

**DAMPAK FIGHTING GAME TERHADAP PERILAKU
AGRESIF SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI
TALANG EMPATKECAMATAN KARANG TINGGI
KABUPATEN BENGKULU TENGAH**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial Islam (S.Sos.I)
Dalam Bidang Bimbingan Konseling Islam

Oleh :

**M. AMINUDIN
NIM. 211 332 7907**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
JURUSAN DAKWAH
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
2016 M / 1437 H**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama: **M. AMINUDIN. NIM: 2113327907** yang berjudul :

“Dampak Fighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah

Ibtidaiyah Negeri Talang Empat kecamatan Karang Tinggi Kabupaten
Bengkulu Tengah” merupakan skripsi Prodi Bimbingan Konseling Islam,

Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Bengkulu. Skripsi ini, telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan arahan

pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi ini layak untuk

diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah IAIN

Bengkulu.

Bengkulu, April 2016

Pembimbing I

Pembimbing II

Jonsi Hunadar, M. Ag
NIP. 197204091998031001

Moch. Iqbal, M. Si
NIP. 197505262009121001

Mengetahui
Ketua Jurusan Dakwah

Asniti Karni, M.Pd. Kons
NIP. 19720312 2000032003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama: **M. AMINUDIN**, NIM: 2113327907 yang berjudul :

“ Dampak Fighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empatkecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah ”

Telah diujikan dan dipertahankan di depan tim sidang Munaqasyah Jurusan

Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 09 Agustus 2016

Dan dinyatakan **LULUS**, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial Islam (S.Sos.I) dalam Bidang Bimbingan Konseling Islam.

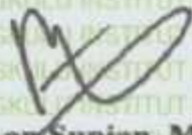
Bengkulu, Agustus 2016
Dekan Fakultas Ushuluddin,
Adab, dan Dakwah


Dr. Ujang Mahadi, M.Si
NIP.196805041995031002

Sidang Munaqasyah

Ketua

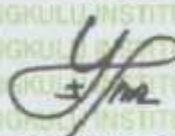
Sekretaris


Dr. Aap Supian, M.Ag
NIP.196906151997031003


Syukraini Ahmad, MA
NIP.197809062009121002

Penguji I

Penguji II


Ismail, S.Ag, M.Ag
NIP.197206112005011002


Rahmat Ramdhani, M.Sos.I
NIP.198306122009121006

MOTTO

Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu-nunggu.

(Nabi Muhammad Saw)

Manusia dan alam butuh keseimbangan untuk kelestarian hidupnya

(GEMPA)

Hidup calak masa depan cerah, tua kaya raya matipun bahagia

(M. Aminudin)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah Swt, yang tiada terhingga, shalawat beriring salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah SAW atas risalah yang dibawanya. Tak akan kubiarkan perjuangan ayah bunda sia-sia karena setiap do'a yang diberikan mereka adalah bakti ku untuk mereka.

Dengan segenap ketulusan dan do'a skripsi ini kupersembahkan untuk orang-orang yang kucintai dan kusayangi:

- *Untuk ibuku "Asri Wati" dan Bapakku "Amri" yang selalu memberi dukungan semangat dan doa tiada henti, kini tercapai sudah harapan dan keinginan kalian melihat anakmu ini dapat menggapai gelar sarjana dan mencapai keberhasilan, semoga Allah akan membalas jasa baikmu, Amin. Sanak family, keluarga angkat Q yang selalu memberi dorongan sehingga tercapai cita- citaku.*
- *Guru dan Dosen yang telah mendidik dan mengajar dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi.*
- *Untuk teman-teman Seorganisasi GEMPA IAIN BENGKULU Yang menemani hari-hari dimasa bangku kuliah.*
- *Sahabat-sahabat seperjuanganku mahasiswa IAIN Bengkulu angkatan 2011, Rizky, L.Trian, Marta Diansyah, Khadafi, orang yang selalu berada didekatku, beserta orang-orang yang ku sayangi terima kasih atas doa dan motivasinya selama ini.*
- *Agama, serta Almamaterku IAIN Bengkulu yang aku banggakan.*

ABSTRAK

M. AMINUDIN. NIM: 2113327907 “ DAMPAK *FIGHTING GAME* TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI TALANG EMPAT KECAMATAN KARANG TINGGI KABUPATEN BENGKULU TENGAH ”

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa MIN Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Bengkulu Tengah Kota Bengkulu. Penelitian ini tergolong pada penelitian lapangan dengan pendekatan diskriptif kualitatif, yakni metode yang menghasilkan data-data dari lapangan atau wilayah penelitian. Dalam skripsi ini adapun permasalahan yang dibahas oleh peneliti: Seperti apa perilaku agresif siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat dan Seberapa besar dampak *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat. Dimana pihak sekolah bertindak sebagai fasilitator bagi siswa -siswanya seperti: membuat agenda rutin bulanan sosialisai bersama *stakeholder* yang ada, dimana dengan sosialisai tersebut lebih mengingatkan akan dampak *fighting game*, dan yang harus dilakukan kembali menanamkan sisi keagamaan serta di berikan kegiatan agar siswa ikut aktif dalam hal positif dan terarah dalam menjalani kehidupan. Kemudian haruslah diingatkan kepada orang tua mereka yang sibuk dengan pekerjaan mengurus perkebunan agar memberi waktu untuk memperhatikan anak-anak mereka memberi motivasi masukan kasih sayang, dengan begitu maka insyaallah mereka jauh dari perbuatan perilaku yang agresif. Adapun bentuk perilaku yang terjadi di sekolah tersebut Seperti, menyakiti teman – teman dengan memukul ataupun menendang, berkata kasar, serta merusak fasilitas yang ada diruangan ataupun diluar ruangan. Semestinya, siswa haruslah mempunyai teladan yang baik sehingga mereka mampu untuk membuat hal – hal yang lebih positif untuk masa depan penerus bangsa ini.

Kata kunci : *Fighting Game*, Perilaku Agresif, dan Siswa

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, berkat rahmat, hidayah, dan inayah Allah Swt. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw yang telah membawa alam kebodohan menuju dunia peradaban dan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini berjudul *“Dampak Fighting Game Terhadap Prilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah”* Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar sarjana sosial Islam (S,Sos.I) pada program studi bimbingan konseling Islam (BKI) Fakultas FUAD Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (IAIN) Bengkulu. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. dengan demikian penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M.M.Ag, M.H. Selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Ujang Mahadi, M.Si selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.
3. Asniti Karni, M.Pd. Kons selaku Ketua Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.
4. Jonsi Hunadar M.Ag selaku Pembimbing I dan Moch. Iqbal, M.Si selaku Pembimbing II.
5. Bapak Drs. H. M Djupri, M.Si selaku Pembimbing Akademik, Bapak dan Ibu Dosen serta staf Prodi Bimbingan Konseling Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.
6. Ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah MIN Talang Empat yang telah memberi kesempatan untuk melakukan penelitian dan para informan semua

pihak yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dengan penuh perhatian.

7. Teman-teman sejawat yang telah memberikan masukan, saran dan nasihat sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini. Karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh teman-teman angkatan 2011.

Dengan segala kekurangan dan kelebihan, mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bengkulu, Agustus 2016

Penulis,

M . Aminudin

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Mampaat Penelitian.....	4
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	5
G. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Fighting Game	8
1. Pengertian Game	10
2. Sejarah Perkembangan Game	14
3. Pengertian Fighting Game.....	15
4. Jenis Fighting Game.....	17
5. Dampak Bermain Game	18
B. Prilaku Agresif	22
1. Pengertian Prilaku Agresif	22
2. Jenis Prilaku Agresif	25
3. Penyebab Prilaku Agresif.....	26
4. Teori – teori Agresif.....	29
5. Faktor yang Mempengaruhi Upaya Guru dalam.....	30
6. Mengatasi Perilaku Agresifitas Siswa	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Penegasan Judul	35
C. Informan Penelitian	36
D. Sumber Data.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Keabsahan Data	40
G. Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum MIN Talang Empat	42
1. Gambaran Umum MIN Talang Empat	42
2. Sejarah Berdiri	42
3. Letak Dan Denah	44
4. Keadaan tenaga pengajar dan Staf Tata Usaha	44

5. Keadaan Peserta Didik	45
6. Sarana dan Prasarana	45
7. Profil Informan	48
B. Temuan Penelitian	49
1. Jenis Prilaku Agresif siswa di MIN Talang Empat.....	49
2. Dampak Fighting Game Terhadap Prilaku siswa	52
C. Analisis Hasil Penelitian	55
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
DOKUMENTASI	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

NO	Judul Tabel	Halaman
2.1	Prilaku Agresif	26
4.1	Data guru MIN Talang Empat	44
4.2	Jumlah siswa MIN Talag Empat	45
4.3	Data Sarana Dan Prasarana	46
4.4	Struktur Organisasi	47
4.5	Profil Informan	48

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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.¹

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.

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.

Fighting Game merupakan *genre game* yang berusia cukup tua dan tetap populer hingga saat ini. Pada *FightingGame*, pemain akan bertarung satu lawan satu menggunakan karakter melawan karakter lawan yang dikendalikan

¹ Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*. (Surabaya: Usaha Nasional, 2003), h. 15

oleh pemain lain. Selain dikendalikan oleh manusia, ada karakter dikendalikan oleh komputer yang biasa disebut *Non Playable Character* (NPC). Karena NPC pada game fighting dibuat untuk melawan pemain manusia, diperlukan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) sehingga NPC menjadi agen cerdas yang dapat menentukan serangan dan merespon tindakan lawan dengan tepat.

Pengalaman yang didapatkan pemain saat melawan NPC akan berbeda dengan saat melawan pemain manusia. NPC yang dikendalikan oleh AI yang terlalu mudah dikalahkan akan membuat game fighting menjadi membosankan. Diperlukan sebuah desain AI agar NPC tidak melakukan blunder yang akan membuat dirinya kalah dengan mudah. *Game Turn Based Fighting* (TBF) adalah sebuah game fighting antara dua pemain yang gerakan pemainnya dilakukan secara bergiliran.

Faktor yang mendasari interaksi Seseorang akan berlaku sopan ataupun bertindak keras sesuai dengan yang dilihatnya pada tingkah laku sehari-hari baik dilingkungan sekolah, masyarakat dan yang lebih utama adalah lingkungan keluarga. Perilaku agresi yang dilakukan secara fisik adalah situasi dimana seorang anak, remaja atau suatu kelompok secara langsung atau tidak langsung mengancam, melukai atau bahkan melakukan pembunuhan pada seorang anak, remaja atau kelompok lainnya. Perilaku agresi termasuk diantaranya mendorong, mengguncang, menendang, memeras, membakar atau bentuk-bentuk kekerasan fisik lain baik yang dilakukan terhadap manusia atau benda (property).

Perilaku agresif berupa agresi verbal seperti saling mengejek dengan tujuan menyakiti target, membantah instruksi guru secara lisan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas atau sengaja mengganggu kenyamanan belajar temannya dengan cara menirukan gaya bertarung yang sering dia lihat pada game kesukaannya. Salah satu faktor yang berhubungan dengan perilaku agresif adalah bermain *game*.

Perilaku agresif juga dapat menjadi setiap bentuk keinginan (*drive-motivation*) yang diarahkan pada tujuan untuk menyakiti atau melukai seseorang. Agresif dapat dilakukan secara verbal atau fisik. Perilaku yang secara tidak sengaja menyebabkan bahaya atau sakit bukan merupakan agresif. Pengerusakan barang dan perilaku destruktif lainnya juga termasuk dalam definisi agresif.

Dalam psikologi dan ilmu sosial lainnya, pengertian agresif merujuk pada perilaku yang dimaksudkan untuk membuat objeknya mengalami bahaya atau kesakitan. Motif utama perilaku agresif bisa jadi adalah keinginan menyakiti orang lain untuk mengekspresikan perasaan-perasaan negative, seperti pada agresif permusuhan, atau keinginan mencapai tujuan yang diinginkan melalui tindakan agresif, seperti dalam agresif instrumental.²

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V, diperoleh data bahwa dari hasil pengamatan beliau pada kegiatan belajar mengajar sehari-hari, masih ditemukan perilaku-perilaku agresif pada siswa MIN Talang Empat. Agresi fisik seperti saling memukul, melempar kertas, dan menarik

² Barbara krahe, *Perilaku agresif* (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2001) . h. 17

rambut teman yang duduk di depannya juga ditemui setiap harinya dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan kondisi seperti yang telah disebutkan diatas tentunya, banyak sekali unsur-unsur yang melatar belakangi perilaku agresif. Sehingga membuat peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul ***“Dampak Fighting game terhadap perilaku agresif siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah”***.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan sistematis, maka penulis merumuskan pertanyaan untuk dicari jawaban dari permasalahan yang ada.

Adapun rumusan masalahnya :

1. Apa saja jenis perilaku agresif siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat ?
2. Bagaimana dampak *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui jenis perilaku agresif siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat.

D. Pembatasan Masalah Penelitian

Mengingat demikian luasnya pembahasan penelitian ini, dan agar penelitian cukup terarah kepada tujuan yang diharapkan, maka perlu dibatasi.

Adapun batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel penelitian hanya terbatas pada *fighting game* dan perilaku agresif siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat.
2. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat dan sampel berjumlah 10 orang.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai pengaruh *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa, sehingga guru dapat menasehati anak untuk memilih permainan yang bernilai positif.
- b. Bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan motivasi untuk memperbaiki perilaku kearah yang lebih baik, agar di harapkan bisa menghindari agresifitas agar tujuan pendidikan di Madrasah dapat tercapai.
- c. Sebagai rujukan acuan reprensi bagi para peneliti selanjutnya dalam mendalami pengetahuan ini.

2. Secara Praktis

Secara peaktis peneliti ini diharapkan dapat merubah perilaku siswa yang selama ini cenderung perprilaku agresif terhadap teman sebayanya maupun orang lain.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari munculnya asumsi duplikasi hasil penelitian, maka peneliti perlu memberikan pemaparan tentang beberapa karya yang telah ada yang memiliki kemiripan dengan objek penelitian yang akan peneliti lakukan. Dalam penelitian ini maka penulis menemukan beberapa penelitian yang memang perlu untuk diketahui, diantaranya penelitian skripsi yang berjudul “*Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas X Tm (Teknik Mesin) Smkn 2 Kota Bengkulu*”. yang disusun oleh Anna Ayu Herawati³, Jurusan Ilmu Pendidikan Tahun 2014, penelitiannya berfokus pada hubungan antara kecerdasan emosional siswa dengan perilaku agresif, metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang kuat (dengan nilai $r_{xy} = -0,709$) antara kecerdasan emosional dengan perilaku agresif siswa kelas X TM (Teknik Mesin) SMKN 2 Kota Bengkulu.

“*Pengaruh Game Play Station Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang*”. yang disusun oleh Muhammad Isa Habibi⁴, Jurusan Psikologi Tahun 2009, penelitiannya berfokus pada mengetahui pengaruh game playstation terhadap prestasi belajar siswa MAN Jombang, metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Prestasi belajar siswa MAN Jombang sangat bervariasi ada yang naik meskipun juga ada yang turun dinilai dari nilai rapor siswa. 2. Ada pengaruh

³Anna Ayu Herawati, “*Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas X Tm (Teknik Mesin) Smkn 2 Kota Bengkulu*,” (Skripsi S1 Jurusan Ilmu Pendidikan Tahun 2014) Universitas Bengkulu.

⁴Muhammad Isa Habibi, “*Pengaruh Game Play Station Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang*,” (Skripsi S1 Psikologi Tahun 2009) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang

antara bermain playstation terhadap prestasi belajar siswa MAN Jombang, hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien regresi sebesar 0,382. Jadi dapat disimpulkan bahwa para siswa yang gemar bermain playstation mempunyai pengaruh pada hasil prestasi belajarnya, baik naik maupun menurun dan semua variabel bebas (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y) sebesar 38,2%.

“*Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di Mi Tarbiyatussibyan Grobogan Tahun Ajaran 2012*” yang disusun oleh Juwarni⁵, Jurusan Tarbiyah Tahun 2013, penelitiannya berfokus pada mengetahui Untuk mengetahui adakah pengaruh *fighting game* dan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyah Tussibyan Karang Ayung dan Seberapa besar pengaruh *fighting game* dan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyah Tussibyan Karang Ayung Grobogan, metode yang digunakan adalah metode penelitian korelasional. Hasil penelitian di analisis dengan menggunakan uji korelasi Spearman, menunjukkan Perilaku agresif verbal dan non verbal berada pada kategori sedang. Kemudian terdapat korelasi antara *fighting game* yang dimainkan siswa MI Tarbiyah Tussibyan dengan perilaku agresif siswa. Nilai signifikan dari *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa adalah 0,00. Nilai korelasinya adalah 0,001, hal ini menunjukkan hubungan antara *fighting game* yang dimainkan siswa MI Tarbiyah Tussibyan dengan perilaku agresif siswa adalah sangat rendah. Terdapat korelasi antara frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa. Nilai signifikan frekuensi bermain game

⁵Juwarni, “*Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di Mi Tarbiyatussibyan Grobogan Tahun Ajaran 2012*,” (Skripsi S1 Jurusan Tarbiyah Tahun 2013) Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

terhadap perilaku agresif siswa adalah 0,001. Nilai korelasinya adalah 0.589, hal ini menunjukkan tingkat hubungan frekuensi bermain *fighting game* terhadap perilaku agresif siswa MI Tarbiyah Tussibyan berada pada tingkat sedang.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai penelitian ini maka penulis memberikan sistematis pembahasan sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematis penelitian.

BAB II: merupakan kajian pustaka yang memuat, pertama definisi Playstation, dampak bermain playstation. Kedua tentang fighting game meliputi definisi, dan jenis permainannya. ketiga tentang perilaku agresif yang meliputi definisi perilaku agresif, jenis-jenis perilaku agresif, faktor-faktor pembentuk perilaku agresif, dan teori-teori agresi.

BAB III: Metode penelitian, dalam bab ini dibahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, penegasan judul, tempat dan waktu penelitian, informan, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data dan analisis data.

BAB IV: Hasil penelitian dalam bab ini dibahas tentang profil informan dan, bagaimana pengaruh Playstation terhadap perilaku agresif.

BAB V: Penutup, dalam bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *FigtingGame*

1. Pengertian *Game*

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar Permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dari aksi pemainnya karena ada target-target yang ingin dicapai, kelincahan intelektual pada tingkat tertentu juga merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Pada era globalisasi saat ini, para pengelola industri *game* berlomba-lomba untuk menciptakan *game* yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan *games* di komputer sangat cepat. Sehingga *games* bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual para penggunanya bahkan sebagai sebuah lapangan pekerjaan.

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.⁶ Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu.

⁶ Arif S Sadiman. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1993), h. 2

Jadi, bermain game adalah suatu proses “*fine tuning*” (atau penyamaan frekuensi) dari logika berpikir anak-anak kita dengan logika berpikir aplikasi komputer yang canggih tadi. Pada saat bersamaan, game juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu. Berikut pengertian game menurut beberapa ahli:

1. John C Beck & Mitchell Wade

Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

2. Ivan C. Sibero

Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

3. Fauzi .A

Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

4. Samuel Henry

Game merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.

5. Andik Susilo

Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu *game online* setara dengan narkoba.

6. John Naisbitt

Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena *game* memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film.

7. Albert Einstein

Game adalah bentuk investigasi paling tinggi .

8. Wijaya Ariyana & Deni Arifianto

Game merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan *game* dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama VGA card-nya.

9. Agustinus Nilwan

dalam bukunya "*Pemrograman Animasi dan Game Profesional*" *Game* diartikan sebagai suatu aktivitas terstruktur atau juga digunakan sebagai alat pembelajaran.

Menurut Sadiman, menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- a. Adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main,dan
- d. Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai

Menurut pendapat Mayke Tedja saputro (dalam Anggani Sudono, Menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya.⁷

Ada pun prinsip-prinsip permainan adalah sebagai berikut :

- a. Dimainkan dua orang atau lebih secara interaktif
- b. Mempunyai tujuan-tujuan tertentu
- c. Adanya pemenang dalam setiap permainan

2. Sejarah Perkembangan *Game*

Generasi *game* pertama muncul dari ATARI 2600 yang merupakan konsol *game* pertama yang sukses di masanya. ATARI 2600 ini dirilis pada Oktober 1977, setelah itu dikenal dengan nama VCS (*Video Computer System*) setelah sukses pada generasi pertama ATARI tidak menyerah sampai disitu saja untuk memajukan dunia game elektronik pada generasi kedua muncullah ATARI 7800 konsol yang dirilis pada Juni 1986, terdapat sedikit kemajuan dengan menambahkan *joystik* sehingga user dapat lebih mudah untuk memainkan konsol *game* ini namun pada

⁷ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2000). h.15

masanya harga dari konsole game ini selangit yaitu \$140. Pada jamannya mungkin ini menjadi salah satu permainan termahal. Setelah Atari 7800 ada NES (*Nintendo Entertainment System*), inilah konsole permainan pertama kali yang menggunakan 8 bit. Nintendo ini menghasilkan produk game yang lain daripada yang lain. Salah satu game yang compatible dengan NES ini adalah super mario bros. Setelah NES laris manis dengan super marionya lalu muncul lagi konsole game Sega Mega Drive, sega mega drive ini merupakan generasi ke tiga dari dunia game. Sega menggunakan 16 bit dan dirilis pada tahun 1988, kalau tadi nintendo dikenal dengan super mario brossnya, Sega juga tidak mau kalah dengan mengeluarkan game *SonicThe Hedhog*. Pada generasi ke empat dari sejarah game produksi game semakin menjamur dan berkembang pesat. Salah satu contoh pada generasi ke empat ini lahirlah Playstation yang merupakan salah satu game konsole terlaris dan menurut saya terbaik di indonesia bahkan di dunia merupakan terobosan baru di dunia game dengan menggunakan 32 bit. Generasi kelima playstation atau yang lebih akrab kita sebut PS semakin gencar melakukan produksi lainnya yang lebih mutakhir dengan mengeluarkan konsole game PS2 namun pada generasi ke lima ini sangat banyak sekali saingan PS2, XBox, Sega Saturn, Dreamcast karena pada generasi kelima ini sudah mulai banyak perusahaan yang memproduksi konsole game. Generasi sekarang, pada tahun ini sudah banyak sekali konsole game menjamur di dunia PS juga masih terus mengem bangkan sistemnya dengan mengeluarkan PS3, Xbox juga mengeluarkan XBOX 360, lalu nintendo juga mengeluarkan WII.

3. Pengertian *FightingGame*

FightingGame adalah jenis *actiongame* di mana pada layar karakter saling menyerang. Permainan ini biasanya fitur khusus bergerak yang dipicu menggunakan urutan cepat menekan tombol dan gerakan joystick. *FightingGame* biasanya melibatkan tangan ke tangan pertempuran, tetapi juga akan menampilkan senjata jarak dekat.⁸

FightingGame terkadang dikelompokkan dengan permainan yang menampilkan tinju atau gulat. *Game* tinju serius milik lebih ke *genre* permainan olahraga dari *genre* aksi permainan, karena mereka bertujuan untuk model yang lebih realistis dari teknik tinju, sedangkan bergerak dalam permainan pertempuran cenderung model yang sangat berlebihan dari Asia teknik seni bela diri. Dengan demikian, permainan tinju dan permainan gulat sering digambarkan sebagai *genre* yang berbeda, tanpa dibandingkan dengan game fighting.

FightingGame merupakan *genre game* yang berusia cukup tua dan tetap populer hingga saat ini. Pada *FightingGame*, pemain akan bertarung satu lawan satu menggunakan karakter melawan karakter lawan yang dikendalikan oleh pemain lain. Selain dikendalikan oleh manusia, ada karakter dikendalikan oleh komputer yang biasa disebut *Non Playable Character* (NPC). Karena NPC pada game fighting dibuat untuk melawan pemain manusia, diperlukan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) sehingga NPC menjadi agen cerdas yang dapat menentukan serangan dan merespon tindakan lawan dengan tepat.

⁸ Web, Fighting Game, Diakses dari <https://en.wikipedia.org/wiki/fighting-game>, 23 Desember 2015

Pengalaman yang didapatkan pemain saat melawan NPC akan berbeda dengan saat melawan pemain manusia. NPC yang dikendalikan oleh AI yang terlalu mudah dikalahkan akan membuat game fighting menjadi membosankan. Diperlukan sebuah desain AI agar NPC tidak melakukan blunder yang akan membuat dirinya kalah dengan mudah. *Game Turn Based Fighting* (TBF) adalah sebuah game fighting antara dua pemain yang gerakan pemainnya dilakukan secara bergiliran.

Alur permainan TBF dibagi dalam satuan giliran atau turn. Pada satu turn, hanya ada seorang pemain yang dapat bergerak, menyerang, bertahan, atau lari. Pemain lain harus menunggu hingga turn berjalan dan ia mendapat giliran. Turn dapat diberi waktu terbatas atau tak terbatas. Penggunaan turn memberikan unsur strategi dalam game fighting. Pemain yang mendapat giliran dapat menyerang musuhnya atau memanfaatkan arena pertarungan untuk memperoleh tempat bertahan.

4. Jenis Permainan *FightingGame*

Sebenarnya ada banyak sekali jenis game fighting sangat populer dan digemari oleh para pecinta *FightingGame*(pertarungan). *FightingGame* yang sangat terkenal adalah Tekken dan Mortal Kombat.⁹

a. Tekken

Adalah sebuah seri permainan pertarungan yang dikembangkan dan diproduksi oleh Namco. Berawal dari sebuah permainan arcade, dan kemudian telah diport ke konsol permainan *PlayStation* dan kemudian ke *Playstation 2*. Seri Tekken adalah salah satu permainan

⁹<https://fatmadonghae.wordpress.com/2012/03/13/fighting-game>. di akses 23 Desember 2015

terawal yang menggunakan sistem 3D, dengan seri pertama dilepas dua tahun setelah *Virtua Fighter*.

Ada lima sekuel *game Tekken*, *Tekken 2*, *Tekken 3*, *Tekken Tag Tournament*, *Tekken 4*, dan *Tekken 5*. Dan sebuah pembaharuan dari *Tekken 5* yang disebut *Tekken 5.1*, dan sekuelnya yaitu *Tekken 6* sudah dikeluarkan untuk konsol *PlayStation 3*, *PSP*, dan *Xbox 360*.

b. *Mortal Kombat*

Adalah seri permainan video pertarungan yang dibuat oleh Ed Boon dan John Tobias pada tahun 1992. *Mortal Kombat* awalnya hanya ada di arkade, yang kemudian diangkat oleh Acclaim Entertainment untuk diterbitkan di konsol permainan video. Kemudian *MidwayGames* mengambil alih *Mortal Kombat*. Permainan ini dikenal karena grafik yang digitalisasi (berbeda dibandingkan dengan sprite yang digambar), dan tingkat kekerasan dan darahnya yang tinggi, termasuk gerakan penyelesaiannya yang membutuhkan kombinasi tombol, yang menjadi alasan terbentuknya ESRB (*The Entertainment Software Rating Board*).

5. Dampak Bermain Game

Fenomena tentang banyaknya para pelajar yang kecanduan playstation banyak terjadi. Banyak siswa yang mempunyai masalah disekolah hanya karena kecanduan *game playstation* ini. Fenomena ini tentunya menjadi perhatian khusus, melihat siswa adalah seorang yang terdidik dan terpelajar yang menjadi contoh pada generasi

berikutnya, sehingga pelajar yang kecanduan *playstation* harus benar-benar diperhatikan baik orang tua maupun guru disekolah.

Adapun dampak dari pengguna atau pemain *playstation* adalah sebagai berikut :¹⁰

a. Dampak Positif

1. Meningkatkan konsentrasi.

Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

2. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata.

Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lanchashire University menyatakan bahwa orang yang bermain game 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan.

3. Meningkatkan kemampuan membaca

Psikolog dari *Finland Univesity* menyatakan bahwa game meningkatkan kemampuan membaca pada anak-anak. Jadi pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan ini menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan.

¹⁰SuryaHendra, *Kiat Mengatasi Perilaku Anak 2.*(Jakarta: PT Elek Media Komputindo,.2005),h.17

4. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Sebuah studi menemukan bahwa gamers mempunyai skill berbahasa Inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa Inggris dan kadang kala mereka chat dengan pemain lain dari berbagai negara.

5. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut. Karena pengguna komputer aktif biasanya mereka juga akan belajar troubleshooting komputer dan *Over Clocking*.

6. Meningkatkan kemampuan mengetik

Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan *keyboard* dan *mouse* untuk mengendalikan permainan.

b. Dampak Negatif

1. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold/tool/karakter* dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi

keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

2. Mendorong melakukan hal-hal negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking* dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan *password* tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

3. Berbicara kasar dan kotor

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center. kasar pada orng tua membantah

4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan

menjadi terbungkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

5. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari)

6. Pemborosan

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli *gold/poin*/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.

7. Mengganggu kesehatan

Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh. dll

B. Perilaku agresif

1. Pengertian perilaku Agresif

Perilaku Agresif secara *psikologis* berarti cenderung (ingin) menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat.¹¹

¹¹ AlwiHasan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka,2002), h. 12

Baron dan Richardson, perilaku agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perlakuan itu.¹²

Strickland mengemukakan bahwa perilaku agresif adalah setiap tindakan yang diniatkan untuk melukai, menyebabkan penderitaan, dan untuk merusak orang lain.

Myers menjelaskan bahwa perilaku agresif adalah perilaku fisik maupun perilaku verbal yang diniatkan untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresif.

MacNeil dan Stewart menjelaskan bahwa perilaku agresif adalah suatu perilaku atau suatu tindakan yang diniatkan untuk mendominasi atau berperilaku secara destruktif, melalui kekuatan verbal maupun kekuatan fisik, yang diarahkan kepada objek sasaran perilaku agresif. Objek sasaran perilaku meliputi lingkungan fisik, orang lain dan diri sendiri.¹³

Dari beberapa pendapat pakar psikologi diatas agresif dapat didefinisikan sebagai tanggapan yang mampu memberikan stimulus merugikan atau merusak terhadap organisme lain. Pengertian agresif merujuk pada perilaku yang dimaksudkan untuk membuat objeknya mengalami bahaya atau kesakitan.

Perilaku agresif juga dapat menjadi setiap bentuk keinginan (*drive-motivation*) yang diarahkan pada tujuan untuk menyakiti atau melukai seseorang. Agresif dapat dilakukan secara verbal atau fisik. Perilaku yang secara tidak sengaja menyebabkan bahaya atau sakit bukan merupakan

¹²KraheBarbara,*Perilakuagresif*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2001), h.16

¹³HanurawanFattah,*PsikologiSocial*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 80

agresif. Pengerusakan barang dan perilaku destruktif lainnya juga termasuk dalam definisi agresif.

Dalam psikologi dan ilmu sosial lainnya, pengertian agresif merujuk pada perilaku yang dimaksudkan untuk membuat objeknya mengalami bahaya atau kesakitan. Motif utama perilaku agresif bisa jadi adalah keinginan menyakiti orang lain untuk mengekspresikan perasaan-perasaan *negative*, seperti pada *agresif* permusuhan, atau keinginan mencapai tujuan yang diinginkan melalui tindakan agresif, seperti dalam agresif instrumental.¹⁴

Antasari menyebutkan enam ciri-ciri perilaku agresif adalah sebagai berikut:¹⁵

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

¹⁴KraheBarbara,*Perilaku agresif*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), h.17

¹⁵ Anantasari. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak* (Yogyakarta: Kanisius, 2006), h. 80

- c. Perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasarannya, perilaku agresif pada umumnya juga memiliki sebuah cirri yaitu tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya.
- d. Perilaku yang melanggar norma social, perilaku agresif pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma-norma sosial.
- e. Sikap bermusuhan terhadap orang lain, perilaku agresif yang mengacu kepada sikap permusuhan sebagai tindakan yang di tujukan untuk melukai orang lain.
- f. Perilaku agresif yang dipelajari, perilaku agresif yang dipelajari melalui pengalamannya di masa lalu dalam proses pembelajaran perilaku agresif, terlibat pula berbagai kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku agresif.

2. Jenis Agresif

Jenis Perilaku Agresif digolongkan menjadi dua, yaitu:¹⁶

- a. Agresif permusuhan (*hostile aggression*) semata- mata dilakukan dengan maksud menyakiti orang lain atau sebagai ungkapan kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi. Perilaku agresif dalam jenis pertama ini adalah tujuan dari agresi itu sendiri atau melakukan sesuatu kekerasan pada korban.
- b. Agresif instrumental (*instrumental aggression*) pada umumnya tidak disertai emosi. Perilaku agresif hanya merupakan sarana untuk mencapai tujuan lain selain penderitaan korbannya. Agresif instrumental mencakup perkelahian untuk membela diri, penyerangan

¹⁶ Robert a. Baron dan Donn Byrne. *Psikologi Social Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga. 2005), h.169

terhadap seseorang ketika terjadi perampokan, perkelahian untuk membuktikan kekuasaan atau dominasi seseorang. Perbedaan kedua jenis agresif ini terletak pada tujuan yang mendasarinya. Jenis pertama semata-mata untuk melampiaskan emosi, sedangkan agresif jenis kedua dilakukan untuk mencapai tujuan lain.

Perilaku agresif bisa berupa verbal dan fisik, aktif dan pasif, langsung dan tidak langsung. Perbedaan antara verbal dan fisik adalah antara menyakiti secara fisik dan menyerang dengan kata-kata; aktif atau pasif membedakan antara tindakan yang terlihat dengan kegagalan dalam bertindak; perilaku agresif langsung berarti melakukan kontak langsung dengan korban yang diserang, sedangkan perilaku agresif tidak langsung dilakukan tanpa adanya kontak langsung dengan korban.

Tabel 2.1

Bentuk agresif	Contoh
Fisik, aktif, langsung	Menikam, memukul, atau menembak orang lain
Fisik, aktif, tak langsung	Membuat perangkap untuk orang lain, menyewa seorang pembunuh untuk membunuh
Fisik, pasif, langsung	Secara fisik mencegah orang lain memperoleh tujuan atau tindakan yang diinginkan (seperti aksi duduk dalam demonstrasi)
Fisik, pasif, tak langsung	Menolak melakukan tugas-tugas yang seharusnya
Verbal, aktif, langsung	Menghina orang lain
Verbal, aktif, tak langsung	Menyebarkan gossip atau rumor jahat tentang orang lain
Verbal, pasif, langsung	Menolak berbicara kepada orang lain, menolak menjawab pertanyaan, dll
Verbal, pasif, tak langsung	Tidak mau membuat komentar verbal (misal: menolak berbicara ke orang yang menyerang dirinya bila dia dikritik secara tidak fair)

3. Penyebab Perilaku Agresif

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa agresi berasal dari begitu banyak variable faktor-faktor sosial, karakteristik pribadi, dan faktor-faktor situasional.¹⁷

Dr. *Sylvia Rimm* menyebutkan beberapa penyebab munculnya perilaku agresif.¹⁸

a. Korban kekerasan

Sebagian anak-anak yang terlalu agresif pernah menjadi korban perilaku agresif. Orang tua, saudara, teman, atau pengasuh yang melakukan tindakan kekerasan bias membuat anak meniru perbuatan tersebut. Anak yang menjadi korban kemudian menjadikan anak lain sebagai korbannya.

b. Terlalu dimanjakan

Anak yang terlalu dimanjakan juga bias menjadi agresif baik secara verbal maupun fisik terhadap anak lain karena mereka berkuasa dan tak mau berbagi atau tak bisa menerima jika keinginannya tak segera terpenuhi. Mereka bahkan bias berbuat kasar terhadap orang tua dan saudaranya.

c. Televisi dan *video game*

Melihat perilaku agresif dan kekerasan di televisi juga mendorong anak menjadi agresif. Kadang-kadang acara anak-anak mengandung tindakan kekerasan seperti acara orang dewasa. Bahkan film kartun pun

¹⁷ Robert a. Baron dan Donn Byrne, *Psikologi Sosial Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2005), h.169

¹⁸ *Rimm Sylvia Mendidik Dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*, (Jakarta. PT Gramedia, 2003), h. 156

memberi contoh perilaku agresif. Video game juga sering kali mengajarkan kekerasan dan tak sesuai untuk anak.

d. Sabotase antar orang tua

Sumber perilaku agresif yang juga penting adalah sikap orang tua yang tak merupakan satu tim. Jika salah satu orang tua memihak kepada anak yang menentang orang tua lainnya, ini akan membangkitkan sikap manipulative dan agresif pada anak karena anak menjadi lebih berkuasa dari orang tua yang di tentangnya itu. Mereka pun belajar tak menghargai orang tua karena orang tua yang satu tak menghargai orang lain.

e. Kemarahan

Perilaku agresif bisa timbul akibat kemarahan dari dalam diri anak yang muncul karena ada sesuatu yang tak beres dan tak dapat dipahami oleh si anak itu sendiri. Misalnya anak adopsi, sikap traumatis dan lain sebagainya.

f. Penyakit dan Alergi

Ketegangan dan rasa frustrasi yang timbul akibat penyakit, alergi, atau kelemahan yang tak disadari orang tua bisa membuat anak bersikap agresif. Alergi terhadap makanan utama seperti susu gandum bisa menjadi biang keroknya. Kelemahan pendengaran, pandangan, atau intelektual yang tak dapat diungkapkan anak kepada orang tua juga bisa menimbulkan frustrasi dan kurangnya pengertian dari orang lain bisa menimbulkan kemarahan atau perilaku agresif.

g. Frustrasi

Frustrasi merupakan pengalaman yang tidak menyenangkan, dan frustrasi dapat menyebabkan agresi sebagian besar karena adanya fakta tersebut. Dengan kata lain, frustrasi kadang-kadang menghasilkan agresi karena adanya hubungan mendasar antara afek negative (perasaan tidak menyenangkan). Misalnya jika seorang individu memercayai bahwa dia layak memperoleh kenaikan gaji yang besar dan kemudian menerima jumlah yang jauh lebih sedikit tanpa penjelasan mengapa ini terjadi, ia menyimpulkan bahwa ia diperlakukan dengan sangat tidak adil bahwa hak-haknya yang sah telah diabaikan. Hasilnya: ia dapat memiliki pikiran-pikiran yang hostile, mengalami kemarahan yang intens, dan mencari cara untuk membalas dendam terhadap sumber yang dipersepsikan sebagai penyebab frustrasi tersebut (bos atau perusahaan).¹⁹

4. Teori – teori Agresif

a. Teori Insting

Teori paling klasik tentang perilaku agresif ini mengemukakan bahwa manusia memiliki insting bawaan secara genetik untuk berperilaku agresif. tokoh psikoanalisis, Sigmund Freud, yang berasal dari Negara Austria, mengemukakan bahwa perilaku agresif merupakan gambaran ekspresi yang sangat kuat dari insting untuk mati (thanatos). dengan melakukan tindakan agresif kepada orang lain maka secara mekanis individu telah berhasil mengeluarkan *energy*

¹⁹ Robert a. Baron dan Donn Byrne. *Psikologi Sosial* Jilid 2. (Jakarta: Erlangga. 2005). H.

destruktifnya. pengeluaran energy destruktif itu dalam rangka menstabilkan keseimbangan mental antara insting mencintai.

b. Teori Frustrasi-Agresif

Teori frustrasi-agensif atau teori hipotesis frustrasi-agensif berpendapat bahwa agresif merupakan hasil dari dorongan untuk mengakhiri keadaan frustrasi seseorang. dalam hal ini, frustrasi adalah kendala-kendala eksternal yang menghalangi perilaku bertujuan seseorang. pengalamam frustrasi dapat menyebabkan timbulnya keinginan untuk bertindak agresif mengarah pada sumber-sumber eksternal yang menjadi sebab frustrasi. keinginan itu akhirnya dapat memicu timbulnya perilaku agresif secara nyata.

c. Teori belajar sosial

Berbeda dari teori insting, teori belajar sosial menjelaskan perilaku agresif sebagai perilaku yang dipelajari. Para pakar teori belajar sosial, seperti albert bandura menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan dari proses belajar sosial. belajar sosial adalah proses belajar melalui mekanisme belajar pengamatan dalam dunia sosial.²⁰

5. Faktor yang Mempengaruhi Upaya Guru dalam Mengatasi Perilaku Agresifitas Siswa

Adapun yang menjadi faktor yang mempengaruhi upaya guru pembimbing dalam mengatasi perilaku agresifitas siswa adalah sebagai berikut:

²⁰ Fattah Hanurawan. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2010),h. 84

a. Faktor Kepribadian Guru

Faktor kepribadian prasyarat seseorang untuk menjadi guru. Faktor kepribadian merupakan faktor penentu bagi seseorang apakah bisa bekerja, baik sebagai pendidik atau pembimbing. Sebagai pendidik atau pembimbing yang baik atau sebagai perusak. Sebagaimana yang dikatakan Zakiah Daradjat dalam tulisannya kepribadian guru.

Kepribadian itulah yang akan menentukan apakah ia menjadi pendidik dan Pembina yang baik bagi anak didiknya, ataukah akan menjadi perusak atau penghancur bagi hari depan anak didiknya, terutama bagi anak didik yang masih kecil (tingkat sekolah dasar) dan mereka yang sedang mengalami kegoncangan jiwa (tingkat menengah).²¹

Adapun sifat-sifat pribadi yang harus dimiliki seorang guru pembimbing, yaitu:²²

1. Luwes maksudnya tidak kaku, fleksibel dalam bersosialisasi dengan orang lain,
2. Hangat maksudnya nyaman / betah berkomunikasi dengan orang lain, wajahnya seria/senyum serasi komunikasi lancar.
3. Dapat menerima orang lain,
4. Terbuka,
5. Dapat merasakan penderitaan orang lain,
6. Mengenal dirinya sendiri baik dari segi positif dan negatif,

²¹Zakiah Daradjat, *Kepribadian Guru*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1982), h. 16

²²E.A. Munro, Dkk, *Penyuluhan (Counseling) Suatu Pendekatan Berdasarkan Keterampilan*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983), h. 29

7. Tidak berpura-pura (jujur),
8. Menghargai orang lain,
9. Tidak mau menang sendiri,
10. Objektif maksudnya menerima apa adanya.

Dengan demikian dapatlah dilihat kepribadian guru pembimbing selaku pendidik tercermin dalam memberikan layanan. Dalam memberikan layanan terutama layanan informasi hendaknya guru pembimbing memiliki sifat-sifat pribadi tersebut. Dengan demikian kepribadian guru pembimbing merupakan salah satu faktor pendidik yang diperhatikan.

b. Faktor Pengalaman dan Pengetahuan Guru

Layanan bimbingan dan konseling tidak dapat berjalan dengan efektif apabila tidak didukung dengan profesionalismenya guru pembimbing. Dalam melayani siswa dengan terprogram secara efektif, apabila kurang atau tidak didukung oleh faktor pengalaman bekerja.²³

c. Faktor Tingkat Pendidikan Guru Pembimbing

Pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah memiliki latar belakang pendidikan yang sangat bervariasi baik itu ditinjau dari segi jenjang maupun program, sehingga kemampuan untuk menanggulangi kenakalan siswa akan berbeda-beda.

²³Ketut Dewa Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2008), h. 253

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dalam Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang memerlukan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh berhubungan dengan objek yang diteliti menjawab permasalahan untuk mencapai kesimpulan penelitian dalam situasi dan kondisi tertentu.²⁴

Deskriptif kualitatif yaitu suatu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik berupa tulisan atau ungkapan yang diperoleh langsung dari lapangan atau wilayah penelitian.²⁵

Penelitian kualitatif ini biasanya menekankan pada observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi. Maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi dan wawancara mendalam untuk mendapatkan data penelitian yang dibutuhkan.

Dalam operasionalnya, metode deskriptif kualitatif digunakan sebagai proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik berupa kata-kata (ungkapan) yang diperoleh langsung dari lapangan yang berkaitan dengan objek penelitian, yaitu Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif.

B.

²⁴Iskandar, *Metode Penelitian dan Sosial (kuantitatif dan kualitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada Press,2008), h. 20.

²⁵ Usman Huraini dan Akbar Purnomo, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta : PT.Bumi Akara,2009), h. 3.

Penegasan Judul

Penelitian ini berjudul “ Dampak *Fighting Game* Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtida'iyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah”. Dalam pengamatan peneliti, ini merupakan suatu hal yang sangat penting untuk di teliti dikarenakan peneliti ingin melihat dampak *fighting game* terhadap siswa MIN Talang Empat.

Istilah *fighting game* adalah jenis action game di mana pada layar karakter saling menyerang. Permainan ini biasanya fitur khusus bergerak yang dipicu menggunakan urutan cepat menekan tombol dan gerakan joystick.

Perilaku Agresif secara psikologis berarti cenderung (ingin) menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat. Perilaku agresif juga dapat menjadi setiap bentuk keinginan (*drive-motivation*) yang diarahkan pada tujuan untuk menyakiti atau melukai seseorang. Agresif dapat dilakukan secara verbal atau fisik. Perilaku yang secara tidak sengaja menyebabkan bahaya atau sakit bukan merupakan agresif.

C. Informan

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan informan penelitian adalah benda atau orang, tempat data atau variabel melekat yang dipermasalahkan.²⁶ Subjek penelitian dalam hal ini adalah dengan memilih

²⁶Sutrisno Hadi, *Metodelogi Researah*, (Yogyakarta: Bima Ilmu, 1981) h. 35.

orang sebagai kunci (*key person*) untuk dijadikan informan dalam mengambil data lapangan.

Dalam penelitian ini, yang menjadi subyek penelitian atau informan yang meliputi :

1. Kepala Sekolah
2. Guru- Guru yang mengajar di MIN Talang Empat.
3. Siswa MIN Talang Empat.

Sedangkan teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan sehingga akan memudahkan peneliti menjalani objek atau situasi sosial yang detail.²⁷

Menurut Lincoln dan Guba, ciri-ciri khusus sampel *purposive sampling*, yaitu: 1) *emergent sampling design*/ sementara, 2) *sereal selection of sample units* / menggelinding seperti bola salju (*snow ball*), 3) *continous adjusment or 'focusing' of the sampel*/disesuaikan dengan kebutuhan , 4) *selection to the point of redundancy*/dipilih sampai penuh.²⁸

Berdasarkan teknik ini peneliti menjadikan siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat sebagai informan kunci sedangkan orang yang turut memberikan keterangan data dari penelitian ini adalah informan pelengkap. Tanpa adanya salah satu diantaranya maka penelitian ini tidak akan berjalan efektif.

²⁷Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfaber, 2012), h. 300.

²⁸Nurhasana, [http://www._Metode Penelitian.html](http://www._Metode_Penelitian.html), (10 September 2015)

D. Sumber data

1. Primer

Data primer merupakan data yang diambil langsung tanpa perantara dari sumbernya²⁹. Dalam hal ini, data primernya ialah data yang didapatkan langsung dari informan melalui teknik observasi dan wawancara terhadap perilaku perempuan.

2. Sekunder

Data sekunder adalah data penunjang. Data sekunder adalah data yang di peroleh dari pengumpulan data yang bersifat dokumentasi berupa penelaahan terhadap dokumen pribadi, resmi kelembagaan dan referensi-referensi atau peraturan yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan ini. Data sekunder penelitian ini peneliti peroleh dari surat kabar, majalah, tabloid, internet, buku dan lain-lainnya, dan ini juga akan menjadi sebagai salah satu data pendukung pada penelitian ini.³⁰

E. Teknik pengumpulan data

Untuk memperoleh data yang valid maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan

²⁹Pristia Irawan, *Logika dan Prosedur Penelitian*, (Jakarta: STIA-IAIN Press.1999), h.

³⁰ Iskandar, *Metode Penelitian dan Sosial (kuantitatif dan kualitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada Press,2008), h. 77

secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Pengamatan langsung yang dimaksudkan disini dapat berupa kegiatan melihat, mendengar atau kegiatan dengan alat indera lainnya.³¹ Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipasi, yaitu apabila peneliti ikut terlibat dalam kegiatan informan yang sedang diobservasi.³². Kemudian hasil dari pengamatan dijadikan dasar dalam wawancara untuk mrendapatkan data yang berkenaan dengan siswa yang suka bermain playstation.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada sumber data, dan sumber data memberikan jawaban secara lisan pula. Teknik wawancara yang digunakan yaitu wawancara mendalam kepada informan penelitian dengan berpedoman pada wawancara yang telah disiapkan. Berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis.³³

Wawancara yang dilakukan penelitian langsung ke sekolah dan tempat rental Playstation informan sekaligus meminta kesediaannya untuk diwawancarai mengenai masalah penelitian. Adapun instrumen pembantu yang digunakan dalam wawancara, peneliti menggunakan kamera digital dan mencatat hal-hal penting menggunakan buku catatan.

³¹ Wayan Nurkencana, *Pemahaman Individu*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1990) h 35

³²Wayan Nurkencana, *Pemahaman Individu*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1990) h 37

³³Wayan Nurkencana, *Pemahaman Indiiividu*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1990) h 61

3. Dokumentasi

Selain menggunakan cara observasi dan wawancara, penelitian juga mengumpulkan berbagai jenis dokumen yang dipandang relevan dengan masalah penelitian, antara lain; arsip-arsip dan dokumen-dokumen lainnya. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dokumentatif tentang deskripsi wilayah dan data lain yang dibutuhkan.

F. Teknik keabsahan data

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan maka untuk menguji keabsahan data ini maka peneliti menggunakan data triangulasi. Triangulasi merupakan kata-kata, maka tidak mustahil ada kata-kata yang keliru yang tidak sesuaian antara yang dibicarakan dengan kenyataan sesungguhnya.³⁴

Triangulasi ini terdapat Tiga bagian sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

Cara meningkatkan penelitian adalah dengan mencari data dari sumber yang beragam yang masih terkait satu sama lain. Peneliti perlu melakukan eksplorasi untuk mengecek kebenaran data dari beragam sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah penggunaan beragam teknik pengungkapan data yang dilakukan kepada sumber data. Menguji

³⁴Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfaber, 2012), h 367..

kredibilitas data dengan triangulasi teknik yaitu memeriksa data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berada.

3. Triangulasi Waktu

Peneliti dapat memeriksa konsistensi, kedalaman dan ketepatan/kebenaran suatu data dengan melakukan triangulasi waktu. Menguji kredibilitas data dengan triangulasi waktu dilakukan dengan cara mengumpulkan data pada waktu yang berbeda.

G. Analisis data

Analisis data penelitian ini dilakukan terhadap data yang diperoleh sejak awal penelitian (hasil pengamatan) dan wawancara. Tidak semua hasil pengamatan dan wawancara dapat dijadikan sebagai data yang harus dianalisis sebagai hasil penelitian.

Data yang telah didapatkan dengan menggunakan metode di atas kemudian dianalisis sesuai dengan kategorinya masing-masing baru kemudian diadakan analisis data. Analisis data yang diperlukan penulisan ini analisis data kualitatif, dengan demikian data tidak akan dianalisis secara sistematis tetapi akan dianalisis secara deskriptif dan analisis menggunakan pendekatan deskriptif yaitu dalam bentuk uraian guna mendapatkan gambaran secara menyeluruh tentang Dampak *Fighting Game* Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Gambaran Umum MIN Talang Empat

Sekolah Madrasah Ibtida'iyah negeri MIN Talang Empat terletak di Jalan Lintas Selatan Sumatra tepatnya di Desa Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah. Sekolah ini merupakan salah satu Sekolah Madrasah / Sekolah Dasar yang membekali siswa dengan ilmu agama islam dan juga dengan ilmu Umum. Ilmu agama islam dan ilmu umum dipadukan sehingga antara ilmu agama dan ilmu umum menjadi seimbang. Dengan demikian siswa dapat memiliki ilmu pengetahuan yang lebih baik, hal ini sangat dibutuhkan oleh siswa sebagai bekal mengarungi kehidupan, dan juga bekal dalam melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi. Jika dari dasar telah dibekali dengan ilmu pengetahuan agama maka selanjutnya siswa akan menjadi lebih baik akhlaknya. Jadi ilmu yang dimiliki oleh siswa bukan hanya untuk dirinya sendiri melainkan juga untuk orang lain yaitu dengan cara mengajarkan orang lain dan memberi contoh.

2. Sejarah Berdiri MIN Talang Empat

MINTalang Empat Diresmikan pendiriannya pada tanggal 28 february 1957, dan mulai Penegerian tahun 2009. Terdaftar melalui surat keputusan KEMENAG RI, Nomor : No. 91 tanggal, 1 Juni 2009.

a. **Visi dan Misi**

1) Visi

Perkembangan dan tantangan masa depan antara lain: perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, globalisasi yang sangat cepat, era informasi, dan tuntutan implementasi kurikulum 2013 pada kelas I dan IV dan berubahnya kesadaran masyarakat dan orang tua terhadap pendidikan memicu sekolah untuk merespons tantangan sekaligus peluang itu. Min Talang Empat memiliki citra moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa datang yang diwujudkan dalam visi sekolah berikut :

“TERWUJUDNYA SISWA- SISWI MIN TALANG EMPAT YANG BERIMAN DAN BERTAQWA, BERAKHLAK MULIA, CERDAS, KREATIF, KOMPETITIF DAN CINTA TANAH AIR”

2) Misi

- a) Mewujudkan Lembaga Pendidikan Islam yang berkualitas , yang menjadi pilihan utama bagi masyarakat.
- b) Menghasilkan lulusan yang bermutu, terampil, inovatif, sehingga diterima di Madrasah / Sekolah lanjutan yang favorit.
- c) Mengupayakan tenaga Pendidik dan Kependidikan yang professional serta memiliki kompetensi dibidangnya,
- d) Menciptakan lingkungan Madrasah yang bersih dan sehat.

3. Letak dan Denah MIN Talang Empat

Sekolah MIN Talang Empat terletak di jalan lintas Bengkulu-Curup tepatnya di desa Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Bengkulu Tengah. Denah lokasi sekolah MIN Talang Empat dapat dilihat seperti terlampir.

4. Keadaan Tenaga Pengajar Dan Staf Tata Usaha MIN Talang Empat

Untuk mendukung terlaksananya proses belajar mengajar dengan baik maka perlu didukung oleh berbagai komponen yang ada, diantaranya adalah Guru dan Tata Usaha sebagaimana yang tertera dalam tabel 1 berikut :

TABEL 4.1
Data Guru MIN Talang Empat

NO	NAMA	L / P	JABATAN
1	RAHMAN, S.Ag	L	KEPALA
2	SUKMAWATI,A.Ma	P	GURU
3	ZINATUL HAYATI,S.Ag	P	GURU
4	EMITAWATI,S.Pd.SD	P	GURU
5	MISNI,S.Pd.I	P	GURU
6	CANDRA,S.Pd	L	GURU
7	SURYANI,S.Pd	P	GURU
8	DESY ARIANTI,S.Pd.I	P	GURU
9	NENSI HARTINI,S.Pd	P	GURU
10	CEP FERRO,S.Pd	L	GURU
11	APRI YANTI,S.Pd.I	P	BENDAHARA
12	USUP,S.Pd.I	L	GURU
13	KARTINAWATI,S.Pd.SD	P	GURU
14	DADANG EFRIADI,S.Pd	L	GURU
15	ELMI SUMIATI,A.Ma	P	GURU

16	HERA JUITA,S.Pd.I	P	GURU
17	PINA ASMANITRI,S.Pd	P	GURU
18	KIKI RIZKI,S.Pd	P	STAF TATA USAHA
19	Z.BAHRIE, BA	L	SATPAM/PENJAGA

Sumber : Dokumentasi MIN Talang Empat.

5. Keadaan Peserta Didik MIN Talang Empat

Tabel 4.2

Jumlah siswa MIN Talag Empat

Tahun Ajaran 2014/2015

TAHUN KELAS	2014/2015		
	L	P	JML
1	13	7	20
2	14	9	23
3	12	3	15
4	15	9	24
5	10	10	20
6	10	7	17
JUMLAH	74	45	119

Sumber : Dokumentasi MIN Talang Empat.

6. Sarana dan Prasarana MIN Talang Empat.

Sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen yang penting dalam poses kegiatan pembelajaran di suatu lembaga pendidikan. Adapun sarana dan prasarana di MIN Talang Empat dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3

DATA SARANA DAN PRASARANA

NO	NAMA/JENIS	JUMLAH	KONDISI
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik

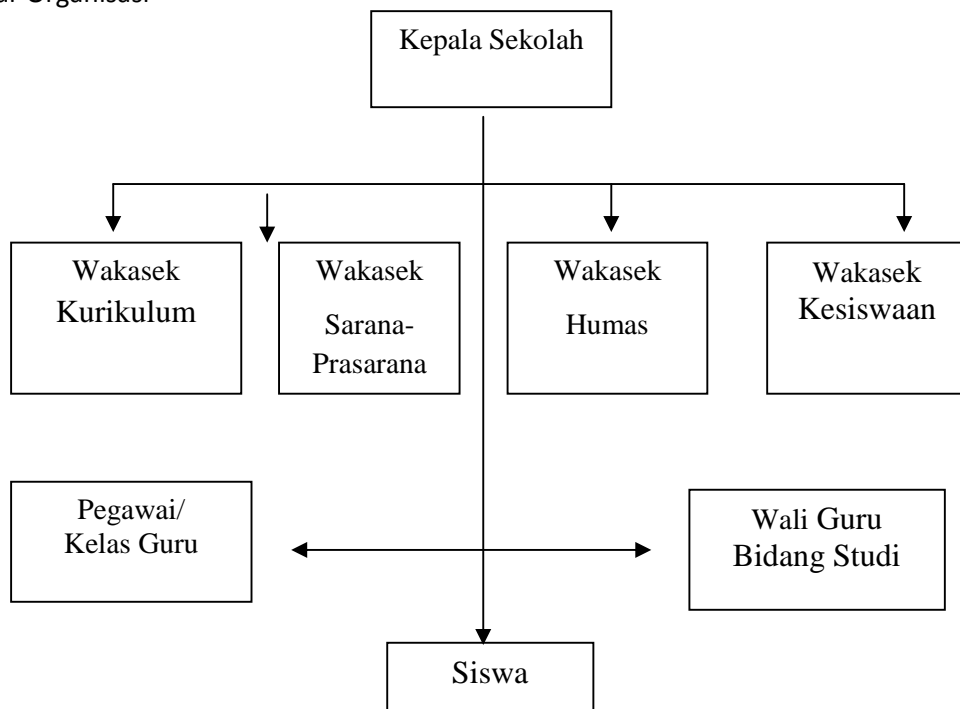
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Ruang Tata Usaha	1	Baik
4.	Ruang Belajar/Kelas	23	Baik
5.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
6.	Ruang Laboratorium Fisika	1	Baik
7.	Ruang Laboratorium Biologi	1	Baik
8.	Ruang Laboratorium Kimia	1	Baik
9.	Ruang Laboratorium Komputer	1	Baik
10.	Lapangan Olahraga	1	Baik
11.	Ruang BK	1	Baik
12.	Tempat Ibadah/Musholla	1	Baik
13.	Toilet	8	Baik
14.	Pos Satpam	1	Baik
15.	Gudang	1	Baik
16.	Meja Guru	56	Baik
17.	Kursi Guru	56	Baik
18.	Tempat Parkir	2	Baik

19.	Meja Siswa	805	Baik
20.	Kursi Siswa	805	Baik
21.	Ruang Waka Kesiswaan	1	Baik
22.	Televisi	2	Baik
23.	In Focus	3	Baik
24.	Microfon	3	Baik
25.	Papan Tulis	23	Baik
26.	Papan Mading	2	Baik
27.	Komputer	25	Baik

Sumber : Dokumentasi MIN Talang Empat.

Tabel 4.4

Struktur Organisasi



7. Profil informan

Informan dalam penelitian ini adalah orang – orang yang terlibat dalam lingkup penelitian. Baik itu kepala sekolah, guru kelas, Scurity, serta siswa min talang Empat. Adapun identitas informan penelitian dapat dilihat dari penjelasan sebagai berikut ini.

Tabel 4.5

Profil Informan

NO	NAMA	Ket	JENIS KELAMIN	
			LAKI-LAKI	PEREMPUAN
1.	RAHMAN, S.Ag	KEPSEK	L	
2.	SUKMAWATI,A.Ma	GURU		P
3.	MISNI,S.Pd.I	GURU		P
4.	Z.BAHRIE, BA	SCURITY	L	
5.	Dadang	V	L	
6.	Bram	V	L	
7.	Evan	V	L	
8.	Dimas	V	L	
9.	Koko	V	L	
10.	Shahir	V	L	

B. Temuan Penelitian

1. Jenis Prilaku Agresif Siswa di MIN 1 Talang Empat

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 28 maret 2016 terdapat beberapa siswa yang asik mengganggu temannya saat jam istirahat seperti menarik rambut dan melempar kertas, maka dapat diketahui bagaimana prilaku *agresif* siswa MIN Talang Empat. Wawancara pribadi pertama penulis dilakukan pada tanggal 12 April 2016 dimana dapat diperoleh gambaran tentang dampak *figting game* terhadap prilaku *agresif* siswa di MIN talang Empat.

Jenis prilaku *agresif* siswa di MIN Talang Empat seperti yang di ungkapkan informan saya yaitu dengan Bapak Rahman, S. Ag selaku Kepala Sekolah mengatakan bahwa :

“ jenis prilaku *agresif* yang sering terlihat oleh saya ialah jenis prilaku *agresif* fisik seperti memukul, mencubit, dan menendang teman- temannya. Untuk jenis verbal sendiri seperti berkata kasar, mencemooh, menghina, dan mengejek. Sedangkan untuk jenis benda / objek itu sendiri ialah merusak dan menghancurkan fasilitas sekolah seperti kursi, meja, dan mencoret dinding sekolah”.³⁵

kemudian menurut informan selanjutnya Ibu Sukmawati, A.Ma selaku guru sekolah mengatakan :

“disekolah ini rata – rata anak laki- laki yang sering berulah dengan prilaku agresif yang bermacam- macam. Prilaku – prilaku agresif tersebut sudah biasa terjadi seperti berkata yang menyakiti teman, mengejek dan menghina, menggertak dan mencemooh

³⁵ Wawancara pribadi, Bapak Rahman, S.Ag, 12 April 2016

teman baik dalam proses belajar mengajar, dan yang paling sering saat jam istirahat”.³⁶

Seperti pernyataan informan yang telah di sampaikan mengenai jenis perilaku agresif siswa yang di jumpai, bapak Z.Bahrie, BA sebagai scurity mengungkapkan pula.

“bentuk-bentuk perilaku agresif yang terjadi di MIN Talang Empat seperti, berkata kasar, berkata kotor, mengejek dan menghina, menggertak dan mencemooh, merusak dan menghancurkan fasilitas sekolah atau merusak benda milik orang lain, seperti mencoret meja, menendang pintu, memukul papan tulis dan merampas benda milik orang lain. benar ada nya bahwa perilaku seperti itu masih sangat terlihat di sekolah ini”.³⁷

Hal tersebut, juga di tambahi oleh Ibu Misni,S.Pd.I selaku guru yang lain .

“saya sebagai seorang guru di sekolah ini memahami bahwasannya anak-anak di sini cukup melakukan hal yang baik dan pantas di sekolah akan tetapi, masih ada anak –anak yang melakukan hal-hal atau perilaku yang menyakiti orang lain demi terwujudnya sebuah kebutuhan yang ia inginkan. Hal hal tersebut seperti berkata kasar, menghina, dan merusak benda milik sekolah”.³⁸

Menurut informan saya Bram anak kelas V mengatakan:

“ saya pernah memukul teman, karena hal pertama yang sering saya lihat dan sering terjadi kepada teman saya saat jam kosong ialah mengejek atau mengata – ngatai teman serta melempar lempar kertas kepada teman itu juga yang sering saya lakukan kepada teman – teman lain, supaya tidak membosankan saat didalam kelas. Sedangkan bila saat itu ada guru yang tau maka saya akan dipanggil dan dihukum seperti membersihkan wc, berdiri dilapangan dan diceramahi. Setelah selesai diceramahi dan diberi arahan oleh ibu guru saya berhenti berbuat seperti yang sebelumnya tetapi ada saja yang teman mulai dan membuat saya berbuat kembali seperti itu ”.³⁹

³⁶ Wawancara pribadi, Ibu Sukmawati,A.Ma, 12 April 2016

³⁷ Wawancara pribadi, Bapak Z.Bahrie, BA, 12 April 2016.

³⁸ Wawancara pribadi, Ibu Misni,S.Pd.I 12 April 2016

³⁹ Wawancara pribadi, Bram, 13 April 2016.

Kemudian menurut informan selanjutnya Evan, selaku siswa kelas

V menjelaskan bahwa:

“ teman - teman lebih suka menjahili perempuan dan memukul meja dikelas, melempari dengan kertas kepada teman – teman yang lain hal tersebut membuat saya ingin menjadi yang lebih kuat di antara teman- teman sehingga saya lebih sering memukul dan melempar. Terkadang saat guru mengetahui hal tersebut saya dipanggil ke kantor dan diberi hukuman serta arahan agar tidak berbuat seperti itu lagi dan saya katakan akan berhenti ”.⁴⁰

Sedangkan menurut informan saya dadang , mengatakan :

“ saya suka memukul meja saat teman – teman mulai rusuh, sehingga dengan pukulan yang keras membuat semuanya diam dan setelah diam saya mulai bentak mereka yang masih saja ribut. Hal tersebut saya lakukan hanyalah untuk membuat semua takut kepada saya. Ketika perbuatan saya diketahui dengan guru maka saya sering dihukum memukul meja sampai saya sadar tidak akan melakukannya lagi. ”⁴¹

Dari hasil wawancara pribadi kepada guru dan siswa yang mengalami agresifitas dapat disimpulkan bahwa jenis agresifitas yang terjadi pada siswa diantaranya:

- a. Fisik (memukul, dan menendang)
- b. Verbal (berkata kasar dan menghina)
- c. Benda (memukul meja)

Hasil wawancara pribadi diatas diperkuat dalam konsep teoretis sebagaimana dijelaskan oleh Robert a. Baron dan Donn Byrne. bahwa jenis agresifitas dapat dibagi menjadi dua bagian di antaranya:

- c. Agresif permusuhan (hostile aggression) semata- mata dilakukan dengan maksud menyakiti orang lain atau sebagai ungkapan

⁴⁰ Wawancara pribadi, Evan, 13 April 2016.

⁴¹ Wawancara pribadi, Dadang, 13 April 2016.

kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi. Perilaku agresif dalam jenis pertama ini adalah tujuan dari agresi itu sendiri atau melakukan sesuatu kekerasan pada korban.

- d. Agresif instrumental (instrumental aggression) pada umumnya tidak disertai emosi. Perilaku agresif hanya merupakan sarana untuk mencapai tujuan lain selain penderitaan korbannya. Agresif instrumental mencakup perkelahian untuk membela diri, penyerangan terhadap seseorang ketika terjadi perampokan, perkelahian untuk membuktikan kekuasaan atau dominasi seseorang. Perbedaan kedua jenis agresif ini terletak pada tujuan yang mendasarinya. Jenis pertama semata-mata untuk melampiaskan emosi, sedangkan agresif jenis kedua dilakukan untuk mencapai tujuan lain.

Dapat dikatakan masih adanya perilaku agresif di MIN Talang Empat, perilaku anak didik yang terjadi di MIN Talang Empat harus adanya pengupayaan untuk membenahi ataupun usaha mengurangi perilaku itu sendiri, agar moral keagamaan dari setiap siswa yang masih melakukan pola tersebut kembali ke hal - hal yang bersifat positif dan tidak merugikan pihak lain.

2. Dampak Fighting Game terhadap Prilaku Siswa

Dampak *fighting game* terhadap prilaku *agresif* siswa di MIN Talang Empat.

Berdasarkan hasil wawancara pribadi yang dilakukan dengan bapak Rahman, S.Ag selaku Kepala Sekolah MIN Talang Empat menyatakan :

“ *fighting game* ialah sebuah permainan bertarung baik seorangan maupun berkelompok yang bertarung satu sama lain untuk mencapai kemenangan diri sendiri maupun kelompoknya, sedangkan dampaknya terhadap prilaku agresif itu sendiri ialah membuat orang yang memainkan permainan tersebut menjadi individual, mudah terprovokasi, mudah tersinggung dan selalu mengeluarkan kata kata kasar. Selalu mengganggu teman sebaya supaya terlihat kuat dan selalu membantah perkataan orang yang tua dari dirinya. Sedangkan prilaku agresif itu sendiri ialah prilaku yang cenderung ingin melukai dan menyakiti seseorang baik melalui perbuatan ataupun melalui kata – kata dan yang menjadi penghambat dalam menagatasi hal tersebut ialah faktor individu itu sendiri, keluarga, dan lingkungan. Kami sangat ingin menghapuskan perilaku agresif pada siswa disekolah ini, agar moral dari setiap siswa ini tidak ada yang bobrok lagi, untuk menghapuskan perilaku agresif di sekolah, kami telah bekerja sama dengan ibu guru dan para orang tua siswa untuk selalu mengawasi tingkah polah siswa ”.⁴²

kemudian menurut informan selanjutnya Ibu Sukmawati,A.Ma selaku guru sekolah mengatakan :

“ *fighting game* merupakan permainan yang sangat suka dimainkan oleh anak laki – laki tegasnya, permainan *fighting game* ini sangat mempengaruhi pola pikir anak karena dalam *game* itu sendiri terdapat adegan yang memang membuat anak- anak sering menerapkan gerakan – gerakan yang ia lihat terhadap teman sebayanya dengan tujuan ingin terlihat kuat seperti idolanya pada permainan *fighting game*. Sedangkan prilaku agresif itu sendiri

⁴² Wawancara pribadi, Bapak Rahman, S.Ag, 12 April 2016

adalah perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk merasa puas dengan dirinya. Sementara yang menjadi penghambat dalam mengatasi hal tersebut karena kurangnya pemahaman dari diri siswa untuk berubah lebih baik dan untuk menjauhi hal tersebut, Saya sudah berusaha disetiap jam pelajaran saya selalu mengingatkan mereka akan sikap tauladan yang harus mereka terapkan disekolah maupun di lingkungan luar sekolah”.⁴³

Berdasarkan hasil dari wawancara pribadi dengan informan, dari wawancara pribadi siswa mengatakan :

Fighting game itu game yang didalamnya ada pertarungan seperti tinju meninju, pukul- memukul. Awalnya saya tahu permainan ini dari teman. Dia suka mengajak saya untuk menemaninya pergi ke rental PS. Dia juga mengenalkan beberapa tipe permainan yang sedang populer, seperti: Point Blank, ninja saga, naruto, dan X-men. Dan sekarang yang saya mainkan adalah game X-men dan karakter yang paling saya suka adalah logan karena kuat dan lamatamatnya.”.⁴⁴

Kemudian dari hasil wawancara pribadi dengan informan siswa lain mengatakan :

Fighting game itu game yang didalamnya ada perkelahian antara orang yang tujuannya baik melawan orang yang jahat. Biasanya saya memainkan game mortal kombat dan idola saya itu kung lao yang keren menggunakan topi koboi dalam gamenya. .”.⁴⁵

Seterusnya dari hasil wawancara pribadi dengan informan siswa lain mengatakan :

Fighting game itu ialah game dan permainan yang sering saya mainkan ialah game naruto dan yang menjadi pavorit saya ialah sasuke karena kuat dan keren .”.⁴⁶

⁴³ Wawancara pribadi, Ibu Sukmawati, A.Ma, 12 April 2016

⁴⁴ Wawancara pribadi, Dimas, 13 April 2016

⁴⁵ Wawancara pribadi, Koko, 13 April 2016

⁴⁶ Wawancara pribadi, shahir, 13 April 2016

Berdasarkan pernyataan informan di atas menyatakan, dapat disimpulkan dampak fighting game terhadap kehidupan sosial, fisik, dan psikologi dari para pemain game tersebut secara langsung maupun tidak mempengaruhi aktifitas kehidupan mereka baik itu pengaruh yang bersifat positif maupun pengaruh yang bersifat negatif. sebagai berikut :

a. Dampak sosial

Anak yang bermain game akan terlihat lebih aktif dan wawasannya pun akan berbeda tetapi hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan kita hanya di game saja, sehingga membuat terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game.

b. Dampak fisik

Fisik seorang pemain akan terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak Kesehatan jantung menurun akibat bergadang. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Selain itu bila tidak terlalu akan membuat mata berkoordinasi dengan tangan, dan banyak hal lain bila kita memainkan game dengan teratur.

c. Dampak psikologi

anak cenderung bertingkah laku agresif, seperti suka memukul atau marah-marah. Selanjutnya rasa respek mereka terhadap orangtua mulai menurun.

Banyak upaya dalam mengurangi serta menghapuskan perilaku agresif dari siswa di MIN Talang Empat dan setiap guru serta orang tua murid lebih bekerja sama dalam mengatasi perilaku agresif tersebut dan upaya yang dilakukan dalam mengatasi perilaku agresif dari siswa tersebut, tidak lain untuk mengarahkan moral dari setiap siswa agar lebih baik lagi.

C. Analisis Hasil Penelitian

Pola perilaku gamer ini merupakan sebuah perbuatan atau aktivitas untuk bermain game dengan menggunakan gambar yang dihasilkan dengan dukungan jaringan komunikasi internet. Di mana dengan sekarang ini masyarakat kita begitu sangat tergantung dengan alat komunikasi yang tak hanya orang tua saja tetapi anak-anak dan remaja saat ini juga sangat tergantung. Kenapa bisa seperti itu, sebab teknologi komunikasi tidak hanya dapat digunakan untuk berhubungan dengan manusia lainnya tetapi juga dapat digunakan untuk bermain, sebenarnya hal tersebut sedikit ironis. Karena pada saat kita merasa dimudahkan dengan teknologi saat ini tetapi juga dapat membuat kita menjadi sangat tergantung dengan hal tersebut. Bahkan dengan adanya perkembangan *games* atau permainan dalam *gadget* ini hingga beberapa orang dapat menganggap dirinya jika tidak sama dengan orang-

orang disekitarnya maka dirinya menjadi seorang yang ketinggalan zaman. Sedangkan pola perilaku pada masyarakat saat ini yang berbeda-beda dari kepercayaan, kebiasaan, serta lingkungan yang berbeda sebagian besar mempengaruhi perilaku- perilaku dari setiap individunya dengan demikian juga akan dapat merubah gaya hidupnya.

Di mana setiap individu memiliki *Life Style* atau gaya hidup yang berbeda-beda dalam memberikan warna tersendiri untuk kehidupan di dunia dan memberikan banyak pengaruh dalam merubah wajah dunia. Permasalahan pola perilaku gamers dilatar belakangi oleh produsen-produsen dari teknologi yang ciptaannya laku dan dikonsumsi oleh masyarakat luas. Ketika seseorang melakukan perilaku yang dia ulang-ulang setiap hari dan menjadikan suatu kebiasaan maka hal itu dapat menjadi gaya hidup bagi individu tersebut di mana gaya hidup saat ini dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat, seperti yang di jelaskan oleh Idi Subandy dalam Chaney bahwa gaya hidup kini bukan lagi monopoli satu kelas saja, tetapi sudah lintas kelas. Di mana kelas atas/menengah/bawah sudah bercampur baur dan terkadang dipakai bergantian.

Seperti halnya jika seseorang bermain mengikuti cara bermain dari orang yang mempunyai tingkatan yang tinggi dalam game agar dapat berkembang maka individu tersebut akan melakukan hal yang sama dengan yang dia ikuti. Ketika seseorang mengikuti pola perilaku dari orang lain agar dapat berkembang dalam bermain game, maka saat itu dia juga mengikuti gaya hidup dari orang yang diikuti, bahkan suatu kelompok

juga dapat mempengaruhi seseorang agar mengikuti apa yang dilakukan orang-orang yang ada dalam kelompok.

Interaksi merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan bermasyarakat di mana kita dapat bertukar informasi antara individu atau pun sebuah kelompok, interaksi sosial merupakan suatu hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antara seseorang dengan sekelompok manusia. Interaksi sosial ini terjadi apabila dua orang yang bertemu antara satu dengan lainnya dan pada saat itu mereka bertegur sapa, berjabat tangan, berbicara maupun berinteraksi secara negatif seperti saling mengejek atau mungkin sampai berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan suatu bentuk dari interaksi sosial yang dilakukan oleh manusia.

Akan tetapi seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, interaksi sosial maupun kontak sosial yang pada umumnya terjadi pada dunia nyata akan tetapi hal tersebut dapat juga melalui media komunikasi tanpa harus bertatap muka secara langsung. Tetapi hal tersebut dapat memunculkan komunikasi dua arah atau bahkan lebih antara individu satu dengan lainnya. Media teknologi saat ini memang memungkinkan manusia dapat melakukan interaksi dengan manusia lainnya melalui dunia maya seperti interaksi dalam jejaring sosial *facebook*, *twitter*, dan bahkan dalam dunia permainan *game online*.

Jadi dengan adanya pola perilaku oleh gamers yang dilakukan terus-menerus dan ulangi-ulangi akan menimbulkan suatu kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari kemudian menjadi suatu gaya hidup dari individu

tersebut, maka diperlukan interaksi sosial agar dapat menghasilkan gaya hidup. Hal tersebut terdapat pada gamer aktif yang berada dalam permainan yang mereka mainkan melalui proses interaksinya. Selain itu, terdapat dua jenis interaksi yang dilakukan oleh gamer dalam interaksinya, kedua jenis itu adalah, pertama interaksi bersifat asosiatif yang mana interaksi itu dilakukan gamer pada kesatuan antar individu atau kelompok dalam mencapai tujuan tertentu, kedua interaksi bersifat disosiatif yang menghasilkan hubungan sosial dalam bentuk persaingan (*competition*), kontravensi (*contravention*), dan pertikaian (*conflict*). Serta proses interaksi dan komunikasi tersebut tentu akan memberikan pengaruh besar terhadap proses berfikir, penafsiran dan pemaknaan dalam bermain game. Penafsiran dan pemaknaan yang diberikan oleh gamer berbeda dengan gamer-gamer lainnya.

Menurut pengamatan penulis bahwa di Sekolah MIN Talang Empat Guru- Guru telah banyak melakukan hal-hal yang bersifat mengarahi anak-anak di Sekolah MIN Talang Empat melalui sosialisasi kerja sama kepala Desa dan seluruh *stekholder* yang ada demi mewujudkan lingkungan agar tetap baik dan tidak melanggar norma-norma yang berlaku.

Akan tetapi masih ada siswa yang memang melanggar aturan norma-norma di Sekolah MIN Talang Empat tersebut, sebenarnya tak cukup dengan sosialisasi saja, melainkan tambahan dari pengawasan orang tua yang penting sekal. Keterangan ini sudah cukup jelas dari hasil wawancara pribadi yang

sudah di lakukan dan tambahan dari guru-guru lainnya. Kembali ke usaha yang pernah di lakukan pihak sekolah, antara lain sebagai berikut:

1. Melakukan sosialisai pengarahan menjadi individu yang lebih baik bersama pihak sekolah dan seluruh *stekholder* yang ada bersifat *continuete* bertahap berkelanjutan.
2. Memberikan pencerahan agama di masjid.
3. Memberikan pengarahan atau berkomunikasi kepada orang tua ketika rapat Komite.
4. Memberikan sanksi terhadap yang melanggar.

Dari beberapa data yang di temukan, dapat di simpulkan bahwa upaya mengatasi perilaku agresif siswa masih sangat belum sesuai yang di harapkan di Sekolah MIN Talang Empat, adapun kendala tersebut antara lain.

Pertama, kurangnya kesadaran dari orang tua untuk membimbing lebih anak mereka yang mana orang tua mereka di sibukkan dengan mencari uang mengurus kebun mereka tanpa menyadari perlunya anak perhatian bimbingan dari orang tua mereka, karena sesungguhnya orang tua bertanggung jawab atas keberhasilan dan kegagalan dalam masa depannya. Hal tersebut sangat berpengaruh kepada anak-anak, meskipun mereka sering menerima materi pendidikan agama di sekolah, hal ini menunjukkan bahwa dikalangan masyarakat pada umumnya masih sangat rendah dalam menjaga masa depan anak-anak agar tak melakukan perilaku yang agresif.

Kedua, dikalangan anak -anak teknologi televisi dan game online sangat mempengaruhi pula dalam menyupayakan agar tidak melakukan perilaku agresif.

Ketiga, tidak menutup kemungkinan kurangnya perhatian pihak yang terkait. Berdasarkan pembahasan di atas bahwa kendala pihak sekolah dalam mengatasi perilaku agresif siswa di Sekolah MIN Talang Empat. Baik kendala internal maupun eksternal yang sangat mempengaruhi siswa melakukan perilaku agresif sekaligus menjadi penghambat upaya mengatasi perilaku agresif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah di uraikan dan di analisis pada bab sebelumnya maka penulis simpulkan bahwa :

1. Jenis *agresif* yang terjadi pada siswa di MIN Talang Empat
 - d. Fisik (memukul, dan menendang)
 - e. Verbal (berkata kasar dan menghina)
 - f. Benda (memukul meja)
2. Dampak *fighting game* terhadap perilaku *agresif* siswa di MIN Talang Empat.
 - a. Dampak sosial
 - b. Dampak fisik
 - c. Dampak psikologi

Pengaruh *game* terhadap kehidupan sosial, fisik, dan psikologi dari para pemain *game* tersebut secara langsung maupun tidak mempengaruhi aktifitas kehidupan mereka baik itu pengaruh yang bersifat positif maupun pengaruh yang bersifat negatif. Hal tersebut terdapat melalui perilaku-perilaku yang di lakukan oleh gamers dan proses interaksinya. Selain itu, terdapat dua jenis interaksi yang dilakukan oleh *gamer* dalam interaksinya, kedua jenis itu adalah, pertama interaksi bersifat asosiatif yang mana interaksi itu dilakukan *gamer* pada kesatuan antar individu atau kelompok dalam mencapai tujuan tertentu, kedua interaksi bersifat disodiatif yang menghasilkan hubungan sosial dalam bentuk

persaingan (*competition*), kontravensi (*contravention*), dan pertikaian (*conflict*). Serta proses interaksi dan komunikasi tersebut tentu akan memberikan pengaruh besar terhadap proses berfikir, penafsiran dan pemaknaan dalam bermain. Penafsiran dan pemaknaan yang diberikan oleh berbeda dengan *gamer-gamer* lainnya.

B. Saran-saran

1. Kepada lembaga pendidikan secara umum dan khususnya MIN Talang Empat penulis mengharapkan agar mampu mencegah perilaku agresif siswa agar suasana belajar dapat berjalan lancar dan tenang sehingga menghasilkan kualitas anak didik yang baik dan patuh akan norma- norma.
2. Kepada setiap siswa agar mampu membedakan mana yang baik untuk dilakukan dan mana yang buruk untuk dikerjakan jangan sampai terpengaruh dengan hal – hal negatif dari luar, sehingga dapat menjadi penerus bangsa yang baik dan tauladan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna Ayu Herawati, Skripsi, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas X Tm (Teknik Mesin) Smkn 2 Kota Bengkulu*, Jurusan Ilmu Pendidikan Tahun 2014 Universitas Bengkulu.
- Anantasari. 2006, *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*, Yogyakarta: Kanisius.
- Barbara krahe. 2001, *Perilaku agresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fattah hanurawan. 2010, *Psikologi Social*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Hasan Alwi. 2002, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hadi Sutrisno. 1981, *Metodelogi Researh*, Yogyakarta: Bima Ilmu.
- Iskandar. 2008, *Metode Penelitian dan Sosial (kuantitatif dan kualitatif)*, Jakarta: Gaung Persada Press.
- Juwarni, Skripsi, *Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di Mi Tarbiyatussibyan Grobogan Tahun Ajaran 2012*, Jurusan Tarbiyah Tahun 2013 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta
- Koeswara, E. 1988, *Agresi Manusia*, Bandung: PT. Eresco.
- Muhammad Isa Habibi, Skripsi, *Pengaruh Game Play Station Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang*, Psikologi Tahun 2009 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang
- Nurkencana Wayan. 1990, *Pemahaman Individu*, Surabaya: Usaha Nasional.

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

Irawan Pristia. 1999, *Logika dan Prosedur Penelitian*, Jakarta: STIA-IAIN Press.

Robert a. Baron dan Donn Byrne. 2005, *Psikologi Social Jilid 2*. Jakarta. Erlangga.

Rimm Sylvia . 2003, *Mendidik Dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*. Jakarta. PT Gramedia.

Surya Hendra.2005, *Kiat Mengatasi Prilaku Anak 2*.Jakarta: PT Elek Media Komputindo.

Siti Rahayu Haditono. 2006, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta, Gajah Mada University Press.

Sugiono. 2012, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfaber.

Usman Huraini dan Akbar Purnomo. 2009, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta : PT.Bumi Akara.

[http://www. Tolololpedia, manusia telah merusak dunia.com](http://www.Tolololpedia, manusia telah merusak dunia.com),

<http://haztak21.blogspot.co.id/2012/12/dampak-negative-dan-positive-bermain.html>.

<https://en.wikipedia.org/wiki/fighting-game>,

PEDOMAN WAWANCARA GURU

- A.** Bagaimana pemahaman Anda mengenai dampak *Fighting Game* terhadap *Prilaku Agresif* siswa?
- B.** Seperti apa jenis Perilaku Agresif siswa yang sering terlihat dalam proses belajar maupun lingkungan Sekolah MIN talang Empat ini ?
1. Fisik.
 2. Verbal.
 3. Benda / Objek.
- C.** Apa saja yang menjadi penghambat dalam upaya untuk mengatasi perilaku Agresif siswa Sekolah MIN talang Empat ?

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

1. Apa yang Anda ketahui tentang *Fighting Game*?
2. Jenis permainan apa yang Anda mainkan pada *Fighting Game*?
3. Tokoh seperti apa yang Anda idolakan pada jenis *Fighting Game* yang Anda mainkan? Apa alasan Anda?
4. Apakah Anda pernah memukul, berkata kasar, menghina, mengejek serta merusak benda milik sekolah atau milik teman-teman? Apa alasan Anda melakukannya?
5. Jika guru mengetahui hal tersebut (*pertanyaan nomor empat*), sanksi seperti apa yang Anda terima?
6. Seperti apa sikap Anda setelah mendapatkan sanksi dan teguran dari guru di sekolah?

PEDOMAN OBSERVASI

A. IDENTITAS

1. Nama Lokasi Pengamatan :
2. Hari Pengamatan :
3. Waktu Pengamatan :
4. Tanggal Pengamatan :
5. Siapa yang akan diamati :
6. Kondisi Tempat yang diamati :
7. Catatan Temuan dilapangan :

B. HAL YANG DIAMATI

1. Mengamati Bagaimana Kondisi lingkungan Sekolah MIN Talang Empat.
2. Mengamati tingkah laku siswa saat jam istirahat dan saat jam belajar di ruangan Sekolah MIN Talang Empat.
3. Mengamati cara guru dalam mengatasi perilaku agresif yang dilakukan siswa di Sekolah MIN Talang Empat.
4. Mencatat temuan di lapangan yang didapat sewaktu-waktu melaksanakan observasi.

Dokumentasi Penelitian



Lokasi Sekolah MIN Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Bengkulu Tengah



Suasana kelas



bermain PS



Proses saat wawancara





Wawancara saat bersama kepala sekolah