

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 19 Banjarmasin

Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 19 Banjarmasin ini berciri khas sekolah umum yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan. Keberadaan sekolah ini diawali sekitar tahun 1984. Yang pertama kali berdiri secara operasionalnya pada tahun 1984 dan secara fisiknya didirikan SMP Negeri 19 ini pada tahun ajaran baru 1985.

Dahulu sebelum berdirinya SMP Negeri 19 ini termasuk desa yang tertinggal bisa dianggap desa yang jauh dari keramaian. SMP Negeri 19 Banjarmasin ini adalah salah satu sekolah umum Negeri yang berada di kecamatan Banjarmasin Selatan yang merupakan salah satu sekolah yang cukup di minati oleh siswa-siswi, meskipun keberadaan sekolah ini tidak strategis.

Berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor dan Tap 0557/0/1984 dengan nomor statistik sekolah 201156004074 dan didirikannya SMP Negeri 19 pada 20 November 1984. SMP Negeri 19 Banjarmasin hingga sekarang mendapat penghargaan dengan akreditasi A.

Siswa-siswi yang sekolah di SMP Negeri 19 Banjarmasin dilihat dari segi ekonominya termasuk siswa-siswi kelas menengah ke bawah. Adapun perioridasi kepemimpinan SMP Negeri 19 Banjarmasin dari awal berdiri hingga sekarang dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 4.1 Priodesasi kepemimpinan kepala sekolah SMP Negeri 19 Banjarmasin

No	NAMA	PERIODE
1.	M. Yasin	1985-1989
2.	M. Taha	1989-1993
3.	Johansyah	1993-1997
4.	Johansyah Ideris	1997-1999
5.	Rusman	1999-2001
6.	Selamat, M.BA	2001-2007
7.	Ansyari	2007-2011
8.	Abd Gafar, M.BA	2011-2012
9.	Misran, S.Pd	
10.	Hairul Muis	

Secara geografis sekolah ini terletak di kota Banjarmasin, lebih spesifik lagi, sekolah ini terletak di Jalan AMD XII RT. 14 No. 39 Banjarmasin Selatan

- a. Visi, Sekolah Menengah Pertama Negeri 19 Banjarmasin adalah sebagai berikut: *“Makin meningkatnya mutu hasil Proses Belajar Mengajar, kegiatan ekstra kurikuler dan kegiatan seni yang dilandasi Iman dan Takwa”*.

Indikator:

- 1) Terlaksananya pengembangan kurikulum yang adaptif dan proaktif,
- 2) Terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien,
- 3) Terwujudnya lulusan yang cerdas dan kompetitif,
- 4) Terwujudnya SDM pendidik yang memiliki disiplin, kemampuan dan etos kerja yang tinggi,
- 5) Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang relevan dan mutakhir,

- 6) Terwujudnya manajemen sekolah yang tangguh,
 - 7) Terwujudnya penggalangan biaya pendidikan yang memadai;
 - 8) Terwujudnya standar penilaian prestasi akademik dan non akademik
- b. Misi, Sekolah Menengah Pertama Negeri 19 Banjarmasin adalah sebagai berikut:

- 1) Makin meningkatkannya Iman dan Taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Berbudi pekerti yang luhur dan rendah hati dan bijaksana
- 3) Makin meningkatnya perolehan NUN dan NUS
- 4) Makin meningkatnya kuantitas dan kualitas kelulusan
- 5) Makin meningkatnya kegiatan proses belajar mengajar
- 6) Makin meningkatnya kemampuan siswa dalam menguasai teknologi dan imformatika
- 7) Makin meningkatnya kegiatan ekstra kurikuler yaitu: UKS dan PMR, KIR, Pramuka, Paskibraka, Bola Volley, Bola Basket, Sepak bola
- 8) Makin meningkatnya kegiatan seni seperti :ketrampilan dan seni Budaya banjar.

2. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 19 Banjarmasin

Untuk sarana dan prasarana yang tersedia terdiri dari beberapa buah bangunan yang dindingnya ulin dan lantainya beton, beratap genteng, dibatasi pagar yang berbatasan dengan jalan. SMP Negeri 19 ini mempunyai lapangan olahraga, parkir sepeda motor dan sepeda. Berikut rincian sarana dan prasarana yang tersedia di SMP Negeri 19 Banjarmasin: Sarana pendidikan

adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan; khususnya proses belajar mengajar seperti; ruang kelas, meja kursi, serta alat-alat dan media pengajaran lainnya.

Sedangkan yang dimaksud prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran seperti; halaman sekolah, kolam-kolam yang berada ditengah sekolah yang ditanam bunga-bunga teratai secara tidak langsung komponen-komponen tersebut dapat membawa dampak kesejukan dan kenyamanan bagi siswa dalam belajar.

Sarana dan prasarana dimanapun, termasuk di SMP Negeri 19 Banjarmasin ini memberikan kontribusi secara optimal dalam proses pembelajaran dan juga dapat menciptakan SMP Negeri 19 Banjarmasin yang bersih, rapi, sejuk dan nyaman. Sehingga terciptalah sekolah yang menyenangkan bagi guru, karyawan, maupun siswa.

Berdasarkan observasi dan dokumentasi sarana dan prasarana yang ada di SMP Negeri 19 Banjarmasin dalam keadaan baik dan optimal. Dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 4.2 Saranan dan Prasarana SMP Negeri 19 Banjarmasin

No	Sarana dan prasarana	Jumlah
1.	Ruang kelas	22
2.	Laboratorium	3
3.	Perpustakaan	1
4.	Ruang kepala sekolah	1
5.	Ruang wakil kepala sekolah	1
6.	Ruang multimedia	1
7.	Ruang keterampilan	1
8.	Ruang guru	1
9	Ruang Tata Usaha	1

Lanjutan tabel 4.2

No	Sarana dan prasarana	Jumlah
10.	Ruang UKS	1
11.	Ruang BP/BK	1
12.	Ruang OSIS	1
13.	Kamar mandi/ WC guru	3
14.	Kamar mandi/ WC siswa	4
15	Gudang	1
16	Ruang Ibadah	1

3. Guru dan Staf Tata Usaha

a. Guru

TABEL 4.3 Nama Guru SMPN 19 Banjarmasin

No	Nama	Jabatan	Ket
1	Arpiyah	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam,
2	Badariah	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Inggris,
3	Basmansyah	Guru Mata Pelajaran	PJOK,
4	Cahyo Purwadi	Guru Mata Pelajaran	Seni Budaya,
5	Devi Ayu Ismiyanti	Guru Mata Pelajaran	Matematika,
6	Dewi Amalia	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Inggris,
7	Eka Rahmi	Guru Mata Pelajaran	
8	Elvi Mahpiah	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam,
9	Erina Sri Wahyuningtyas	Guru Mata Pelajaran	Matematika,
10	Erliyani	Guru Mata Pelajaran/ Kepala Perpustakaan	Muatan Lokal Bahasa Daerah, Bahasa Indonesia,
11	Gatot Purwanto	Guru Mata Pelajaran/WaKaSek	Ilmu Pengetahuan Sosial,
12	H. Ahmad Apandi	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial,
13	Hairul Muis	Guru Mata Pelajaran/KepSek	Matematika,
14	Hanafi Aruzi	Tenaga Administrasi Sekolah	
15	Hirni	Guru Mata Pelajaran/Wakasek	TIK/KKPI,
16	Hj. Amel Diah Noor	Guru Mata Pelajaran/ Kepala Laboratorium	Muatan Lokal Potensi Daerah, Muatan Lokal

Lanjutan tabel 4.3

No	Nama	Jabatan	Ket
17	Hj. Fahriawati	Tenaga Administrasi Sekolah	
18	Hj. Habibah	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia,
19	Hj. Hernawaty	Guru BK	
20	Hj. Norbainah ^{Ida}	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia,
21	Hj. Najibah	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial,
22	Hj. Noorhasanah	Guru Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam,
23	Hj. Nursamah	Guru BK	
24	Hj. Rusmawati	Guru Mata Pelajaran	Keterampilan,
25	Juli Nugraheni ^{Eka}	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam,
26	Maisyarah	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia,
27	Misran	Guru Mata Pelajaran/ Wakasek	Matematika,
28	Munarti	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Inggris,
29	Murniati	Tenaga Administrasi Sekolah	
30	Muslimah	Guru Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia,
31	Noor Fahriati	Guru Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial,
32	Nor Ipansyah	Tenaga Administrasi Sekolah	
33	Nur Muhyaroh	Guru Mata Pelajaran	PKn,
34	Ristawati Meisanti	Guru Mata Pelajaran	PKn,
35	Riyadi	Tenaga Administrasi Sekolah	
36	Rohana Nurhayati	Guru Mata Pelajaran	Matematika,
37	Siti Aisyiah	Guru Mata Pelajaran	Matematika,
38	Siti Rosdiah	Guru Mata Pelajaran	Muatan Lokal Potensi Daerah, Pendidikan Agama Islam,
39	Sofia Aziza ^{Dina}	Guru Mata Pelajaran	PKn,
40	Syarifudin Za	Guru Mata Pelajaran	Seni Budaya,

b. Daftar nama tata usaha dan staf

TABEL 4.4. Daftar Nama Staf Tata Usaha SMPN 19 Banjarmasin

No	Nama	Jabatan	L/P	GOL
1.	Hj. Fahriawati	Pelaksana	P	III/b
2.	Muslim	Pelaksana	L	III/b
3.	Munarti	Pelaksana	P	III/b
4.	Muhammad	Pelaksana	L	III/d
5.	Nor Ipansyah	Pelaksana	L	II/c
6.	Rahma Dewi M.A.Md	Pelaksana	P	II/c

B. Penyajian Data

Setelah diuraikan mengenai gambaran umum lokasi penelitian, berikut ini akan disajikan data-data yang diperoleh penulis melalui hasil angket/ kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Data yang disajikan adalah bagaimana intensitas bermain *game online* dan tingkat agresivitas Siswa kelas VIII Di SMPN 19 Banjarmasin, serta adakah pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa di sekolah tersebut.

1. Penggunaan *Game Online*

Data yang diperoleh penulis adalah meliputi dua hal, karena penelitian ini ingin mengetahui pengaruh antara dua variabel yaitu game online (variabel X) dan tingkat agresivitas siswa (variabel Y). Setelah data dikumpulkan melalui instrumen data yang digunakan yaitu angket/ kuesioner yang telah disebarkan kepada 96 orang siswa kelas VIII SMPN 19 Banjarmasin. Maka, selanjutnya data tersebut lalu dideskripsikan mengenai penyajian data setiap variabel berdasarkan indikatornya:

a. Permainan yang digemari.

Data yang digali mengenai indikator permainan yang digemari ini adalah permainan bergenre kekerasan. Untuk lebih jelasnya penulis gambarkan dalam tabel-tabel berikut ini:

TABEL 4.5. Permainan yang Disenangi

No	Game	F	%
1.	<i>Point Blank</i>	45	47%
2.	<i>Clans Of Clans</i>	43	45%
3.	<i>Lost Saga</i>	4	4%
4.	<i>Crisis Action</i>	4	4%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 47 siswa atau 47% yang senang memainkan *Point Blank*, terdapat 43 siswa atau 45% yang senang memainkan *Clans Of Clans*, terdapat 4 siswa atau 4% yang senang memainkan *Lost Saga*, dan terdapat 4 siswa atau 4% yang senang memainkan *Crisis Action*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang senang memainkan *Point Blank*, hal ini dibuktikan siswa yang menyebutkan permainan yang disenangi yaitu *Point Blank* dengan persentase 47%.

b. Waktu bermain *game online*

TABEL 4.6 Bermain *Game* dalam Sehari

No	Alternatif Jawaban	F	%
1.	1 Kali	16	17%
2.	2 Kali	36	38%
3.	3 Kali	31	32%
4.	Tidak Setiap Hari	13	14%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 16 siswa atau 17% yang bermain *game* dalam sehari 1 kali, terdapat 36 siswa atau 36% yang bermain *game* dalam sehari 2 kali, terdapat 31 siswa atau 32% yang bermain *game* dalam sehari 3 kali, dan terdapat 13 siswa atau 14% yang bermain *game* dalam sehari tidak setiap kali. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang bermain *game* dalam sehari 2 kali, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban 2 kali dengan persentase 36%

TABEL 4.7. Lama Bermain Game dalam Satu Hari

No	Alternatif Jawaban	F	%
1.	1-2 jam	63	66%
2.	3-4 jam	17	18%
3.	5-6 jam	9	9%
4.	7 jam atau lebih	7	7%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 63 siswa atau 66% lamanya bermain *game* dalam satu hari 1-2 jam, terdapat 17 siswa atau 18% lamanya bermain *game* dalam satu hari 3-4 jam, terdapat 9 siswa atau 9% lamanya bermain *game* dalam satu hari 5-6 jam, dan terdapat 7 siswa atau 7% lamanya bermain *game* dalam satu hari 7 jam atau lebih. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang bermain *game* lamanya dalam satu hari 1-2 jam, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban 1-2 jam dengan persentase 66%.

c. Frekuensi bermain *game online*TABEL 4.8. Dalam Seminggu Bermain *Game*

No	Alternatif Jawaban	F	%
1.	1-2 hari	36	38%
2.	3-4 hari	21	22%
3.	5-6 hari	7	7%
4.	setiap hari	32	33%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 36 siswa atau 38% dalam seminggu bermain *game* 1-2 hari, terdapat 21 siswa atau 22% dalam seminggu bermain *game* 3-4 sehari, terdapat 7 siswa atau 7% dalam seminggu bermain *game* 5-6 jam, dan terdapat 32 siswa atau 33% dalam seminggu bermain *game* setiap hari. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa dalam seminggu bermain *game* 1-2 jam, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban 1-2 jam dengan persentase 38%.

TABEL 4.9. Bermain *Game* Dalam Seminggu

No	Alternatif Jawaban	F	%
1.	<5 kali	45	47%
2.	7 kali	25	26%
3.	14 kali	5	5%
4.	> 15 kali	21	22%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 45 siswa atau 47% yang bermain *game* dalam seminggu <5 kali, terdapat 25 siswa atau 26% yang bermain *game* dalam seminggu 7 kali, terdapat 5 siswa atau 5% yang bermain *game* dalam seminggu 14 kali, dan terdapat 21 siswa atau 22% yang

bermain *game* dalam seminggu >15 kali. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang bermain *game* dalam seminggu <5 kali, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban <5 kali dengan persentase 47%.

2. Tingkat agresivitas

a. Agresif Verbal

1) Mencemooh orang lain

Tabel 4.10. Memanggil Orang-Orang Disekitar Dengan Julukan Tertentu

No	Alternatif Jawaban	F	%
1.	Selalu	32	33,33%
2.	Sering	41	42,71%
3.	Jarang	19	19,79%
4.	Tidak Pernah	4	4,17%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 32 siswa atau 33,33% yang menyatakan selalu memanggil orang-orang disekitar dengan julukan tertentu, terdapat 41 siswa atau 42,71% yang menyatakan sering memanggil orang-orang disekitar dengan julukan tertentu, terdapat 19 siswa atau 19,79% yang menyatakan jarang memanggil orang-orang disekitar dengan julukan tertentu, dan terdapat 4 siswa atau 4,17% yang menyatakan tidak pernah memanggil orang-orang disekitar dengan julukan tertentu. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa menyatakan sering memanggil orang-orang disekitar dengan julukan tertentu, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering dengan persentase 42,17%.

TABEL 4.11. Memanggil Orang-Orang Disekitar dengan Tanpa Julukan Tertentu

No	Alternatif Jawaban	F	%
1.	Selalu	25	26,04%
2.	Sering	35	36,46%
3.	Jarang	19	19,79%
4.	Tidak Pernah	17	17,71%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 25 siswa atau 26,04% yang menyatakan selalu memanggil orang-orang disekitar dengan tanpa julukan, terdapat 35 siswa atau 36,46% yang menyatakan sering memanggil orang-orang disekitar dengan tanpa julukan, terdapat 19 siswa atau 19,79% yang menyatakan jarang memanggil orang-orang disekitar dengan tanpa julukan, dan terdapat 17 siswa atau 17,71% yang menyatakan tidak pernah memanggil orang-orang disekitar dengan tanpa julukan. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa menyatakan jarang memanggil orang-orang disekitar dengan tanpa julukan, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering dengan persentase 36,46%.

TABEL 4.12. Meski Diejek Tidak Akan Membalas Ejekan Teman

No	Alternatif Jawaban	F	%
1.	Selalu	8	8,33%
2.	Sering	21	21,88%
3.	Jarang	45	46,88%
4.	Tidak Pernah	22	22,92%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 8 siswa atau 8,33% yang menyatakan selalu meski diejek tidak akan membalas

ejekan teman, terdapat 21 siswa atau 21,88% yang menyatakan sering meski diejek tidak akan membalas ejekan teman, terdapat 45 siswa atau 46,88% yang menyatakan jarang meski diejek tidak akan membalas ejekan teman, dan terdapat 22 siswa atau 22,92% yang menyatakan tidak pernah meski diejek tidak akan membalas ejekan teman. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa menyatakan jarang meski diejek tidak akan membalas ejekan teman, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban Jarang dengan persentase 46,88%.

2) Mengancam Secara Verbal

TABEL 4.13. Menakuti Teman Dengan Memberi Ancaman

No	Alternatif Jawaban	F	%
1.	Selalu	45	46,88%
2.	Sering	21	21,88%
3.	Jarang	18	18,75%
4.	Tidak Pernah	12	12,50%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 45 siswa atau 46,88% yang menyatakan selalu menakuti teman dengan memberi ancaman, terdapat 21 siswa atau 21,88% yang menyatakan sering menakuti teman dengan memberi ancaman, terdapat 18 siswa atau 18,75% yang menyatakan jarang menakuti teman dengan memberi ancaman, dan terdapat 12 siswa atau 12,50% yang menyatakan tidak pernah menakuti teman dengan memberi ancaman. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa menyatakan selalu menakuti teman dengan memberi ancaman, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban selalu dengan persentase 46,88%.

3) Berkata Kasar dan Tidak Sopan

TABEL 4.14. Berkata Kasar dan Kotor Saat Bermain *Game Online*

No	Alternatif Jawaban	F	%
1	Selalu	46	47,92%
2	Sering	29	30,21%
3	Jarang	12	12,50%
4	Tidak Pernah	9	9,38%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 46 siswa atau 46,92% yang menyatakan selalu berkata kasar dan kotor saat bermain *game online*, terdapat 29 siswa atau 30,21% yang menyatakan sering berkata kasar dan kotor saat bermain *game online*, terdapat 12 siswa atau 12,50% yang menyatakan jarang berkata kasar dan kotor saat bermain *game online*, dan terdapat 9 siswa atau 9,38% yang menyatakan tidak pernah berkata kasar dan kotor saat bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan selalu berkata kasar dan kotor saat bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban selalu dengan persentase 46,92%.

TABEL 4.15. Berbicara dengan Suara Keras (Berteriak) untuk Menyatakan Pendapat

No	Alternatif Jawaban	F	%
1	Selalu	40	41,67%
2	Sering	20	20,83%
3	Jarang	23	23,96%
4	Tidak Pernah	13	13,54%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 40 siswa atau 41,67% yang menyatakan selalu berbicara dengan suara keras

(berteriak) untuk menyatakan pendapat, terdapat 20 siswa atau 20,83% yang menyatakan sering berbicara dengan suara keras (berteriak) untuk menyatakan pendapat, terdapat 23 siswa atau 23,96% yang menyatakan jarang berbicara dengan suara keras (berteriak) untuk menyatakan pendapat, dan terdapat 13 siswa atau 13,54% yang menyatakan tidak pernah berbicara dengan suara keras (berteriak) untuk menyatakan pendapat. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan selalu berbicara dengan suara keras (berteriak) untuk menyatakan pendapat, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban selalu dengan persentase 41,67%.

4) Melawan Perintah

TABEL 4.16 Melaksanakan Perintah Orang Tua

No	Alternatif Jawaban	F	%
1	Selalu	12	12,50%
2	Sering	26	27,08%
3	Jarang	58	60,42%
4	Tidak Pernah	0	0,00%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 12 siswa atau 12,50% yang menyatakan selalu melaksanakan perintah orang tua, terdapat 26 siswa atau 27,08% yang menyatakan sering melaksanakan perintah orang tua, terdapat 58 siswa atau 60,42% yang menyatakan jarang melaksanakan perintah orang tua, dan terdapat 0 siswa atau 0% yang menyatakan tidak pernah melaksanakan perintah orang tua. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan selalu melaksanakan perintah orang tua, hal ini

dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban selalu dengan persentase 60,42%.

b. Agresif Nonverbal

1) Memukul

TABEL 4.17. Jika Dipukul Maka Akan Memukul Kembali Orang Tersebut

No	Alternatif Jawaban	F	%
1.	Selalu	40	41,67%
2.	Sering	22	22,92%
3.	Jarang	23	23,96%
4.	Tidak Pernah	11	11,46%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 40 siswa atau 41,67% yang menyatakan selalu jika dipukul maka akan memukul kembali orang tersebut, terdapat 22 siswa atau 22,92% yang menyatakan sering jika dipukul maka akan memukul kembali orang tersebut, terdapat 23 siswa atau 23,96% yang menyatakan jarang jika dipukul maka akan memukul kembali orang tersebut, dan terdapat 11 siswa atau 11,46% yang menyatakan tidak pernah jika dipukul maka akan memukul kembali orang tersebut. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan selalu jika dipukul maka akan memukul kembali orang tersebut, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban selalu dengan persentase 41,67%.

2) Melakukan perkelahian dan penganiayaan

TABEL 4.18. Tidak Akan Menanggapi Tantangan Teman untuk Berkelahi

No	Alternatif Jawaban	F	%
1	Selalu	20	20,83%
2	Sering	14	14,58%
3	Jarang	33	34,38%
4	Tidak Pernah	29	30,21%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 20 siswa atau 20,83% yang menyatakan selalu tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi, terdapat 14 siswa atau 14,58% yang menyatakan sering tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi, terdapat 33 siswa atau 34,38% yang menyatakan jarang tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi, dan terdapat 29 siswa atau 30,21% yang menyatakan tidak pernah tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan jarang tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban jarang dengan persentase 34,38%.

TABEL 4.19. Hanya Melihat Saja Jika Ada Yang Menakali

No	Alternatif Jawaban	F	%
1	Selalu	14	14,58%
2	Sering	11	11,46%
3	Jarang	31	32,29%
4	Tidak Pernah	40	41,67%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 14 siswa atau 14,58% yang menyatakan selalu hanya melihat saja jika ada yang menakali, terdapat 11 siswa atau 11,46% yang menyatakan sering hanya melihat saja jika ada yang menakali, terdapat 31 siswa atau 32,29% yang menyatakan jarang hanya melihat saja jika ada yang menakali, dan terdapat 40 siswa atau 41,67% yang menyatakan tidak pernah hanya melihat saja jika ada yang menakali. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan tidak pernah hanya melihat saja jika ada yang menakali, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban tidak pernah dengan persentase 41,67%.

3) Menendang

TABEL 4.20 Menendang Benda Disekitar, Jika Kalah Dalam Bermain *Game Online*

No	Alternatif Jawaban	F	%
1.	Selalu	27	28,13%
2.	Sering	25	26,04%
3.	Jarang	23	23,96%
4.	Tidak Pernah	21	21,88%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 27 siswa atau 28,13% yang menyatakan selalu menendang benda disekitar, jika kalah dalam bermain *game online*, terdapat 25 siswa atau 26,04% yang menyatakan sering menendang benda disekitar, jika kalah dalam bermain *game online*, terdapat 23 siswa atau 23,96% yang menyatakan jarang menendang benda disekitar, jika kalah dalam bermain *game online*, dan terdapat 21 siswa atau 21,88% yang menyatakan tidak pernah menendang benda disekitar, jika kalah

dalam bermain *game online*. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan selalu menendang benda disekitar, jika kalah dalam bermain *game online*, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban selalu dengan persentase 28,13%.

4) Merusak Barang

TABEL 4.21. Jika Marah, Maka Membanting Benda Disekitar

No	Alternatif Jawaban	F	%
.	Selalu	49	51,04%
.	Sering	17	17,71%
.	Jarang	18	18,75%
.	Tidak Pernah	12	12,50%
.		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 49 siswa atau 51,04% yang menyatakan selalu jika marah, maka membanting benda disekitar, terdapat 17 siswa atau 17,71% yang menyatakan sering jika marah, maka membanting benda disekitar, terdapat 18 siswa atau 18,75% yang menyatakan jarang jika marah, maka membanting benda disekitar, dan terdapat 12 siswa atau 12,50% yang menyatakan tidak pernah jika marah, maka membanting benda disekitar. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan selalu jika marah, maka membanting benda disekitar, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban selalu dengan persentase 51,04%.

TABEL 4.22 Jika Sedang Marah, Tidak Melempar Barang Disekitar

No	Alternatif Jawaban	F	%
1	Selalu	18	18,75%
2	Sering	12	12,50%
3	Jarang	29	30,21%
4	Tidak Pernah	37	38,54%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 18 siswa atau 18,75% yang menyatakan selalu jika sedang marah, tidak melempar barang disekitar, terdapat 12 siswa atau 12,50% yang menyatakan sering jika sedang marah, tidak melempar barang disekitar, terdapat 29 siswa atau 30,21% yang menyatakan jarang jika sedang marah, tidak melempar barang disekitar, dan terdapat 37 siswa atau 38,54% yang menyatakan tidak pernah jika sedang marah, tidak melempar barang disekitar. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan tidak pernah jika sedang marah, tidak melempar barang disekitar, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban tidak pernah dengan persentase 38,54%.

TABEL 4.23 Mencoret-Coret Bangku Dan Meja Teman

No	Alternatif Jawaban	F	%
1	Selalu	57	59,38%
2	Sering	28	29,17%
3	Jarang	9	9,38%
4	Tidak Pernah	2	2,08%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 57 siswa atau 59,38% yang menyatakan selalu mencoret-coret bangku dan meja

teman, terdapat 28 siswa atau 29,17% yang menyatakan sering mencoret-coret bangku dan meja teman, terdapat 9 siswa atau 9,38% yang menyatakan jarang mencoret-coret bangku dan meja teman, dan terdapat 2 siswa atau 2,08% yang menyatakan tidak pernah mencoret-coret bangku dan meja teman. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan selalu mencoret-coret bangku dan meja teman, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban selalu dengan persentase 59,38%.

TABEL 4.24. Merawat Barang yang Dipinjam

No	Alternatif Jawaban	F	%
1	Selalu	18	18,75%
2	Sering	19	19,79%
3	Jarang	25	26,04%
4	Tidak Pernah	34	35,42%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 18 siswa atau 18,75% yang menyatakan selalu merawat barang yang dipinjam, terdapat 19 siswa atau 19,79% yang menyatakan sering merawat barang yang dipinjam, terdapat 26 siswa atau 26,04% yang menyatakan jarang merawat barang yang dipinjam, dan terdapat 34 siswa atau 34% yang menyatakan tidak pernah merawat barang yang dipinjam. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan tidak pernah merawat barang yang dipinjam, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban tidak pernah dengan persentase 35,42%.

5) Membuat Keonaran

TABEL 4.25. Mengganggu Teman-Teman yang Lain

No	Alternatif Jawaban	F	%
1	Selalu	22	22,92%
2	Sering	26	27,08%
3	Jarang	42	43,75%
4	Tidak Pernah	6	6,25%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 22 siswa atau 22,92% yang menyatakan selalu mengganggu teman-teman yang lain, terdapat 26 siswa atau 27,08% yang menyatakan sering mengganggu teman-teman yang lain, terdapat 42 siswa atau 43,75% yang menyatakan jarang mengganggu teman-teman yang lain, dan terdapat 6 siswa atau 6,25% yang menyatakan tidak pernah mengganggu teman-teman yang lain. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan jarang mengganggu teman-teman yang lain, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban jarang dengan persentase 43,75%.

6) Melakukan pelanggaran peraturan

TABEL 4.26. Membawa HP/ Android ke Sekolah

No	Alternatif Jawaban	F	%
1	Selalu	18	18,75%
2	Sering	45	46,88%
3	Jarang	30	31,25%
4	Tidak Pernah	3	3,13%
		96	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari seluruh responden terdapat 18 siswa atau 18,75% yang menyatakan selalu membawa HP/ android ke sekolah, terdapat 45 siswa atau 46,88% yang menyatakan sering membawa HP/ android ke sekolah, terdapat 30 siswa atau 31,25% yang menyatakan jarang membawa HP/ android ke sekolah, dan terdapat 3 siswa atau 3,13% yang menyatakan tidak pernah membawa HP/ android ke sekolah. Hasil tersebut menyatakan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan sering membawa HP/ android ke sekolah, hal ini dibuktikan banyaknya siswa yang memilih jawaban sering dengan persentase 46,88%.

TABEL 4.27 Distribusi Skor Angket Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online*
Variabel X

No	X	F	FX
1	5	3	15
2	6	6	36
3	7	12	84
4	8	8	64
5	9	7	63
6	10	10	100
7	11	7	77
8	12	11	132
9	13	5	65
10	14	11	154
11	15	3	45
12	16	5	80
13	17	3	51
14	18	1	18
15	19	3	57
16	20	1	20
	M = 200	N = 96	$\sum fx = 1061$

Apabila skor dikelompokkan berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan sehingga diperoleh gambaran umum kriteria tingkat pengaruh intensitas Bermain *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.

TABEL 4.28 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online*

No	Rentang Skor	Tingkat pengaruh intensitas bermain <i>game online</i>	F	%
	> 17	Sangat Tinggi	8	8,3 %
	13 – 16	Tinggi	24	25,0 %
	9 – 12	Rendah	35	36,5 %
	< 8	Sangat Rendah	29	30,2 %
			96	100,0

Dari tabel distribisi frekuensi di atas terlihat bahwa tingkat pengaruh intensitas bermain *game online* siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin sebagian besar pada tingkat rendah dengan presentasi sebesar 36,5 %, dan diketahui rata – rata skor angket intensitas bermain *game online* siswa adalah 11,05.

TABEL 4.29 Distribusi Skor Angket Tingkat Agresivitas Siswa variabel Y

No	Y	F	YF
1	38	1	38
2	40	3	120
3	41	4	164
4	42	4	168
5	43	5	215
6	44	2	88
7	45	4	180
8	46	5	230
9	47	6	282
10	48	7	336

Lanjutan tabel 4.29

No	Y	F	YF
11	49	6	294
12	50	5	250
13	51	9	459
14	52	7	364
15	53	7	371
16	54	9	486
17	55	1	55
18	56	5	280
19	57	4	228
20	58	2	116
M = 969		N = 96	$\sum fy = 4724$

Apabila skor dikelompokkan berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan sehingga diperoleh gambaran umum kriteria tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin

TABEL 4. 30 Distribusi Frekuensi Tingkat Agresivitas Siswa

No	Rentang Skor	Tingkat Agresivitas Siswa	F	%
	> 53	Sangat Tinggi	28	29,2
	48 – 52	Tinggi	34	35,4
	43 – 47	Rendah	22	22,9
	< 42	Sangat Rendah	12	12,5
			96	100,0

Dari tabel distribusi frekuensi di atas terlihat bahwa tingkat Agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin sebagian besar pada tingkat tinggi dengan persentase sebesar 35,4 %, dan diketahui rata – rata skor angket tingkat Agresivitas siswa adalah 49,21.

C. Hasil Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas yang telah dilakukan kepada 30 orang didapatkan hasil bahwa dari 5 item pernyataan untuk variabel intensitas bermain *game online* tidak terdapat item yang gugur. Berikut penjelasan item yang tidak gugur dalam bentuk tabel.

TABEL 4.27. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Kuesioner Intensitas Bermain *Game Online* (X)

No	Variabel	Indikator	Item Pertanyaan
1	Penggunaan <i>Game Online</i>	Permainan yang digemari.	5
		Waktu bermain <i>game online</i>	3,4
		Frekuensi bermain <i>game online</i>	1,2

Diketahui bahwa dari 5 item yang diujicobakan tidak terdapat item yang gugur karena memenuhi $r > 0.3$. Masrun dalam Sugiono menyatakan syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,3$. Jadi kalau korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka butir dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.¹ Pada variabel X ini tidak ada item pernyataan yang gugur karena setelah diuji SPSS pada item korelasinnya lebih dari 0,3.

¹ Sugiyono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, (Alfabeta, 2013), h. 188-189

TABEL 4.28. Sebaran Item Pertanyaan Sebelum Uji Coba Skala Angket Variabel Tingkat Agresivitas

No	Variabel	Indikator	Item		Total
			Valid	Gugur	
2	Tingkat Agresivitas	Agresif Verbal: mengancam secara verbal, berkata kasar dan tidak sopan, mencemooh orang lain.	1, 3, 5, 7, 2, 4	6	7
		Agresif non-verbal: memukul, menendang, menaruh rasa dendam kepada orang lain, merusak barang orang lain, melakukan pelanggaran peraturan, tidak disiplin, berlaku kasar terhadap orang lain.	8, 11, 13, 15, 16, 18, 10, 12, 14, 17, 20	9, 19	13
		Jumlah	20		

Pada variabel Y ini, ditemukan tiga butir item yang gugur dari 20 item, yaitu item 6, 9, dan 19 yang masing-masing mencapai angka 0.247, 0.149, dan 0.231. Tabel pada lampiran 5

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yang banyak digunakan pada penelitian yaitu menggunakan metode *Cronbach Alpha*.² Kriteria yang dipersyaratkan adalah sama atau lebih besar dari 0,60 dengan bantuan program SPSS 20.0

TABEL 4.29. Hasil uji reliabilitas kuesioner

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
X	0.632	Valid
Y	0.810	Valid

² Duwi Priyatno, *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahannya Dengan SPSS*, (Yogyakarta : Gava Media) h. 154

1. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan bantuan program SPSS 20.0. diketahui bahwa data *game online* nilai signifikansi sebesar 0,314 dan data agresivitas sebesar 0,294. Karena signifikansi lebih besar 0.05, jadi data *game online* dan agresivitas dinyatakan berdistribusi normal. Tabel pada lampiran 8

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil Uji Homogenitas dengan bantuan program SPSS 20.0. diketahui bahwa nilai signifikan variabel agresivitas (Y) berdasarkan variabel *game online* (X) = 0,092 artinya data variabel agresivitas (Y) berdasarkan variabel *game online* (X) mempunyai varian yang sama. Jadi asumsi homogenitas terpenuhi. Tabel pada lampiran 9

c. Uji Linearitas

Berdasarkan hasil uji Linieritas dengan bantuan program SPSS 20.0.diketahui bahwa nilai F hitung pada *linearity* sebesar 2,291 lebih besar dari F tabel sebesar 1,793 maka data yang diperoleh merupakan bukan data yang linear. Tabel pada lampiran 10

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan analisis regresi menggunakan SPSS 20. Analisis ini untuk mengetahui hubungan variabel independen dengan variabel dipenden yaitu pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa SMPN 19 Banjarmasin.

Pengujian yang dilakukan pada analisis regresi linier sederhana yaitu analisis determinasi dan uji t. Berikut langkah analisis regresi:

a. Analisis Regresi Linier Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46,960	1,591		29,515	,000
	X	,203	,137	,152	1,489	,140

a. Dependent Variable: y

Nilai – nilai koefisien dapat dilihat pada tabel nilai *unstandardized coefficients* dan dimasukkan pada persamaan sebagai berikut:

$$Y' = 46,960 + 0,203X$$

1. Konstanta $b_0 = 46,960$ artinya jika *game online* nilainya adalah 0, maka tingkat agresivitas siswa nilainya positif sebesar 46,960.
2. Koefisien $b = 0,203$ artinya jika *game online* nilainya adalah 1 satuan, maka tingkat agresivitas siswa akan meningkat sebesar 0,203 satuan.

b. Analisis Koefisien Determinasi

TABEL 4.32 Nilai Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,152 ^a	,023	,013	4,912

a. Predictors: (Constant), x

Analisis R^2 (R Square) atau *Koefisien Determinasi* digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel independen

secara bersama-sama terhadap variabel dependen.³ Tabel di atas diketahui bahwa nilai *R Square* adalah 0,023. Jadi, sumbangan pengaruh dari variabel independen yaitu 2,3% sedangkan sisanya sebesar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

c. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Prosedur pengujiannya adalah sebagai berikut:

1. Menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif

$H_a : b = 0$ artinya *game online* berpengaruh terhadap tingkat agresivitas siswa.ub

$H_0 : b \neq 0$ artinya *game online* tidak berpengaruh terhadap tingkat agresivitas siswa

2. Menentukan taraf signifikan, taraf signifikansi menggunakan 0,05.

3. Menentukan t hitung dan t tabel

a) T hitung adalah 1,489

b) T tabel pada signifikan 0,05 dengan $df = n - 2$ atau $96 - 2 = 94$. Dengan pengujian 2 sisi di dapat t tabel sebesar 1,661

- Tabel T terlampir

4. Pengambilan keputusan

$T \text{ hitung} \leq T \text{ tabel}$ jadi H_0 diterima

$T \text{ hitung} \geq T \text{ tabel}$ jadi H_0 ditolak

³ Duwi Priyatno, *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahannya Dengan SPSS*, (Yogyakarta : Gava Media)

Dapat disimpulkan bahwa t hitung (1,489) \leq t tabel (1,661) jadi hipotesis nol diterima, kesimpulannya yaitu *game online* tidak berpengaruh terhadap tingkat agresivitas siswa.

D. Pembahasan

1. Intensitas bermain *game online*

Chaplin dikutip oleh Anis Tiana dalam kamus Psikologi mengatakan bahwa aspek-aspek intensitas bermain *game online* yaitu:

a. Frekuensi

Frekuensi adalah kekerapan, jadi frekuensi disini adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online* (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali, dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

b. Lama waktu

Lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game* maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *game online*.

c. Perhatian penuh

Perhatian Penuh adalah konsentrasi diri pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya. Seperti makan, mandi, sekolah serta tidak memperhatikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain *game*.

d. Emosi

Emosi terdiri dari rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa.

Emosi adalah reaksi emosi dari permainan *game online* yang meliputi rasa suka, kegembiraan, atau marah, kesal pada saat bermain *game online* sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.⁴

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa intensitas bermain *game online* yaitu permainan yang mereka senangi adalah *Point Blank* dengan hasil rekapitulasi presentasi 47%. Waktu bermain *game online* siswa dalam sehari 3 kali memiliki kategori rendah dengan hasil rekapitulasi 38%. Lamanya siswa bermain *game online* dalam satu hari 1-2 jam memiliki kategori cukup tinggi dengan rekapitulasi 66%. Frekuensi bermain *game online* yaitu siswa yang bermain *game online* dalam seminggu 1-2 hari memiliki kategori rendah dengan hasil rekapitulasi 38%. Bermain *game* dalam seminggu kurang dari 5 kali memiliki kategori cukup tinggi dengan hasil rekapitulasi 47%. Sehingga dapat disimpulkan tingkat pengaruh intensitas bermain *game online* siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin sebagian besar pada tingkat rendah dengan persentase sebesar 36,5 %, dan diketahui rata – rata skor angket intensitas bermain *game online* siswa adalah 11,05.

2. Faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online*

Hasil di atas menunjukkan bahwa ada faktor yang membuat intensitas bermain *game online* siswa tersebut rendah karena sebagian besar siswa

⁴ Anis Tiana, *Hubungan antara bermain game online dengan perilaku agresif anak di surakarta*, (Surakarta : Naskah Publikasi, 2014) h. 6 (online) tersedia di <http://www.distrodoc.com/219582-hubungan-antara-bermain-game-online-dengan-perilaku-agresif.html> diakses tanggal 14 Desember 2016.

bermain *game online* 1 - 2 jam dalam sehari, meskipun mereka menyukai permainan ini dan sering memainkannya, dengan kecanggihan teknologi yang sekarang ini, bermain *game online* bisa menggunakan android atau pergi ke warnet yang ada disekitaran sekolah, yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet sekedar untuk bermain *game online*, akan tetapi pada kenyataannya mereka bermain *game online* hanya sekedar mengisi waktu luang, adapun sekarang ini disekolah tersebut mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang wajib mereka ikuti, sehingga mereka mempunyai batasan untuk bermain *game*.

3. Tingkat Agresivitas

Bentuk- bentuk agresivitas Schneiders dikutip oleh Ahmad Susanto bahwa perilaku agresif bisa bersifat verbal dan nonverbal. Kedua sifat ini ia kelompokkan menjadi sembilan bentuk, yaitu sebagai berikut: (1) suka menonjolkan atau membenarkan diri (*self-assertion*); (2) suka menuntut meskipun bukan miliknya (*possession*); (3) suka mengganggu (*teasing*); (4) suka mendominasi (*dominance*); (5) menggertak (*bullying*); (6) permusuhan terbuka (*open hostility*); (7) berlaku kejam dan suka merusak (*violence and destruction*); (8) menaruh rasa dendam (*revenge*); dan (9) bertindak secara brutal dan melampiaskan kemarahan secara sadis (*brutality and sadistic fury*)”.⁵

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa tingkat agresivitas yaitu agresif verbal yang terdiri dari mencemooh orang

⁵ Ahmad Susanto, *Bimbingan & Konseling Di Taman Kanak-Kanak*,(Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h.115

lain bahwa siswa sering memanggil orang-orang disekitar dengan julukan tertentu, memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 42,17%. Sering memanggil orang-orang disekitar dengan tanpa julukan tertentu, memiliki kategori rendah dengan persentase 36,46%. Jarang meski diejek tidak akan membalas ejekan teman, memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 46,88%. Mengancam secara verbal bahwa siswa selalu menakuti teman dengan memberi ancaman, memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 46,88%. Selalu berkata kasar dan kotor saat bermain *game online* memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 46,92%. Selalu berbicara dengan suara keras (berteriak) untuk menyatakan pendapat memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 41,67% . selalu melaksanakan perintah orang tua memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 60,42%.

Agresif Nonverbal yang terdiri dari Memukul bahwa siswa selalu jika dipukul maka akan memukul kembali orang tersebut, memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 41,67%. Melakukan perkelahian dan penganiayaan, bahwa siswa jarang tidak akan menanggapi tantangan teman untuk berkelahi, memiliki kategori rendah dengan persentase 34,38%. bahwa siswa yang menyatakan jarang hanya melihat saja jika ada yang menakali, memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 41,67%. Menendang, bahwa siswa yang menyatakan selalu menendang benda disekitar, jika kalah dalam bermain *game online*, memiliki kategori rendah dengan persentase 28,13%. Merusak Barang bahwa siswa yang menyatakan selalu jika marah, maka membanting benda disekitar, memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 51,04%.

Siswa tidak pernah jika sedang marah, tidak melempar barang disekitar, memiliki kategori rendah dengan persentase 38,54%. Siswa selalu mencoret-coret bangku dan meja teman, memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 59,38%. Siswa tidak pernah merawat barang yang dipinjam, memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 35,42%. Membuat Keonaran, bahwa siswa jarang mengganggu teman-teman yang lain, memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 43,75%. Melakukan pelanggaran peraturan, bahwa siswa sering membawa HP/ android ke sekolah, memiliki kategori cukup tinggi dengan persentase 46,88%. Sehingga dapat disimpulkan tingkat Agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin sebagian besar pada tingkat tinggi dengan persentase sebesar 35,4 %, dan diketahui rata – rata skor angket tingkat Agresivitas siswa adalah 49,21.

4. Faktor yang mempengaruhi tingkat agresivitas siswa

Hasil di atas menunjukkan bahwa tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin sebagian besar pada tingkat tinggi, yang menjadi faktor yang mempengaruhi tingkat agresivitas tinggi yaitu:

a. Lingkungan keluarga

Ketidakharmisan dengan keluarga menjadi sebab seorang siswi kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin ini memiliki perilaku yang kurang baik seperti mengungkapkan perkataan kotor, dengan guru bersikap kurang sopan serta berani melanggar peraturan seperti membawa HP ke Sekolah. Berdasarkan dari pernyataan teman kelas siswi tersebut bahwa dia seperti itu karena ingin mendapatkan perhatian dari guru, karena siswi tersebut

beranggapan bahwa di rumah ia tidak mendapat perhatian dari orang tuanya, padahal sebaliknya ia selalu mendapatkan perhatian dari Orang Tuanya.

b. Penyerangan.

Seorang siswa yang marah kepada temannya karena saling mengejek, maka ia akan terdorong untuk memukul atau melakukan perkelahian, ini terjadi ketika peneliti akan memasuki kelas dan mendapati 2 orang siswa, yang berkelahi di depan kelas dan langsung dibubarkan oleh guru karena jam istirahat telah selesai. Alasan mereka berkelahi karena saling mengejek. Ini membuktikan pendapat yang mengatakan bahwa diserang atau dihina oleh orang lain sangat mendorong terjadinya agresif. Penelitian yang dilakukan di *osaka university* oleh kennichi ohbuchi dan toshihiro kambara pada tahun 1985, memperkuat pendapat bahwa penyerangan yang disengaja melahirkan serangan balasan.⁶

c. Keinginan untuk mendapatkan perhatian.

Siswa- siswi tersebut mengungkapkan bahwa guru mata pelajaran lebih memperhatikan hanya kepada siswa- siswi yang berprestasi saja, sedangkan siswa yang prestasinya kurang tidak mendapatkan perhatian seperti dalam pelajaran guru lebih mengutamakan menjawab pertanyaan siswa yang berprestasi dibanding siswa yang prestasinya rendah. Oleh karena itu, pentingnya memberikan pelayanan bimbingan dan konseling kepada siswa dalam menurunkan kecenderungan perilaku agresif, dengan

⁶*Ibid*, h. 86

memberikan konseling individual yaitu melakukan pertemuan secara langsung untuk memberikan pengarahan dan nasehat agar siswa dapat mengubah perilakunya tersebut dan mengurangi anggapan –anggapan negatif terhadap guru yang hanya memperhatikan siswa – siswi berprestasi saja.

5. Pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas

Hasil analisis data yang telah dilakukan terhadap penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* tidak dapat menjadi prediktor terhadap tingkat agresivitas pada siswa ($p > 0,05$). Selain itu, intensitas bermain *game online* juga tidak mampu memprediksi tingkat agresivitas pada siswa secara positif ($B = 0,203$). Intensitas bermain *game online* kurang memberikan pengaruh dalam mengukur tingkat agresivitas siswa. Semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin rendah tingkat agresivitas siswa, sebaliknya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas siswa. Hal tersebut karena kurangnya sumbangan efektif intensitas bermain *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa dilihat dari besarnya $r^2 = 0,023$ atau 2,3%. Sehingga intensitas bermain *game online* tidak dapat menunjukkan pengaruh dalam mengukur tingkat agresivitas siswa. Hal ini juga menunjukkan bahwa masih terdapat 97,7% variabel lain yang mempengaruhi tingkat agresivitas siswa diluar variabel intensitas bermain *game online*, yang akan diteliti oleh peneliti selanjutnya faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif selain *game online*.