

DAMPAK *PLAY STATION* TERHADAP PERILAKU AGRESIF PESERTA DIDIK DAN UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGATASINYA DI SMP N 10 PADANG

Rahmat Hidayat

Email: Rahmat.adriano@gmail.com

SMK Nusatama Padang

Abstrak : Permasalahan dalam penelitian adalah banyak peserta didik yang hobi bermain *play station*, dengan hobinya tersebut banyak dampak negatif yang ditimbulkannya. Peserta didik banyak berperilaku yang tidak ada kelembutan bahkan telah melakukan kekerasan. Ketika di luar kelas ada peserta didik yang berkelahi dengan temannya sampai melukai. Jenis penelitian adalah menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang menggambarkan fakta dan realita secara aktual dan akurat mengenai keadaan di lapangan. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitian bahwa jenis game yang sering dimainkan oleh peserta didik antara lain sepak bola, naruto dan smack down. Bentuk perilaku agresif yang ditimbulkan *play station* menyakiti atau merusak diri sendiri dan orang lain. Dampak *play station* terhadap perilaku agresif peserta didik adalah banyak peserta didik yang memiliki perilaku agresif sesudah main *play station*. Sedangkan upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi peserta didik yang memiliki kecanduan *play station* dan perilaku agresif adalah memanggil ke ruangan BK untuk konseling individual.

Kata Kunci; *Play Station*, Perilaku Agresif, Bimbingan dan Konseling

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Oleh karena itu setiap manusia memegang tanggung jawab untuk melaksanakan inovasi.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, bentuk permainan semakin berkembang, variatif dan beragam jenisnya. Permainan merupakan model dari suatu kehidupan nyata dimana permasalahannya disajikan secara sederhana, fungsi dasar dari permainan adalah meningkatkan intensitas pengalaman manusia dengan sifat yang

relatif aman tetapi dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan.

Agresif memiliki fungsi sebagai suatu motif untuk melakukan respon berupa perlakuan kasar, penghinaan dan frustrasi. Hal inilah yang nantinya akan menimbulkan agresivitas pada diri sendiri. Perilaku agresif yang dilakukan seseorang dapat berbentuk kemarahan yang meluap-luap, tindakan yang sewenang-wenang, penyeragaman, kecaman, wujud perbuatan yang dapat menimbulkan penderitaan dan kesakitan, perusakan pada orang lain.

Agresif secara tipikal didefinisikan oleh para psikolog sebagai setiap bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau merugikan seseorang. Anak sering menunjukkan perilaku agresif fisik (non verbal) dan verbal. Agresi fisik adalah tindak kekerasan fisik yang menyebabkan kerusakan atau korban pada orang lain, seperti misalnya

memukul, menendang, menampar, dan sebagainya. Sedangkan agresi verbal adalah bentuk tindakan melalui ucapan lisan yang bertujuan menghina, melecehkan, merendahkan, maupun melukai hati orang lain.

Munculnya perilaku agresif pada anak-anak dipengaruhi oleh banyak hal, seperti lingkungan sosial, keluarga maupun dari media-media yang terdapat di sekeliling anak-anak tersebut. Pengaruh tersebut sangat potensial untuk mempengaruhi proses perkembangan anak dalam berperilaku. kekerasan dalam *play station* mempengaruhi perkembangan sikap dan kepribadian (Anderson dan Bushman, 2001:4). *Fighting game* yang dimainkan siswa menyuguhkan adegan kekerasan hal ini berdampak pada perilaku agresif. Banyaknya aksi-aksi kekerasan baik individual maupun masal mungkin sudah merupakan berita harian. Aksi tersebut dapat berupa kekerasan verbal maupun kekerasan non verbal.

Penyebab perilaku agresif yang berkaitan dengan permainan *play station* adalah: Perilaku yang dipelajari seseorang dengan melihat dan menonton kondisi yang ada di sekitarnya. Perilaku agresif sebagai hasil belajar, baik melalui pengalaman langsung atau hasil dari pengalaman terhadap perilaku orang lain (Rahman, 2013:206). Menurut Albert Bandura perilaku agresif berakar dalam respon-respon agresif yang dipelajari manusia lewat pengalaman-pengalamannya di masa lampau. Dalam proses pembelajaran perilaku agresif, terlibat pula berbagai kondisi sosial dan lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku agresif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya manusia mempunyai dorongan untuk berperilaku agresif karena manusia mempunyai dorongan atau keinginan untuk memuaskan

kebutuhannya apabila dorongan atau keinginan tersebut tidak terpenuhi. Selain naluri untuk berperilaku agresif yang dimiliki manusia pengalaman dalam keseharian yang diterimanya berupa respon-respon agresif juga akan membentuk perilaku agresif.

Pengaruh media dianggap sebagai salah satu faktor yang bertanggung jawab atas peningkatan perilaku agresif, khususnya dikalangan remaja dan anak-anak. Adanya model karakter dalam *fighting game* yang menjadi idola menjadikan anak ingin menjadi seperti tokoh yang diidolakannya. Perilaku individu pada umumnya dipelajari secara observasional melalui model, yaitu mengamati bagaimana suatu perilaku model kemudian menjadi informasi penting dalam mengarahkan perilaku pengamat. Sebagian besar perilaku individu diperoleh sebagai hasil belajar melalui pengamatan atas perilaku yang ditampilkan oleh individu lain yang menjadi model.

Mulai dari tidak pernah sampai selama lima jam atau lebih perhari. Dalam hal ini frekuensi bermain siswa juga memiliki andil yang besar terhadap perilaku yang ditimbulkan. Frekuensi bermain ini meliputi seberapa sering bermain *play station* dan berapa durasi setiap kali bermain. Artinya semakin tinggi frekuensi bermain, maka semakin tinggi juga siswa berinteraksi dengan game. Siswa SMP bermain *play station* setiap pulang sekolah. *Fighting game* menjadi permainan favorit yang rutin dimainkan setiap bermain game. Bahkan diungkapkan dari salah satu pemilik usaha *play station* ada siswa yang menjual beras milik ibunya yang uangnya digunakan untuk bermain *play station*. Maka dari itu peneliti menganggap bahwa fenomena ini sangat perlu untuk diteliti agar kita bisa mengetahui dampak antara *play station* terhadap perilaku agresif siswa Di SMP 10 Padang.

Play station memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif bagi pemainnya. Permainan *play station* digunakan sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang yang bermanfaat sebagai penghilang stress. Sedangkan pengaruh negatif yang menjadi perhatian adalah kecanduan akan *play station*. Penggunaan *play station* secara berlebihan mengganggu kehidupan sehari-hari, seperti mengisolasi diri sendiri, menghindari kontak atau kegiatan lainnya dan hanya berfokus untuk menyelesaikan permainan dalam *play station* tersebut.

Permasalahan ini dilatar belakangi oleh ketika Peneliti mewawancarai pemilik rental *play station* yang pertama yang menyebutkan ada 10 siswa SMP yang gemar bermain *play station*. pemilik *play station* juga mengatakan siswa tersebut mainnya dengan menggunakan pakaian sekolah pada jam sekolah berlangsung. Senada dengan tempat *play station* yang kedua peneliti juga mewawancarai pemilik *play station* bahwa mereka menyebutkan ada juga yang bermain *play station* pada jam masuk sekolah, mereka mengatakan ada juga siswa SMP yang gemar main di tempat ini sekitar 20 siswa setiap hari dengan menggunakan pakaian sekolah. Siswa SMP lebih menyukai permainan *fighting game* seperti sepak bola, *Tekken 6 Super Street Fighter IV*, *Smackdown*, dan *Naruto Ultimate Ninja Storm* yang di dalamnya sarat dengan kekerasan (Doni, Wawancara, 23 Desember 2014).

Hal tersebut juga diperkuat dengan wawancara yang dilakukan pada tanggal 31 Februari 2015 dengan guru bimbingan konseling yang mengajar di SMP 10 Padang bahwa peneliti menanyakan pengaruh *play station* terhadap siswa. Beliau mengatakan dari 350 siswa laki-laki yang ada Di SMP 10 Padang ada sekitar 25% yang hobi bermain *play*

station atau sekitar 85 orang siswa laki-laki yang hobi bermain *play station*. Peneliti juga menanyakan tentang perilaku agresif siswa di SMP 10 Padang yang ditimbulkan sesudah bermain *play station*, beliau mengatakan perilaku siswa sekarang banyak berperilaku yang tidak ada kelembutan bahkan telah melakukan kekerasan.

Adapun rumusan masalah penelitiannya adalah: Bagaimana dampak *play station* terhadap perilaku agresif peserta didik dan upaya guru bimbingan dan konseling mengatasinya di SMP N 10 Padang?

2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan:

- Jenis *game* yang dimainkan oleh Peserta didik di SMP N 10 Padang.
- Bentuk Perilaku yang ditimbulkan oleh *play station* di SMP N 10 Padang.
- Dampak *play station* terhadap perilaku agresif Peserta didik di SMP N 10 Padang.
- Upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengatasinya di SMP N 10 Padang

B. LANDASAN TEORI

1. *Game Play Station*

Pengertian *Game Play Station*

Play station berasal dari kata bahasa Inggris: *play* (permainan atau bermain) dan *station* (stasiun/tempat), yang diartikan sebagai 'stasiun bermain' atau bisa juga sebagai 'tempat bermain'. *Playstation* merupakan jenis *video game* dan diproduksi dibawah *trade mark* dagang sony yang dewasa ini banyak digemari remaja *play station* diluncurkan di Jepang pada tanggal 3 Desember 1994, di Amerika Serikat 9 September 1995, di Eropa 29 September 1995, sedangkan di Asia-Pasifik pada bulan November

tahun 1995, termasuk juga di Indonesia.

Playstation adalah peralatan elektronik yang dihubungkan ke televisi dan muncul permainan yang diinginkan. Permainan *playstation* harus memasukkan cakram kompak CD kedalam peralatan itu, supaya bisa bermain, pemain harus menggunakan stick yang berisi sejumlah tombol. Satu *playstation* dapat dipergunakan dua orang jika permainan untuk dua orang, tetapi paling sering dimainkan oleh satu orang.

Playstation merupakan jenis *game* yang dimana pemain akan mempelajari banyak peran untuk bisa mengendalikan permainan sendiri (Umami, 20017). Game elektronik, dalam hal ini *playstation* dapat didefinisikan sebagai permainan yang memungkinkan pemakainya berinteraksi dengan melakukan tindakan yaitu mengendalikan karakter atau lingkungan dalam permainan, sehingga mempengaruhi hasil yang muncul sesuai dengan batasan yang diterapkan dalam permainan.

2. Perilaku Agresif

Pengertian Agresif Istilah "agresif" sering diartikan dalam percakapan sehari-hari untuk menerangkan sejumlah besar perilaku kasar atau keras. Didalam istilah yang digunakan tersebut kebanyakan di dalamnya mengandung akibat ataupun kerugian bagi orang lain. Erat hubungannya dengan kemarahan karena kemarahan dapat terjadi jika orang tidak memperoleh apa yang mereka inginkan. Emosi, marah akan berkembang jika orang mendapat ancaman bahwa mereka tidak akan mendapatkan apa yang mereka kehendaki dan kemungkinan pula akan terjadi pemaksaan kehendak atas orang atau objek lain dan kemarahan akan berkembang menuju agresi.

Menurut Berkowitz yang dikutip oleh Sobur mendefinisikan agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun secara mental. Berkowitz menekankan bahwa perilaku agresif merupakan suatu bentuk menyakiti orang lain yang dapat menyebabkan kerusakan fisik maupun mental. Perilaku agresif dapat dilakukan karena adanya tujuan tertentu ataupun tidak adanya tujuan tertentu hanya untuk pelampiasan semata (Alex Sobur,). agresif merupakan perilaku tercela dalam bahasa arab disebut dengan akhlak Mazmumah. Dalam al-Qur'an segala bentuk perilaku tercela adalah dilarang, karena perilaku tersebut akan merugikan manusia itu sendiri dan juga orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Allah menetapkan peraturan-peraturan untuk manusia dan aturan yang ditetapkan Allah itu adalah aturan yang mendukung terciptanya kehidupan yang harmonis antara manusia dengan sesamanya. Oleh karena itu perilaku tercela merupakan perilaku yang dilarang oleh Allah karena dapat menyebabkan kesakitan baik secara fisik maupun mental bagi orang lain.

1. Ciri-ciri Perilaku Agresif

- a. Menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya
- b. Perilaku yang melanggar norma social.

(<http://ibumuda.web.id/2013/05/ciri-ciri-perilaku-agresif/>).

Dapat disimpulkan bahwa suatu perilaku dikatakan agresif apabila merupakan perilaku yang melanggar norma sosial. Karena menimbulkan bahaya seperti menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain atau objek lainnya. Oleh karena itu perilaku ini tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasaran.

2. Macam-macam Perilaku Agresif

Menurut Buss yang dikutip oleh Dayakisni mengelompokkan agresif manusia dalam delapan jenis yaitu:

- a. Agresif fisik aktif langsung yaitu tindakan agresif fisik yang dilakukan individu\kelompok dengan cara berhadapan secara langsung
- b. Agresif fisik pasif langsung yaitu tindakan agresif fisik yang dilakukan oleh individu\kelompok dengan cara berhadapan dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung seperti demonstrasi, aksi mogok, marah, dan menghina.
- c. Agresif fisik aktif tidak langsung yaitu tindakan agresif fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok lain dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti merusak harta korban, membakar rumah, menyewa tukang pukul dan lain-lain.
- d. Agresif verbal pasif langsung yaitu tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan secara langsung seperti, menghina, memaki, marah, dan mengumpat.
- e. Agresif verbal pasif tidak langsung, yaitu tindakan agresif verbal yang, dilakukan oleh individu/ kelompok dengan individu/ kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung seperti, menolak bicara, bungkam (Dayakisni, 2013: 214-152).

3. Dampak *Playstation* terhadap Perilaku Agresif

- a. Aspek Pendidikan

Adhim, berpendapat juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain game Bermain play station dapat membuat orang jadi bodoh

- b. Aspek Kesehatan

Dari sisi kesehatan, pengaruh kecanduan *video game* bagi anak jelas banyak sekali dampaknya. Untuk menghabiskan waktu bermain game, anak yang telah kecanduan ini tidak hanya membutuhkan waktu yang sedikit.

- c. Aspek Perilaku Agresif

Berjam-jam duduk untuk bermain video game berdampak juga pada keadaan psikis anak. Anak dapat berperilaku pasif atau sebaliknya anak akan bertindak sangat aktif atau agresif. Perilaku pasif yang biasa muncul adalah anak jadi apatis dengan lingkungan sekitar, kehidupan sosialisasi anak agak sedikit terganggu karena anak jauh lebih senang bermain dengan game-gamernya dari pada bergaul dengan teman-temannya. Video game dapat juga menyebabkan anak dapat berperilaku aktif bahkan bisa agresif.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis Pendekatan dan Metode Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang bertujuan melakukan study yang mendalam mengenai suatu unit sosial sedemikian rupa, sehingga menghasilkan gambaran yang terorganisir dengan baik dan lengkap mengenai unit sosial tersebut (Sugiyono, 2008:3).

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan deskriptif, yaitu bertujuan untuk menggambarkan sesuatu apa adanya (Deskriptif Kualitatif). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sukardi bahwa

penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai apa adanya (Sukardi,2003:18).

Kajian dalam penelitian ini memfokuskan pada dampak *play station* terhadap perilaku agresif peserta didik di SMP N 10 Padang.

Bogdan dan Taylor seperti yang dikutip Lexy J. Moleong mendefinisikan metode penelitian (*field research*) sebagai “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati yang mengarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh) (Moleong, 2002:3).

Metode penelitian kualitatif bertitik tolak dari pandangan fenomenologis yang menekankan pada pemahaman makna tingkah laku manusia sebagaimana yang dimaksud oleh pelakunya sendiri, yang bagi penulis sendiri sifatnya interpretatif. Pandangan fenologis tidak mengakui bahwa peneliti tahu apa makna sesungguhnya suatu perbuatan atau tindakan yang dilakukan oleh orang-orang yang sedang diteliti (Suprayoga, 2003:193-194).

2. Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif sumber data yang dijadikan dalam penelitian ini sendiri, atau yang disebut dengan informan adalah orang yang bertindak sebagai sumber informasi yang peneliti wawancarai, tetapi ia berasal dari orang atau kelompok yang diteliti (Bugin, 2001:92). Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah guru BK dan Peserta didik Di SMPN 10 Padang

3. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah teknik *field research* yaitu penulis langsung ke lapangan untuk memperoleh data

yang diperlukan, metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian artinya data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti melalui penggunaan panca indra, observasi sebagai pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme *in situ* (pengamatan kejadian dalam situasi alamiah)sesuai dengan tujuan-tujuan empiris (Rahmat, 2005:83).

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan langsung terhadap peserta didik untuk mengetahui guru bimbingan dan konseling dampak *play station* terhadap perilaku agresif peserta didik di SMP N 10 Padang.

2. Wawancara

Wawancara ini penulis lakukan dengan guru BK dan peserta didik untuk memperoleh data yang akurat tentang dampak *play station* terhadap perilaku agresif peserta didik di SMP N 10 Padang. Adapun jenis wawancara yang penulis gunakan dalam penelitian adalah wawancara bebas terpimpin. Maksudnya yaitu didalam memuat pokok-pokok dari pertanyaan tidak semata-mata dengan pedoman wawancara yang telah ada. Penulis menggunakan metode ini disebabkan metode inilah yang lebih mudah dipahami oleh setiap individu secara langsung sehingga sangat efektif dan dapat menghasilkan hasil yang memuaskan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melihat program yang terlaksana dan memperoleh data mengenai hal-hal atau variabel dari berbagai

bentuk permasalahan yang dihadapi guru bimbingan dan konseling selama ini. Untuk mengetahui, dampak *play station* terhadap perilaku agresif peserta didik di SMP N 10 Padang. Dokemnen yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah melalui dokumen dari guru BK, serta data yang lainnya melihat dampak *play station* terhadap perilaku agresif peserta didik di SMP N 10 Padang.

D. HASIL PENELITIAN

1. Jenis Game yang Dimainkan oleh Peserta Didik

Jenis game yang dimainkan oleh peserta didik sepak bola, naruto dan smack down. Mereka terus memainkan jenis game ini karena dilihat dari segi keasikannya. Maka hal demikian kita dapat melihat bahwa jenis *gameplay station* yang di mainkan oleh peserta didik lebih mengarah kepada perilaku kekerasan.

Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan di SMP N 10 Padang, tentang jenis *game play station* yang sering dimainkan oleh peserta didik seperti yang dikatakan oleh ibu Efriyeni :

“Jenis *game play station* yang sering di mainkan sepak bola, naruto dan smack down. jenis *game smack down* ini sangat berpengaruh terhadap perilaku agresif karna jenis game ini sering mengeluarkan aksi kekerasan, karna itu peserta didik sering meniru adegan sesuai permainan yang ia mainkan. Peserta didik sering bermain *play station* ketika jam pelajaran berlangsung, ia sering bermain *play station* dengan menggunakan pakaian sekolah” (Wawancara, tanggal 25 Mei 2015).

Hasil wawancara penulis dengan Rudi siswa kelas VIIe mengatakan bahwa :

“Jenis *gameplay station* yang saya maikan sepak bola, smack down dan naruto. Tapi jenis *game play sation* yang sering saya mainkan sepak bola. Setelah saya bermain saya sering tidak memperdulikan orang lain di sekitar apalagi setelah saya bermain kalah saya sering marah dan emosi kepada teman yang mengalahkan saya”(Wawancara, 27 Mei 2018).

Hasil wawancara dengan Doni pemilik *play station*

“jenis *game play station* yang sering di mainkan oleh anak-anak sepak bola dan naruto karna jenis *game* ini sangat menguras tenaga dan pikiran Anak-anak memang banyak yang bermain *play station* dengan pakain sekolah dan ada juga membawa pakaian ganti dari rumahnya”(Wawancara, 1 Juni 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang pemilik *play station* mereka mengatakan bahwa jenis *game* yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah sepak bola karna ada aksi skill dan kekerasan sehingga mereka mendapatkan kepuasan sendiri ketika mereka menang dalam bermain dengan temannya. Mereka menyebutkan bahwa anak-anak sekolah khususnya SMP N 10 padang banyak yang mengalami kecanduan *play station* mereka sering bermain *play station* yang mempunyai adegan kekerasan sehingga dengan aksi tersebut mereka saling berkelahi karna ketidak puasan mereka dengan hasil yang mengecewakan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 25 Mei 2015 penulis menemukan peserta didik yang

hobi bermain *play station* dengan jenis game *smack down*, *Naruto* dan sepak bola. Setelah ia bermain mereka sering mengeluarkan aksi kekerasan dengan yang ada sekitarnya karna peserta didik ini asyik bermain dengan permainannya sendiri tanpa peduli dengan orang lain di sekitarnya. Peserta didik ini juga sering berbuat kasar dengan teman-temannya karna mereka ingin memperlihatkan aksi kehebatan sesuai apa yang mereka mainkan.

2. **Bentuk Prilaku Agresif yang Ditimbulkan oleh *Play Station***

Bentuk perilaku agresif yang di timbulkan *play stations* suatu perilaku dikatakan agresif apabila merupakan perilaku yang melanggar norma sosial. Karena menimbulkan bahaya seperti menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain atau objek lainnya., berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Ibu Deswarni, bahwa:

“Banyak peserta didik yang memiliki perilaku agresif mereka sering melakukan adegan kekerasan dengan teman-temannya. Perilaku yang nampak dari peserta didik mereka sering menyindir dan marah kepada teman- temannya. Ketika tidak dapat meminjam sesuatu dari temannya ia sering memukul temannya tersebut dan bahkan mereka mengganggu dalam belajar. Perilaku ini karna ditimbulkan dari anak-anak yang hobi bermain *play station*”(Wawancara, 25 Mei 2015).

Hasil wawancara penulis dengan Robi siswa kelas VIII mengatakan bahwa:

“Saya sering mempraktekkan perilaku agresif karna dengan beradegan keras tersebut teman-teman takut kepadanya. Saya pernah melukai teman saya ketika kami sedang berkelahi saya tidak tahu mengapa

saya sampai se agresif ini karna saya sering terbayang adegan *smack down* yang saya mainkan” (Wawancara, 27 Mei 2015).

Senada dengan pendapat Ridwan pemilik *play station* “Bahwa anak-anak SMP N 10 padang yang hobi bermain *play station* di tempatnyasering meluapkan kekecewaan ketika ia kalah dengan memukul dinding dan memukul teman yang mengalahkannya, karena ia malu di tertawakan oleh teman-teman yang lain sehingga ia tidak menerima kekalahan tersebut”(Wawancara, 1 Juni 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik *play station* mengatakan banyak anak-anak sekolah yang memiliki perilaku agresif yang di timbulkan dengan kecanduan *play station* sehingga dengan perilaku mereka tersebut dapat melukai orang lain yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 25 Mei 2015 penulis menemukan bahwa bentuk perilaku agresif yang dimiliki peserta didik memang dari mereka yang hobi bermain *play station*. Sudah tergambar bahwa peserta didik ini memiliki perilaku agresif yang menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dialami oleh orang lain. Mereka juga sering memperlihatkan agresif kepada teman-temannya sehingga teman-temannya merasa takut karna mereka yang hobi bermain *play station* sering mengeluarkan adegan berbahaya sesuai yang mereka mainkan.

3. **Dampak *Play Station* terhadap Perilaku Agresif**

Dampak *play station* terhadap perilaku agresif ini sering kita lihat anak-anak bermain Berjam-jam dan duduk untuk bermain *game play station*. Ini juga berdampak jugapada keadaan psikis anak. Anak dapat

berperilaku pasif atau sebaliknya anak akan bertindak sangat aktif atau agresif.

Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan di SMP N 10 Padang tentang dampak *play station* ini terhadap perilaku agresif dengan ibu Deswarni bahwa:

“Dampak yang terlihat ketika dalam pelajaran peserta didik mulai malas dalam pelajaran mereka lebih sering mengganggu temannya dari pada mengikuti pelajaran, mereka bahkan merusak kursi dan meja dalam aksi agresifnya, mereka juga keluar masuk ke wc dan warung dalam jam pelajaran berlangsung dan mengajak temannya untuk cabut memanjat pagar sekolah”(Wawancara, 3 Juni 2018).

Hasil wawancara penulis dengan Wawan kelas VIII b mengatakan bahwa:

“Memang banyak saya rasakan ketika saya telah dapat kecanduan *play station* ini saya sering malas-malasan bahkan uang sering habis dalam bermain *play station* ini saya juga sering kasar kepada teman-teman di sekolah karna terus terbayang adegan kekerasan. Saya memang menyadari hal ini karna saya sering terganggu terhadap kesehatan saya tapi saya belum bisa menghilangkan kecanduan terhadap *play station* ini karna sangat mengasikkan”(Wawancara, 3 Juni 2015).

Hasil wawancara dengan Doni pemilik *play station* bahwa:

“Anak-anak yang hobi bermain *play station* memang banyak mengeluh bahkan ia sering agresif kepada teman yang sama main dengan nya mereka juga sering meluapkan kekecewan dengan membanting *stick play station* dan juga ia sering meninju didik ketika ia kalah”(Wawancara, 5 Juni 2015).

Berdasarkan hasil wawancara saya dengan pemilik *play station* mereka mengatakan bahwa dampak dari *play station* ini memang banyak karna anak-anak yang hobi bermain di sini rela menghabiskan waktunya di tempat *play station*. Mereka juga sedang bermain sering meluapkan kekesalannya dengan benda yang ada di sekitarnya bahkan *stick play station* sering rusak karna mereka kecewa dengan kekalahannya. Mereka juga sering mengeluh karna setelah bermain mereka sering mengatakan bahwa mata nya sering pedih dan sakit karna terlalu lama dalam bermain.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada tanggal 3 juni 2015 menemukan bahwa dampak *play station* terhadap perilaku agresif yang dimiliki peserta didik memang banyak dampak negatifnya karna peserta didik yang hobi bermain *play station* tingkat belajarnya rendah dan bahkan nilai nya banyak tidak tuntas ketika ia menerima lapor mid semester. Mereka yang hobi bermain *play station* ini juga sering mengganggu temannya sedang belajar karna mereka tidak puas dengan hasil belajarnya tersebut.

4. **Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasinya**

Untuk memperlancar proses belajar dan mengatasi kecanduan *play station* peserta didik memang harus ada dukungan dan dorongan dari berbagai pihak baik itu dari kepala sekolah, guru-guru mata pelajaran, dan terutama dari guru bimbingan dan konseling yang ada di sekolah tersebut

Senada dengan ibu Deswarni mengatakan bahwa :

“Peserta didik yang memiliki perilaku agresif ini sering di panggil ke ruangan BK karna dia sering mengganggu teman, saya

memberikan layanan konseling individual, sebelum konseling saya memanggil nya terlebih dahulu ketika di dalam kelas. setelah proses konseling saya melihat terus perubahan yang di alami oleh peserta didik sesuai apa yang dia janjikan ketika melakukan konseling, dan saya juga sering memberikan teknik mereduksi agresi agar peserta didik ini mampu belajar mengontrol diri” (Wawancara, 3 Juni 2015).

Hasil wawancara penulis dengan Bobi siswa kelas VIII mengatakan bahwa:

“Guru bimbingan dan konseling di SMP N 10 padang memang sering memanggil saya ke ruangan BK saya sering dinasehati agar mengurangi kecanduan *play station* beliau mengatakan bahwa *play station* itu tidak baik bagi anak-anak seumur ananda karna akan berdampak kepada tingkah laku ananda di dalam kelas dan juga akan terganggunya kesehatan ananda” (Wawancara, 3 Juni 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga siswa tersebut dapat di simpulkan bahwa guru bimbingan dan konseling di SMP N 10 padang memang sering memanggil peserta didik yang memiliki kecanduan *play station*. Mereka sering menasehati agar peserta didik ini mampu mengurangi hobi nya yang bermain *play station*, kadang kala tidak bisa hanya nasehat saja, perlu dilakukan konseling individual dengan peserta didik yang suka *play station* tersebut. Karena ada dampak terhadap perilaku nya dan ada juga berdampak terhadap kesehatan dan hasil belajar nya. Tapi guru bimbingan dan konseling ini terus memberikan layanan konseling individual dan bimbingan kelompok agar terhentas

kan juga perilaku agresif peserta didik yang di timbulkan oleh kecanduan *play station* ini.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 3 juni 2015 yang penulis lakukan bahwa guru bimbingan dan konseling di SMP N 10 padang ini terus berupaya dalam mengatasi perilaku agresif yang di timbulkan oleh kecanduan *play station* karna mereka sering memamerkan adegan kekerasan di kelas dengan teman. Sehingga guru bimbingan konseling tidak segan-segan memanggil peserta didik ini ke ruangan BK untuk di berikan layanan konseling individual dan juga memberikan teknik mereduksi agresi agar peserta didik ini mampu mengontrol diri nya dengan baik.

E. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini :

- a. Jenis game yang di mainkan oleh peserta didik

Jenis *game play station* yang sering di mainkan oleh peserta didik ini adalah sepak bola, naruto dan smack down, dari *game* ini lah peserta didik terus memperlihatkan adegan yang mencerminkan kekerasan. Karna itu peserta didik terus meniru adegan berbahaya dengan temannya di dalam kelas.

- b. Bentuk perilaku agresif yang di timbulkan oleh *play station*

Bentuk perilaku agresif peserta didik yang di timbulkan oleh *play station* ini mereka sering meniru adegan yang berbahaya kekerasan fisik sehingga peserta didik ini sering menyakiti temannya dengan memukul dan menendang teman yang berani melawan kepada nya.

- c. Dampak *play station* terhadap perilaku agresif peserta didik

Dampak antara *play station* terhadap perilaku agresif memang berdampak jelas kepada peserta didik mereka sering cabut dan malas-malas dalam belajar bahkan mereka berani memanjat pagar sekolah demi tidak belajar. mereka sering mengganggu temannya dalam belajar dan bahkan menendang bangku dan meja agar terganggunya konsentrasi teman-temannya. bahkan mereka juga sering buat kasar kepada temannya dengan memukul dan menendang ketika tidak di pinjamkan tugas.

- d. Upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengatasinya adalah dengan melakukan dan memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik yang kecanduan bermain *play station*. Guru bimbingan dan konseling memang berperan aktif untuk mengatasi peserta didik yang memiliki kecanduan *play station* dan yang memiliki perilaku agresif. Mereka sering memanggil peserta didik keruangan BK untuk di berikan layanan agar mereka bisa membatasi kecanduan *play station* dan tidak lagi mengganggu teman di kelas dengan perilakunya tersebut.

F. DAFTAR PUSTAKA

Abu ahmadi, *Psikologi social*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002
 Anantasari, *Menyikapi Perilaku Agresif*, Yogyakarta: Kanisius, 2006
 Anderson dan Bushman, (*Journal American Psychological Society*, 2001

Bermain Game, Baik atau Buruk? <http://www.google.com>, diakses 15 Januari 2009=

Burhan Bugin. *Metodologi Penelitian kualitatif*, Jakarta: Kencana, 2005

David O. Sears dkk, *Psikologi Sosial* Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 1985

Dayakisni, *Psikologi Sosial* Malang: UMM, 2003

Dewa Ketut Sukardi, *Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Bina Aksara, 1988

Fattah hanurawan, *Psikologi Sosial Suatu Pengantar* Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010

Indrakusuma. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 2003

Iskandar. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Gaung Persada Press GP Press. 2009

Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 1990

Margono.S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010

Mayke Teja Saputra. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta, Grasido, 2001

Nasution, *Metode Research*, Jakarta: Bumi Aksara, 2002

Pertiwi, Aprilia, dkk, *Bermain Dunia Anak*, Jakarta: Yayasan Aspirasi Pemuda, 1996

Rahman, Abdul, *Psikologi Sosial Integrasi Pengetahuan Wahyu Dan Pengetahuan Empirik*, Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2013

Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru*. Bandung: Alfabeta. 2007

_____, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta. 2010

Robert A. Baron, Donn Byrne. *Psikologi Sosial* Jakarta: Erlangga, 2005

Shelley A. Taylor, Anne Peplau, David O. Sears. *Psikologi Sosial* Jakarta: Kencana, 2009

- Siti Rahayu Haditono. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta, Gajah Mada University Press, 2006
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D)*, Bandung: Alfabeta, 2013
- _____, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta 2012
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006
- Syafari Soma & Hajaruddin, *Menanggulangi Remaja Kriminal* Bandung: Nuansa, 2000
- Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Bumi Aksara. 2013
- Ummi. (2007). Bermain Mengembangkan Diri. <http://www.ummigroup.co.id>
- Web, Fighting game, Diakses dari http://en.wikipedia.org/wiki/Fighting_game, 27 Januari 2013.
- Wirawan, *Psikologi Sosial* Jakarta: Balai Pustaka, 1999
- Yusuf, A Muri. *Metode Penelitian*. Padang: UNP Press 2007