

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan Mei 2023. Adapun tempat pelaksanaan penelitian yaitu di Komplek Bumi Mas, Kode Pos 70429. Adapun total penduduk berjumlah 58 orang dengan KK yang berjumlah 23, sudah termasuk istri dan anak.

##### 2. Gambaran Umum Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan 2 subjek penelitian, yaitu Muhammad Firdaus (MF) dan Putri Lisa (PL). Adapun identitas data remaja ialah sebagai berikut:

Subjek (1)

Nama : Muhammad Firdaus

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tempat Lahir : Banjarmasin

Tanggal Lahir : 08 Februari 2012

Agama : Islam

Sekolah : SDN 6 Karang Mekar Banjarmasin

Tinggi Badan : 115 cm

Berat Badan : 35 kg

Orang tua

Ayah : Irwan Gustianor

Pekerjaan : Batu Bara

Ibu : Aulia Lidiyanto

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Hubungan antar anggota keluarga MF cukup harmonis. MF tinggal bersama ibu dan kakaknya. MF bertempat tinggal di JL. Bumi Mas. Keadaan ekonomi keluarga MF termasuk dalam golongan ekonomi kelas menengah. Ayah MF bekerja sebagai pekerja batu bara dan status ibunya sebagai ibu rumah tangga. Karena kesibukannya orang tuanya, maka MF lebih sering menghabiskan waktu dirumah kerabat dan tetangga yang berinisial “MH” yang juga merupakan siswa dari SDN Karang Mekar 6 Banjarmasin.

Subjek (2)

Nama : Putri Lisa

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat Lahir : Banjarmasin

Tanggal Lahir : 01 Januari 2007

Agama : Islam

Sekolah : SMP Negeri 7 Banjarmasin

Tinggi Badan : 150 cm

Berat Badan : 45 kg

Orang tua

Ayah : Junaidi

Pekerjaan : Pedagang

Ibu : Nidah Aulia

Pekerjaan : Pengusaha Kuliner

Hubungan antar anggota keluarga PL cukup harmonis. PL tinggal bersama ayah dan ibunya. PL bertempat tinggal di JL. Bumi Mas. Keadaan ekonomi keluarga MF termasuk dalam golongan ekonomi kelas menengah. Ayah MF bekerja sebagai polisi dan status ibunya sebagai pengusaha kuliner.

### 3. Gambaran Perilaku Agresi Verbal

Adapun perilaku yang menunjukkan siswa memiliki perilaku agresif verbal adalah sebagai berikut:

- a) Siswa berinisial MF merupakan anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di sekolah maupun bersama teman-temannya.

Sepulang sekolah MF bermain di rumah “H”, sehingga waktu MF lebih banyak dihabiskan dengan teman-temannya. Perilaku agresi verbal MF dapat terlihat pada saat peneliti melakukan observasi (Rabu, 29 Maret 2023), terlihat bahwa MF adalah anak yang sangat agresif dibandingkan dengan temannya yang lain.

MF lebih dominan mengeluarkan kata-kata tidak pantas dibandingkan dengan teman bermain lainnya pada saat bermain *mobile legends*. Pada saat permainan berlangsung, peneliti mendengar MF mengatakan temannya kambing dan bodoh.

Perilaku agresi verbal MF juga muncul saat mereka sedang menjeda permainan. Diwaktu tersebut, teman MF tidak sengaja menjatuhkan smartphone MF, sehingga MF pun marah dan mengatai temannya dengan sebutan anjing.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan dengan MF pada hari jum'at tanggal 31 Maret 2023 bertempat di rumah MF mengenai alasan mengapa MF marah kepada temannya, berikut penuturan dari MF: “Mereka nakal, suka mengganggu aku, tadi dia membuat hp ku terjatuh jatuh, makanya aku marah”. MF kembali menambahkan: “Aku kesal, kalau temanku menjatuhkan hpku kemaren, dan secara spontan saja mengatai-ngatain mereka.” Kemudian hasil wawancara yang dilakukan dengan MF terkait dengan keseharian dan pergaulan MF ketika di luar rumah, berikut penuturan MF: “kalau diluar rumah, aku selalu main bersama temanku, mama sama bapakku juga tidak terlalu memperhatikan, jadi aku main di rumah H bisa sampai seharian”.

Dari hasil wawancara peneliti dengan MF, diperoleh bahwa gambaran perilaku agresi verbal MF muncul pada saat MF sedang marah atau dibuat kesal sama temannya. Tidak jarang MF juga memukul temannya ketika temannya membuat MF marah. MF juga jengkel kepada orang tuanya apabila orang tuanya melarang MF hendak bermain mobile legends di luar bersama temannya.

Dapat disimpulkan bahwa, penyebab utama MF melakukan perilaku agresi verbal adalah karena pengaruh permainan *mobile legends* terhadap MF secara tidak langsung mengikis rasa sosialnya. Hal demikian jika dicermati secara mendalam, dapat dikarenakan oleh kurangnya kontrol dan waktu orang tua dalam prospek perkembangan anak serta ajakan dari teman lingkungan sekitar yang cukup masif untuk melibatkan sang anak agar dapat bermain *game* bersama.

Untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana gambaran perilaku agresi verbal oleh MF, peneliti melakukan wawancara kembali untuk memperjelas hasil observasi dan wawancara singkat sebelumnya. Peneliti menemukan, bahwa siswa MF ini sering mengejek, mengusili dan terkadang memukuli temannya. Sebagaimana wawancara yang dilakukan dengan salah satu teman MF yang berinisial N (wawancara, Senin tanggal 13 Agustus 2018) berikut penuturan dari N: “MF memang begitu orangnya, suka gangguin temannya secara sengaja kalau lagi kesenangan atau lagi bosan, teman-teman yang lain juga ikut merasakan hal yang sama seperti saya kalau MF ini suka mengejek, suka marah tidak jelas, dan berkata-kata tidak pantas yang sering terjadi ketika dalam permainan *mobile legends* timnya dalam posisi kalah. Terkadang teman *dibully* dan dipukuli, hingga sesekali dirinya dengan temannya terlibat adu mulut bahkan berkelahi.”

Di waktu lain, peneliti kembali melakukan wawancara dengan orang tua MF pada hari minggu tanggal 04 april 2023 terkait keseharian MF ketika sedang berada di rumah. Penuturan orang tua MF: “sepulangnya sekolah MF sering menghabiskan waktu bermain *mobile legends* daripada belajar.” Kemudian hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua MF terkait pendapatnya soal anaknya MF, “Menurut saya anak saya itu sukanya main hp saja, kalau dirumah saya suruh belajar, ada saja alasannya, bilang ngantuk lah, atau langsung bilang mau makan lah. Saya sama bapaknya itu juga berkesibukan, jadi sering juga keluar rumah. Nah, ketika saya diluar rumah, anak saya biasanya bermain *mobile legend* dengan tetangga sekitar yang sebaya dengannya.”

Kemudian hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua MF terkait dengan pendapat orang tua MF mengenai apakah orang tua MF pernah mendengar MF berkata kasar, berikut penuturannya: “Kalau ngomong kasar mbak sering sih saya mendengar, apalagi kalau dia lagi bermain game *mobile legends*. Semanjak dia mulai bermain *game* itu, saya sering sudah dengar mengucapkan kata-kata kasar baik ketika dia sedang bermain sendiri ataupun bersama dengan teman-temannya, dan suara mereka terdengar karena mereka tidak terlalu jauh bermain *game* dari sekitar rumah. mungkin pengaruh pergaulan juga kali ya, jadi kalau dia ngomong seperti itu, saya langsung sahut, kadang saya juga memaksa dia pulang”. “Menurut saya, anak saya itu sangat sulit

diomongin, kalau dilarang tidak merespon, selalu marah dan kadang keceplosan kata-kata yang tidak pantas saat menangis.”

Kemudian, wawancara yang dilakukan dengan orang tua MF terkait kata-kata yang sering diucapkannya saat sedang bermain *mobile legends*, berikut penuturannya: “kata-kata yang cukup sering diucapkan anak saya ketika bermain *mobile legends* biasanya dia berkata bodoh, gila, jelek sama babi terhadap lawan di in game atau teman main bersama.”

Dari hasil wawancara di atas, disimpulkan bahwa MF berperilaku agresi verbal oleh adanya pengaruh dari kebiasaan bermain *mobile legends* serta komunitas penggemar dari permainan ini yang memang memiliki kebiasaan berkata-kata tidak pantas sehingga mereka terbawa-bawa dalam karakter emosional komunitas MLBB. Hal lain, juga dapat dikarenakan oleh kurangnya perhatian orang tua sehingga anak tersebut lebih banyak menghabiskan waktu bermain MLBB saat sendiri di rumah atau bersama temannya di luar rumah.

- b) Siswa berinisial PL tidak memiliki perbedaan yang terlalu dominan dengan anak perempuan lain seperti pada umumnya. Akan tetapi, PL memiliki kegemaran dalam hal bermain game MLBB. Pada usia sebayanya, seorang perempuan dianggap kurang lazim ketika waktu luangnya dihabiskan dengan bermain game seperti kebanyakan anak laki-laki pada umumnya. Di waktu tertentu, PL tidak jarang nongkrong bersama teman-temannya untuk bermain game.

Perilaku agresi verbal PL dapat terlihat pada saat peneliti melakukan observasi (Minggu, 16 Juli 2023), dimana PL merupakan satu dari anak perempuan yang terbilang cukup agresif dibandingkan dengan teman perempuannya yang lain. Ketika sedang bermain game MLBB, dirinya nampak berbaur dan lebih teradaptasi disaat bermain MLBB dengan anak laki-laki ketimbang anak perempuan.

Perilaku verbal aggression PL teridentifikasi melalui rutinitas kesehariannya yang terlihat. Adapun perilaku yang ditampilkan saat observasi, itu kurang baik. Dengan label perempuan yang dianggap sebagai sosok feminim. Peneliti beberapa kali mendengar PL melontarkan kata-kata seperti “mati kau tai, bodoh, anjing, anjir, dan gila.” Kata-kata demikian itu diucapkan secara sadar oleh PL ketika bermain MLBB. Selanjutnya, untuk mengetahui bagaimana gambaran verbal aggression PL, peneliti melakukan wawancara pada hari Selasa tanggal 17 Juli 2023 dengan PL untuk menanyakan terkait alasan PL marah dan mengeluarkan kata verbal aggression ketika bermain MLBB: “gara-gara kalah diawalawal permainan, terus rank aku turun levelnya. Sangat susah mengulang menaikkan ranknya lagi ke atas. Apalagi teman di tim aku mainnya ngetroll semua dan tidak fokus, aku marah lah, terus aku katain mereka mereka.”

Kemudian hasil wawancara dengan PL terkait kata-kata yang biasa diucapkannya ketika sedang marah kepada temannya: “Kalau ada



orang yang ganggu aku bermain atau teman di tim tidak bagus mainnya, saya sering bilang ke mereka kambing, bodoh, dan kampret.”

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap PL terkait apakah PL seberapa seringnya menghabiskan waktu bermain MLBB, berikut penuturan PL: “Kalau lagi waktu luang dan badan tidak merasa capek, saya hampir sepanjang hari bermain dalam setiap sesionnya, tapi selalu kena marah orangtua, kalau dimarahi, responku hanya diam.” Hasil wawancara yang dilakukan terhadap PL terkait alasan PL bermain MLBB diwaktu senggang dibandingkan dengan belajar, berikut penuturan PL: “capek, belajar terus, lebih asyik bermain biar tidak bosan.”

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap PL terkait mengapa teman bermainnya sering dikata-katai oleh PL, berikut penuturan PL: “Mereka beban, aku gendong terus timku, biar aku bilang bodoh mereka terbiasa saja dengan hal itu. Soalnya, teman bermainku juga selalu berkata begitu, tapi aku juga merasa biasa saja, tinggal aku balas lagi.” Dari hasil wawancara peneliti dengan PL diperoleh bahwa gambaran perilaku verbal aggression yang dimiliki oleh PL adalah sering berkata kasar dan tidak mendengarkan perintah orangtua. Kata-kata kasar yang diucapkan PL disaat marah yaitu bodoh, kambing dan Kampret.

Dapat disimpulkan bahwa penyebab utama PL memiliki verbal aggression adalah karena PL ingin membalas perbuatan temannya

yang suka mengatainya juga dan PL terpengaruh oleh budaya lingkungan sepermainannya yaitu komunitas MLBB. Sehingga, menurut PL berkata kasar seperti itu adalah hal yang biasa.

Selanjutnya, untuk mengetahui lebih lanjut gambaran verbal aggression PL, peneliti kembali melakukan wawancara dengan salah satu teman PL yang berinisial K (wawancara, Selasa 18 Juli 2023) peneliti menanyakan terkait perilaku PL ketika diluar rumah atau sedang nongkrong bersama temannya bermain MLBB, berikut penuturan K: “PL sangat sering mengajak kami bermain MLBB bersama, sering memaksa bermain kepada temannya dengan membawakan makanan, ketika diberitahu, PL biasanya ngambek, tidak lama kemudian PL kembali mengajak temannya lagi. Kalau PL, anaknya super aktif, tidak bisa diam saat berada disamping temannya, dan ketika temannya bicara, hanya dia saja yang suka bercanda dengan kalimat yang kurang pantas, dia tahunya Cuma ingin bermain MLBB saja.”

Hasil wawancara yang dilakukan dengan K terkait hubungan PL dengan teman-temannya, berikut penuturan K: “Kalau hubungan dengan temannya tidak searah dengan pemikirannya, dia kurang baik berhubungan, hanya sebagian saja yang mau berteman dengannya, karena PL ini selalu berkata tidak sopan, dan juga ketika bermain MLBB dia mainnya merasa paling hebat, sehingga jarang ada yang mau bermain dengannya.” “Banyak temannya yang selalu bercerita

kepada saya, kalau PL itu cewek tapi lisannya kayak lebi daripada cowok saja, selalu mengejek dan membentak mereka.” Kemudian wawancara (18 Juli 2023) yang dilakukan dengan K terkait kata-kata ejekan dan bentakan yang diucapkan PL ketika bersama temannya, berikut penuturan K: “kata-kata yang biasa diucapkan PL yang saya sering dengar itu mbak, PL mengatai temannya dengan sebutan Bodoh, Anjing, Kambing, Asu, Jelek.”

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa subjek PL merupakan anak yang sangat aktif, suka mengejek dan memukuli temannya, merasa pling benar, tinggi hati, sehingga temannya tidak mau bermain dengannya. PL merupakan anak yang tidak mau belajar, di pikirannya hanya bermain, sehingga dia selalu mengajak temannya untuk menemaninya bermain. Kata-kata agresif verbal yang diucapkan PL menurut K adalah Bodoh, Anjing, Kambing, Asu, Jelek.

Di tempat lain, peneliti kembali melakukan wawancara dengan orang tua PL (wawancara, Rabu 19 Juli 2023) peneliti menanyakan terkait pendapat orang tua PL mengenai anaknya, dan berikut penuturan Orang tua PL: “Anak saya itu nakal sekali, tidak mau mendengar kalau ada saya berikan nasehat.” Kemudian hasil wawancara dengan orang tua PL terkait dengan keseharian PL ketika pulang sekolah, berikut penuturan orang tua PL: “Iya, anak saya kesehariannya yah begini, kadang di rumah mainnya, nanti keluar dengan temannya.”

Kemudian hasil wawancara dengan orang tua PL terkait apakah orang tuanya pernah mendengar PL berkata kasar, berikut penuturannya orang tua PL: “Ketika bermain MLBB bersama temannya, saat marah mulutnya lancar sekali berkata kasar”. Kemudian hasil wawancara dengan orang tua PL terkait apa kata-kata kasar yang sering diucapkan PL, berikut penuturan orang tua PL: “kampret, anjing, kurang ajar, Monyet, tolol, dan bodoh, biasa juga dia bilang kambing dan menyebutkan kemaluan.”

Kemudian hasil wawancara dengan orang tua PL terkait apakah perilaku PL sudah dari dulu seperti itu, berikut penuturan orang tua PL: “Tidak, anaknya dulu penurut, dia mainnya tidak se intens itu, namun sekarang dia keluyuran terus, main sama kesana kemari”. Hasil wawancara dengan orang tua PL terkait apakah ada yang pernah bercerita tentang perilaku PL kepada orang tua PL, berikut penuturan orang tua PL: “Banyak, kadang temannya juga menceritakan ke saya bahwa PL menganggunya, dan juga orang tua dari temannya juga berkata kepada saya bahwa anak itu nakal, saya tidak tahu juga kenapa anak ini bisa seperti itu.” Dari hasil wawancara (Rabu, 19 Juli 2023) dengan orang tua PL terkait kata kasar yang biasa diucapkan PL ketika sedang berada di lingkungan sepermainannya, berikut penuturan orang tua PL: “Saya biasa mendengar anak ini berbicara kasar ketika bermain game di hp mba, juga ketika sedang marah, kata-kata yang biasa

diucapkan PL yaitu kampret, anjing, anjir, gila, kurang ajar, monyet dan bodoh.”

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa PL berperilaku verbal aggression karena terpengaruh dengan game MLBB, karena PL kesehariannya berinteraksi dengan komunitas MLBB yang secara random semua kalangan dan dengan berbagai macam latar belakang. Kata verbal aggression yang sering diucapkan PL menurut wawancara yang dilakukan terhadap orang tua PL yaitu kampret, anjing, kurang ajar, monyet dan bodoh.

## **B. Pembahasan**

Pembahasan hasil penelitian ini dikembangkan dari temuan-temuan penelitian yang selanjutnya dihubungkan dengan pokok permasalahan dalam penelitian ini. Perilaku verbal *aggression* dapat digambarkan secara kongkrit karena dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas yang meliputi, observasi dan juga wawancara. Dalam wawancara yang dilakukan dengan subjek, teman serta orang tua, mereka menjelaskan tentang perilaku subjek serta faktor penyebab dari munculnya perilaku tersebut.

Gambaran verbal *aggression* yang ditampilkan oleh subjek MF adalah berupa kata-kata kasar dengan mengatakan temannya kambing, bodoh, gila, babi, dan jelek serta MF tidak mau menaati perintah orang tuanya. MF berperilaku seperti itu karena kurangnya perhatian dari orang tua, sehingga MF lebih banyak waktu bersama teman dan komunitas MLBB. Sedangkan, gambaran perilaku verbal *aggression* PL adalah yang selalu mengejek, memukuli temannya,

perkataan yang PL katakan seperti, bodoh, anjing, anjir, gila, asu, kambing, jelek, kurang ajar, kampret, monyet, menyebutkan kemaluan. PL juga beranggapan bahwa temannya nakal dan selalu menganggunya sehingga ia membalas perbuatan temannya. PL juga tidak mau menaati perintah orang tuanya sehingga dirinya sangat dingin dan banyak beralasan ketika berada di rumah. Perilaku verbal *aggression* yang dialami oleh PL dikarenakan faktor kebanyakan menghabiskan waktu dengan MLBB, dampak budaya komunitas MLBB yang secara keseluruhan memiliki latar belakang serta trend yang akan selalu berubah-ubah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kompleks bumi mas, dapat diketahui bahwa yang menjadi penyebab adanya anak berperilaku verbal *aggression* disebabkan salah satunya oleh *game* MLBB dan juga perubahan tren komunitas MLBB itu sendiri. Hal ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Stewart dan Koch (dalam Susanto, 2015) agresif merupakan tingkah laku maladaptif.<sup>38</sup> Tingkah laku ini pada dasarnya merupakan tingkah laku yang bermaksud melukai, menyakiti, atau merugikan orang lain. Herbert berpandangan bahwa tingkah laku agresif merupakan suatu bentuk tingkah laku yang tidak dapat diterima secara sosial, yang dapat menyebabkan luka fisik, luka psikis pada orang lain atau berupa merusak suatu benda.<sup>39</sup> Hurlock mengemukakan bahwa perilaku agresif merupakan tindakan yang dapat merugikan orang lain, yang dapat menimbulkan luka fisik atau psikis pada benda dan orang lain.<sup>40</sup> Jadi, kerugian dari tindakan agresif dapat merugikan, baik secara

---

<sup>38</sup>Susanto, Ahmad. 2015. Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Prenadamedia Group.

<sup>39</sup>*Ibid.*,

<sup>40</sup>*Ibid.*,

fisik maupun psikis. Bandura mengungkapkan bahwa perilaku agresif diperoleh dari hasil pengamatan (observasi) perilaku agresif orang lain melalui *modelling*.

Selanjutnya, perilaku agresif tersebut ditiru (*imitated*) oleh si anak atau individu. Seorang anak dalam mengimitasi perilaku agresif tidak hanya sekedar mencontoh dari modelnya saja. Baron dan Koeswara, menyatakan bahwa agresif sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik atau verbal terhadap individu lain atau objek-objek. Bandura beranggapan bahwa perilaku agresif merupakan sesuatu yang dipelajari dan bukannya perilaku yang dibawa individu sejak lahir.<sup>41</sup> Perilaku agresif anak tidak hanya sebatas perilaku yang bersifat fisik, tapi juga mencakup verbal yaitu kata-kata yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain, dapat berupa umpatan, celaan atau makian, ejekan, fitnahan, kata-kata cabul atau kutukan (*bad word*), ancaman melalui kata-kata dan lain sebagainya.

Subjek MF dan PL juga senang sekali mengejek temannya baik itu ketika marah maupun ketika sedang bermain. Perilaku agresif verbal yang dialami oleh MF dan PL adalah sesuatu yang dipelajari melalui *modelling*. Hal ini sejalan dengan pendapat Simanjuntak bahwa agresif verbal, yaitu agresif yang dilakukan terhadap sumber agresif secara verbal. agresif verbal ini dapat berupa kata-kata kotor atau kata-kata yang dianggap mampu menyakiti atau menyakitkan, melukai, menyinggung perasaan atau membuat orang lain menderita dapat berupa umpatan, perkataan kasar, celaan, makian, memfitnah dan sebagainya.<sup>42</sup> Remaja umumnya

---

<sup>41</sup>Kumala, Intan Dewi. 2017. Agresivitas dan Kontrol Diri pada Remaja di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi* Jilid 6 No:2

<sup>42</sup>Simanjuntak, MC. 2015. Hubungan antara stress dengan perilaku agresif verbal orang tua terhadap anak pra sekolah. <http://respository.uin-suska.ac.id>. Diakses pada tanggal 25 Mei 2018.

sedang berada dalam proses perkembangan yang berlangsung dengan cepat dalam aspek fisik, emosional, intelektual, dan sosial.

Subjek penelitian MF termasuk dalam aspek-aspek verbal *aggression* yaitu *insult* (penghinaan), *maledictions* (mengutuk) dan *profanity* (berkata kotor). Hal ini terlihat dari sikap MF yang memiliki aspek verbal *aggression* berupa *insult* (penghinaan), *maledictions* (mengutuk) dari orang tua MF yang mengatakan bahwa anaknya itu berkata kasar yang sifatnya menghina baik ketika dia sedang bermain sendiri ataupun bersama dengan teman-temannya. Selain itu juga untuk aspek *profanity* (berkata kotor) ini terlihat dari suka mengejek, suka marah tidak jelas, dan berkata-kata tidak pantas yang sering terjadi ketika dalam permainan *mobile legends* timnya dalam posisi kalah.

Sedangkan untuk subjek penelitian MF termasuk dalam aspek verbal *aggression* yaitu *profanity* (berkata kotor) dan *nonverbal emblems* (isyarat nonverbal). Aspek *profanity* (berkata kotor) terlihat dari perkataan PL katakan seperti, bodoh, anjing, anjir, gila, asu, kambing, jelek, kurang ajar, kampret, monyet, menyebutkan kemaluan. Selain itu juga untuk aspek *nonverbal emblems* (isyarat nonverbal) hal ini terlihat dari gambaran perilaku verbal *aggression* PL adalah yang selalu memukuli temannya.

Pada tahap perkembangan tersebut, banyak anak-anak yang mengalami hambatan atau bahkan melakukan perilaku yang keliru dan mampu merugikan mereka sendiri. Salah satu perilaku tersebut adalah perilaku agresif. Steward dan Koch Faktor utama yang menyebabkan perilaku agresif ada dua prinsip umum belajar yaitu *instrumental conditioning* (pengkondisian instrumental) dan



modelling (meniru). Adapun perilaku agresif Verbal dari subjek MF dan PL digambarkan sebagai berikut: PL adalah remaja yang sering menghina, marah dan mengumpat pada temannya ketika sedang jengkel kepada temannya bahkan ketika tidak bermain MLBB sekalipun, sedangkan PL adalah siswa yang sering menghina, memaki, marah, mengumpat kepada temannya ketika sedang belajar, bermain atau jengkel terhadap temannya, lebih sering kepada temannya yang dianggapnya lemah dan yang tidak mau bermain dengannya.