditinjau dari aspek *hostility* (permusuhan) indikator iri dan cemburu terhadap orang lain sebanyak 73 siswa dengan persentase 48,03% berada pada kategori sangat tinggi dan indikator tidak percaya dan mudah khawatir sebanyak 104 siswa dengan persentase 68,42% berada pada kategori sangat tinggi.

Menurut Firman (dalam Yeni Karneli, 2018: 33) menjelaskan tindakan kekerasan kadang kala disebabkan oleh persoalan kecil, seperti kesalahpahaman, ketidakpuasan dan pertengkaran yang berakhir dengan pembunuhan, pembakaran serta pengrusakan fasilitas milik pribadi maupun umum. Siswa merupakan remaja yang sedang berada pada periode peralihan dan rentan terjadinya perubahan dalam dirinya, salah satunya ketidakseimbangan dan ketidakstabilan emosi, dalam arti perilaku negatif mudah muncul. Hal ini sesuai dengan pendapat Elhesmi, S., Neviyarni, S., & Ibrahim, I (2013) bahwa pada masa remaja menunjukkan perubahan sikap dan perilaku anak.

Elida Prayitno (dalam Randi Pratama, Syahniar & Yeni Karneli, 2016: 241) mengungkapkan bentuk-bentuk perilaku menyimpang salah satunya tingkah laku agresif yaitu tingkah laku merusak kehidupan orang, kehidupan orang lain, misalnya merampas (mengompas), menipu, mencuri, berkelahi secara kelompok maupun individu. Hal ini sesuai dengan pendapat Loeber & Hay (Netrawati, Furqon, Syamsu Yusuf & Nandang Rumana, 2016: 169) mengungkapkan *“aggression takes many forms ranging from social and verbal aggression to physical aggression and to more serious kind of violence. Physical aggression includes behaviors that threaten or cause physical harms, such as threats of bodily harm, physical fighting and violent crimes such as robbery, rape and homicide”*. Artinya, agresi mengambil banyak bentuk, mulai dari agresi sosial dan verbal hingga agresi fisik dan jenis kekerasan yang lebih serius, agresi fisik mencakup perilaku yang mengancam atau menyebabkan bahaya fisik, seperti ancaman, cedera tubuh, pertempuran fisik dan kejahatan kekerasan seperti perampokan, pemerkosaan dan pembunuhan.

Koeswara (Hidayat, Yusri, & Asmidir, 2013: 7) menjelaskan faktor penyebab remaja berperilaku agresif bermacam-macam, sehingga dapat dikelompokkan menjadi faktor sosial, faktor lingkungan, faktor situasional, faktor hormone, alkohol, obat-obatan (faktor yang berasal dari luar individu) dan sifat kepribadian (faktor-faktor yang berasal dari dalam individu).

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Perilaku Agresif Siswa Secara Umum**

KATEGORI	SKOR	F	%
<b>Sangat Tinggi</b>	63 – 74	83	54.61
<b>Tinggi</b>	51 – 62	56	36.84
<b>Cukup</b>	39 – 50	10	6.58
<b>Kurang</b>	27 – 38	2	1.32
<b>Rendah</b>	15 – 26	1	0.66
<b>Jumlah</b>		<b>152</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel di atas penelitian mengungkapkan dari keseluruhan sampel penelitian yang berjumlah 152 siswa terungkap bahwa perilaku agresif siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan frekuensi 83 dan persentasenya 54,61% dari skor ideal. Kemudian perilaku agresif siswa yang berada pada kategori tinggi dengan frekuensi 56 dan persentasenya 36,84%. Selanjutnya perilaku agresif siswa yang berada pada kategori cukup tinggi dengan frekuensi 10 dan persentasenya sebanyak 6,58%. Kedisiplinan belajar siswa yang berada pada kategori kurang tinggi dengan frekuensi 2 dan persentasenya 1,32%. Disamping itu, perilaku agresif siswa yang berada pada kategori rendah dengan frekuensi 1 dan persentasenya 0,66%. Dari hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa perilaku agresif siswa secara umum berada pada kategori sangat tinggi. Artinya sebagian siswa berperilaku agresif terhadap orang lain.

Saad (dalam M. Nisfiannoor & Eka Yulianti, 2005: 3) perilaku agresif terjadi saat seseorang mempertahankan diri dari serangan maupun akibat dari rasa tidak suka, tidak senang, dan tidak puas terhadap orang lain. Perilaku agresif bisa disebabkan oleh berbagai faktor, misalnya merasa kurang diperhatikan, tertekan, pergaulan buruk dan efek dari tayangan kekerasan di media. Dampak dari perilaku agresif bisa dilihat dari dampak pelaku dan korban. Dampak dari pelaku, misalnya akan dijauhi dan tidak disenangi oleh orang lain. Sedangkan dampak dari korban misalnya timbulnya fisik dan psikis serta kerugian akibat perilaku agresif tersebut (Yoshi Restu & Yusri, 2013: 243).

### 3. Hubungan antara Bermain *Game* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang

Tabel.3. Hubungan *Game* yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Siswa

		game_yang_mengandung_unsur_kekerasan	perilaku_agresif
game_yang_mengandung_unsur_kekerasan	Pearson Correlation	1	,351**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	152	152
perilaku_agresif	Pearson Correlation	,351**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	152	152

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa SMP Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. Setelah melakukan analisis uji korelasi dengan menggunakan program komputer (SPSS) *For Windows Release 20,0* atau menggunakan rumus *Pearson Correlation*, hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis terungkap bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

Hal tersebut di buktikan dengan angka koefisien korelasi X dan Y yaitu 0,351 dengan taraf signifikan 0,00 dengan jumlah responden 152 siswa. Jika dibandingkan dengan probabilitasnya 0,01 maka  $0,00 > 0,01$ , oleh karena itu hipotesis kerja ( $H_a$ ) yang diajukan dalam penelitian adalah terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa SMK. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi, besar korelasi 0,351 memiliki tingkat hubungan yang lemah. Besar korelasi 0,351 yang bermakna positif dapat diartikan, semakin tinggi siswa bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan maka semakin tinggi perilaku agresif siswa. Sebaliknya, semakin rendah siswa bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan maka semakin rendah perilaku agresif siswa.

Menurut Gentile et al (dalam Nadia Itona Siregar & Pudji Muljono, 2017:264) mengungkapkan bahwa paparan konten video *game* berunsur kekerasan dan jumlah bermain video *game* berunsur kekerasan berpengaruh pada sifat permusuhan remaja, frekuensi mereka terlibat dalam argument guru, terlibat atau tidak dalam perkelahian dan negatif terkait nilai sekolah. Kekerasan dalam media juga dapat menyebabkan menumpulnya sensitivitas dan perasaan seseorang terhadap tindakan kekerasan atau disebut juga dengan teori desensitisasi. Vivian (dalam Nadia Itona Siregar & Pudji Muljono, 2017:264) mengungkapkan bahwa teori desensitisasi ini menyatakan bahwa bukan hanya individu yang makin kasar akibat kekerasan di media tetapi juga toleransi masyarakat terhadap tindakan kekerasan semakin meningkat.

Adapun jenis layanan yang dapat dikaitkan dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

#### a. Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan suatu upaya yang dilakukan konselor dalam member informasi yang dibutuhkan oleh individu. Menurut Winkel (dalam Sulistyarni dan Jauhar, 2014: 154) layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu

akan informasi yang mereka perlukan. Adapun materi yang dapat diberikan yaitu, cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain dan mengendalikan rasa amarah.

b. Layanan Konseling Perorangan

Layanan konseling perorangan merupakan layanan yang diberikan oleh seorang konselor terhadap klien dalam rangka untuk mengetaskan permasalahan yang sedang dialami klien. Sulistyarini dan Jauhar (2014:166) mengungkapkan layanan konseling perorangan bermakna layanan konseling yang diselenggarakan oleh konselor terhadap seorang klien dalam rangka pengetasan masalah pribadi klien. Adapun materi yang dapat diberikan terhadap klien dalam konseling perorangan ini adalah lebih memfokuskan untuk mengendalikan rasa amarah.

c. Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang dilakukan secara berkelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok dengan tujuan agar individu yang ikut serta akan memperoleh pemahaman baru terkait topik yang dibahas. Menurut Sulistyarini dan Jauhar (2014:166) layanan bimbingan kelompok, yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok untuk memperoleh berbagai bahan baru dan narasumber tertentu.

## Conclusion

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa: (1) bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan ditinjau dari aspek jenis *game* dan frekuensi bermain *game* berada pada kategori cukup tinggi. Artinya siswa cukup tinggi dalam bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan. (2) Perilaku agresif siswa ditinjau dari aspek *aggressiveness/ physical aggression* (agresi fisik), *verbal aggression* (agresi verbal), *anger* (kemarahan), dan *hostility* (permusuhan) berada pada kategori sangat tinggi. Artinya sebagian siswa berperilaku agresif terhadap orang lain. (3) Terdapat hubungan positif antara bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa di SMP Pembangunan Laboratorium UNP dengan koefisien korelasi 0,351, yang berarti semakin tinggi tingkat bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan maka semakin tinggi perilaku agresif siswa SMP, dan sebaliknya semakin rendah tingkat bermain *game* yang mengandung unsur kekerasan maka semakin rendah perilaku agresif siswa SMP

## References

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2017. *Tentang Penetrasi Pengguna Internet Indonesia*. Elhesmi, S., Neviyarni, S., & Ibrahim, I. 2013. *Peran Guru Bk Dan Guru Mata Pelajaran Dalam Mencegah Tawuran Antar Pelajar*. Konselor, 2(3).
- Hidayat, Hafiz, Yusri dan Asmidir Ilyas. 2013. Profil Siswa Agresif dan Peranan Guru BK. *Jurnal Ilmiah Konseling*, Volume 2 Nomor 1.
- Illahi, Ulya, dkk. 2018. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Perilaku Agresif Remaja dan Implikasinya dalam Layanan Bimbingan dan Konseling*. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* Volume 3 Nomor 2.
- Jannah, Nurul, Mudjiran & Herman Nirwana. 2015. *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*. *Jurnal Konselor* Volume 4 Nomor 4. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Karneli, Yeni. 2018. *Upaya Guru BK/Konselor untuk Menurunkan Perilaku Agresif Siswa dengan Menggunakan Konseling Kreatif dalam Bingkai Modifikasi Kognitif Perilaku*. *Jurnal Pedagogi*, Volume: XVII No 2. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Netrawati, Furqon, Syamsu Y & Nandang R. 2016. *Solving Adolescent Verbal Aggression through Transactional Analysis Counseling Approach*. *Journal of Education and Practice* Vol 7 No 18. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Nisfiannoor, M & Yulianti, Eka. 2005. *Perbandingan Perilaku Agresif Antara Remaja yang Berasal dari Keluarga Bercerai dengan Keluarga Utuh*. *Jurnal Psikologi* Vol 3 No 1. Jakarta: Universitas Tarumanegara.
- Pratama, Randi, Syahniar & Yeni Karneli. 2016. *Perilaku Agresif Siswa dari Keluarga Broke Home*. *Jurnal Konselor* Volume 5 Number 4. Padang: Universitas Negeri Padang
- Restu, Yoshi dan Yusri. 2013. *Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa di Sekolah*. *Jurnal Ilmiah Konseling*, Volume 2 Nomor 1.
- Siregar, Nadia Itona & Muljono, Pudji. 2017. *Pengaruh Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja*. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat (JSKPM)*, Vol 1 (3):261-276. Bogor: Institut Pertanian Bogor.

- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sulistyarini dan Jauhar, Muhammad. 2014. *Dasar-dasar Konseling: Panduan Lengkap Memahami Prinsip-prinsip Pelaksanaan Konseling*. Jakarta: Pustakaraya.
- Taylor, Shelley E., dkk. 2009. *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas* (Terjemahan Tri Wibowo B.S). Jakarta: Prenada Media Group.
- Trisnawati, Ellen. *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Video Game Jenis Kekerasan dengan Kecenderungan Agresi pada Siswa SMK Triguna Utama Ciputat Tahun 2010*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.