

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR BAGAN .....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	8
F. Teknik Pengumpul Data.....	8
G. Populasi Penelitian .....	8
H. Struktur Organisasi .....	9
BAB II PERILAKU AGRESIF REMAJA YANG BERMAIN <i>ONLINE</i> GAME DAN UPAYA BIMBINGANNYA .....	10
A. Perilaku Agresif .....	10
1. Pengertian Perilaku Agresif .....	10
2. Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif.....	11
3. Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif.....	14
4. Agresi Manusia dan Pengukurannya.....	16
B. <i>Online Game</i> .....	18
1. Pengertian <i>Online Game</i> .....	18
2. Jenis-Jenis <i>Online Game</i> .....	19
3. Perilaku Bermain <i>Online Game</i> pada Remaja .....	20
4. Faktor-Faktor Penyebab Remaja Bermain <i>Online game</i> .....	22
5. Pengaruh Bermain <i>Online Game</i> terhadap Remaja .....	23
C. Karakteristik Perilaku Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) ...	24
D. Bimbingan untuk Mereduksi Perilaku Bermain <i>Online Game</i> dan Pengendalian Perilaku Agresi .....	26
1. Pengertian Bimbingan.....	26
2. Bimbingan Pribadi .....	27
3. Kegiatan Bimbingan untuk Mereduksi Perilaku Bermain <i>Online Game</i> dan Pengendalian Perilaku Agresi.....	28
E. Hasil Penelitian Terdahulu.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	33
1. Pendekatan Penelitian .....	33
2. Metode Penelitian.....	33
B. Definisi Operasional Variabel.....	34

C. Populasi Penelitian .....	35
D. Teknik Pengumpul Data.....	36
1. Jenis Instrumen yang Digunakan .....	36
2. Pengembangan Kisi-Kisi Instrumen .....	38
3. Uji Coba Instrumen .....	39
E. Analisis Data .....	46
F. Prosedur Penelitian.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian .....	50
1. Gambaran Umum Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi Tahun Pelajaran 2011-2012 yang Bermain <i>Online Game</i> .....	50
2. Gambaran Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Setiap Aspek dan Indikator .....	64
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	87
1. Gambaran Umum Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi Tahun Pelajaran 2011-2012 yang Bermain <i>Online Game</i> .....	87
2. Gambaran Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Setiap Aspek .....	91
3. Program Bimbingan dan Konseling Pribadi-Sosial Berdasarkan Gambaran Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa yang Bermain <i>Online Game</i> .....	93
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	98
A. Kesimpulan .....	98
B. Rekomendasi .....	99
DAFTAR PUSTAKA .....	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

## DAFTAR TABEL

Tabel

3.1	Penyebaran Populasi Siswa SMP Negeri 9 Cimahi Tahun Ajaran 2011-2012.....	35
3.2	Skoring .....	38
3.3	Kisi-kisi Instrumen Profil Kecenderungan Perilaku Agresif Remaja yang Bermain <i>Online Game</i> (Sebelum <i>Judgement</i> ).....	38
3.4	Rekap Hasil <i>Judgement</i> Instrumen.....	40
3.5	Kisi-kisi Instrumen Profil Kecenderungan Perilaku Agresif Remaja yang Bermain <i>Online Game</i> (Sesudah <i>Judgement</i> ).....	41
3.6	Hasil Uji Validitas Instrumen.....	43
3.7	Rekap Hasil Uji Validitas Instrumen .....	45
3.8	Interpretasi Reliabilitas .....	45
3.9	Kategorisasi Skor Gambaran Umum Kecenderungan Perilaku Agresif.....	47
3.10	Makna Kategori Kecenderungan Perilaku Agresif .....	47
4.1	Profil Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> .....	50
4.2	Profil Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Pengelompokkan Waktu Bermain .....	51
4.3	Kategorisasi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> .....	53
4.4	Kategorisasi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Pengelompokkan Waktu Bermain .....	54
4.5	Komposisi Persentase Aspek dan Indikator Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Secara Umum .....	58
4.6	Komposisi Aspek Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Pengelompokkan Waktu Bermain .....	59
4.7	Profil Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Jenis Permainan.....	61
4.8	Kategorisasi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Jenis Permainan .....	62
4.9	Statistik Deskriptif Aspek <i>Physical Aggression</i> .....	65
4.10	Sebaran Jawaban Responden Untuk Setiap Item Pada Aspek <i>Physical Aggression</i> .....	67
4.11	Indikator Berkelahi dengan Teman Sebaya .....	68
4.12	Indikator Menyerang Orang Dewasa .....	69
4.13	Indikator Merusak Barang-Barang.....	69
4.14	Indikator Tidak Mengikuti Aturan .....	70
4.15	Statistik Deskriptif Aspek <i>Verbal Aggression</i> .....	72

Tabel

4.16	Sebaran Jawaban Responden Untuk Setiap Item Pada Aspek <i>Verbal Aggression</i> .....	73
4.17	Indikator Secara Verbal Menyerang Orang Dewasa.....	74
4.18	Indikator Secara Verbal Menyerang Teman Sebaya.....	75
4.19	Indikator Membangkang Apa yang Diperintahkan.....	75
4.20	Statistik Deskriptif Aspek <i>Anger</i> .....	77
4.21	Sebaran Jawaban Responden Untuk Setiap Item Pada Aspek <i>Anger</i> ...	79
4.22	Indikator Membuat Keonaran .....	80
4.23	Indikator Tidak Disiplin dalam Mengerjakan Tugas .....	80
4.24	Indikator Suka Terlambat Pulang.....	81
4.25	Statistik Deskriptif Aspek <i>Hostility</i> .....	83
4.26	Sebaran Jawaban Responden Untuk Setiap Item Pada Aspek <i>Hostility</i> .....	84
4.27	Indikator Suka Bertengkar dengan Teman.....	85
4.28	Indikator Berlaku Kejam Terhadap Anak-Anak dan Binatang.....	86
4.29	Indikator Memiliki Rasa Dendam .....	86
4.30	Indikator Daya Saing yang Ekstrim .....	87
4.31	Prioritas Pengembangan Materi Program .....	94
4.32	Hasil <i>Judgement</i> Program Hipotetik Bimbingan dan Konseling Pribadi-Sosial Untuk Mereduksi Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> .....	96

## DAFTAR BAGAN

Bagan

- 1.1 Alur Penelitian tentang Profil Kecenderungan Perilaku Agresif Remaja yang Bermain *Online Game*..... 9



## DAFTAR GRAFIK

### Grafik

4.1	Perbandingan Rata-rata Skor Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Waktu Bermain .....	52
4.2	Tingkat Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> .....	53
4.3	Tingkat Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Pengelompokkan Waktu Bermain .....	55
4.4	Komposisi Aspek Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> .....	56
4.5	Komposisi Indikator Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> .....	57
4.6	Komposisi Aspek Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Pengelompokkan Waktu Bermain .....	60
4.7	Perbandingan Rata-rata Skor Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Jenis Permainan.....	62
4.8	Tingkat Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> Berdasarkan Jenis Permainan.....	63
4.9	Gambaran Indikator dari Aspek <i>Physical Aggression</i> .....	66
4.10	Distribusi Frekuensi Aspek <i>Physical Aggression</i> Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> .....	66
4.11	Gambaran Indikator dari Aspek <i>Verbal Aggression</i> .....	71
4.12	Distribusi Frekuensi Aspek <i>Verbal Aggression</i> Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> .....	72
4.13	Gambaran Indikator dari Aspek <i>Anger</i> .....	76
4.14	Distribusi Frekuensi Aspek <i>Anger</i> Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> .....	78
4.15	Gambaran Indikator dari Aspek <i>Hostility</i> .....	82
4.16	Distribusi Frekuensi Aspek <i>Hostility</i> Siswa SMP Negeri 9 Cimahi yang Bermain <i>Online Game</i> .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

- 1 Administrasi Penelitian
- 2 Instrumen Penelitian
- 3 Validitas dan Reliabilitas
- 4 Pengolahan dan Tabulasi Data
- 5 Program Hipotetik

