

**PERILAKU AGRESIF PADA SISWA PENGGUNA *GAME MOBILE*  
*LEGENDS : BANG BANG* DI SMA NEGERI 2 SEMBAWA**

**SKRIPSI**

oleh

**Pramudya Ananda Rizky Arsyada Aditiya**

**NIM : 06071281924022**

**Program Studi Bimbingan Konseling**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

Universitas Sriwijaya

**PERILAKU AGRESIF PADA SISWA PENGGUNA GAME MOBILE  
LEGENDS BANG BANG DI SMA NEGERI 2 SEMBAWA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Pramudya Ananda Rizky Arsyada Aditiya**

**NIM 06071281924022**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling**

**Mengesahkan**

**Pembimbing**

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi**



**Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd.**

**NIP. 199301252019032017**

**Pembimbing**



**Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd.**

**NIP. 199301252019032017**



**PERILAKU AGRESIF PADA SISWA PENGGUNA GAME MOBILE  
LEGENDS BANG BANG DI SMA NEGERI 2 SEMBAWA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Pramudya Ananda Rizky Arsyada Aditiya**

**NIM 06071281924022**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling**

**Telah diujikan dan Lulus pada :**

**Rabu, 5 April 2023**

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd. (  )
2. Anggota : Rani Mega Putri, M.Pd., Kons (  )

Palembang, 6 April 2023

Megetahui

Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd.

NIP. 199301252019032017

Universitas Sriwijaya

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pramudya Ananda Rizky Arsyada Aditiya

Nim : 06071281924022

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Perilaku Agresif Pada Siswa Pengguna *Game Mobile Legends : Bang Bang* di SMA Negeri 2 Sembawa” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan ada pengaduan pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak mana pun.

Palembang, 6 April 2023

Yang membuat pernyataan



Pramudya ananda

NIM. 06071281924022

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “ Perilaku Agresif Pada *Pengguna Game Mobile Legends : Bang Bang* di SMA Negeri 2 Sembawa” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Fadhlina Rozzaqyah S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing sekaligus selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku dekan FKIP Universitas Sriwijaya. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk memperbaiki skripsi ini. Lebih lanjut penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan, dan terima kasih kepada Kantor Dinas Pendidikan Provinsi Sumatra Selatan, Kepala sekolah dan guru serta peserta didik SMA Negeri 2 Sembawa sekaligus teman-teman seperjuangan di Program Studi Bimbingan Konseling 2019 yang telah mendukung dan membantu penulis selama mengikuti pendidikan S1 BK di Universitas Sriwijaya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan bimbingan dan konseling dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 6 April 2023



Pramudya Ananda

NIM 06071281924022

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya saya dapat menyelesaikan skripsi walaupun belum sempurna, namun penulis sangat bersyukur dan bangga sudah mencapai di titik sekarang ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan berjalan dengan baik dan lancar tanpa doa, bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan mengucapkan terima kasih saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta dan tersayang Ayah dan ibu yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan dukungan penuh sehingga akhirnya saya dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
2. Dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi ibu Fadhlina Rozzaqiyah, M.Pd. Terima kasih banyak ibu yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan saran kepada saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Untuk dosen-dosen di Program Studi Bimbingan dan Konseling, Almh Ibu Harlina, M.Sc., Ibu Rani Mega Putri , M.Pd., Kons., Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd., Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd., Ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd., Pak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd., Pak Dr. Yosef, M.A, Ibu Nur wisma, S.Pd.I. M.Pd., Ibu Silvia AR, M.Pd.,ibu Rahmi Sofa, M.Pd., Kons. Dan Dr Alrefi, M.Pd. Terima kasih banyak untuk bantuan bapak ibu dosen yang telah memberikan saya pengetahuan akademik, pengalaman dan ilmu-ilmu., tenaga, serta waktu bapak dan ibu dalam proses mendidik saya selama menjalani perkuliahan di Universitas Sriwijaya.
4. Untuk Vin Vilala S.Pd. terima kasih sudah menemani saya dari awal menjadi mahasiswa baru hingga sekarang. Sudah mewarnai hari-hari saya dan memberikan senyum dihidup saya. Terima kasih juga sudah memberikan saya semangat untuk mengerjakan tugas dan juga mengerjakan skripsi ini.
5. Terima kasih untuk Keluarga besar SMA Negeri 2 Sembawa Kepala sekolah, Wakil kepala sekolah. Guru terutama guru BK dan Staf TU, serta peserta didik

terima kasih atas kerja samanya karena telah membantu saya penelitian dan menyukseskan skripsi ini.

6. Untuk semua sanak keluarga saya yang telah memberikan semangat dan support yang tiada hentinya terima kasih semua jajaran keluarga terbaik saya.
7. Almamater UNSRI tercinta yang akan selalu menjadi kebanggaan.

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2. Manfaat Praktis.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Perilaku Agresif.....	6
2.1.1. Definisi Perilaku Agresif.....	6
2.1.2. Ciri-Ciri Perilaku Agresif.....	7
2.1.3. Aspek-aspek Perilaku Agresif.....	8
2.1.4. jenis – jenis agresif.....	9

2.1.5.	Faktor-Faktor Perilaku Agresif .....	10
2.1.6.	Dampak perilaku agresif .....	13
2.2.	<i>Game Online</i> .....	13
2.3.	<i>Game mobile legends : bang bang</i> .....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1.	Jenis Penelitian .....	17
3.2.	Variabel penelitian.....	17
3.3.	Populasi dan Sampel.....	17
3.3.1.	Populasi.....	17
3.3.2.	Sampel.....	18
3.4.	Lokasi dan waktu penelitian .....	19
3.5.	Teknik pengumpulan data .....	19
3.6.	Definisi Operasional Variabel .....	19
3.7.	Instrumen Penelitian .....	19
3.7.1.	Kisi-kisi skala instrumen.....	20
3.8.	Pengujian Instrumen .....	21
3.8.1.	Uji Validitas .....	21
3.8.2.	Uji Realibilitas .....	21
3.8.3.	Hasil uji instrumen .....	22
3.9.	Teknik Analisis Data .....	23
BAB IV Hasil dan Pembahasan .....		25
4.1.	Hasil Penelitian.....	25
4.2.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	32

4.3. Keterbatasan Penelitian .....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2. Saran .....	36
Daftar Pustaka .....	38
LAMPIRAN .....	42

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Jumlah Populasi Siswa SMA Negeri 2 Sembawa.....	7
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian .....	18
Tabel 3.3 Format Skor Skala Linkert .....	19
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Skala Perilaku Agresif Pengguna Game Mobile Legends.....	20
Bang Bang	
Tabel 3.5 Interpretasi Hasil Uji Reliabilitas .....	22
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Perilaku Agresif .....	22
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	23
Tabel 3.8 Kategorisasi Perilaku Agresif.....	24
Tabel 4.1 Statistik Perilaku Agresif Pengguna Game Mobile Legends : Bang.....	25
Bang	
Tabel 4.2 Kategorisasi Perilaku Agresif Pengguna Game Mobile Legends : .....	25
Bang Bang	
Tabel 4.3 Gambaran Perilaku Agresif Pada Siswa Laki-Lak dan Perempuan.....	27
Pengguna Game Mobile Legends : Bang Bang	
Tabel 4.4 Kategorisasi Perilaku Agresif Siswa Laki-Laki Pengguna game.....	27
mobile legend : bang bang	
Tabel 4.5 Kategorisasi Perilaku Agresif Siswa Perempuan Pengguna Game.....	29
Mobile Legends : Bang Bang	
Tabel 4.6 Kategorisasi Perilaku Agresif Siswa Berdasarkan Durasi Bermain.....	30
Game Mobile Legends : Bang Bang	
Tabel 4.7 Data Berdasarkan Indikator Perilaku Agresif Pengguna Game .....	30
Mobile Legends : Bang Bang	

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4.1 Kategorisasi Perilaku Agresif pengguna *game* mobile legends :.....26  
bang bang
- Gambar 4.2 Kategorisasi Perilaku Agresif Pada Siswa Laki-Laki pengguna.....28  
*game* mobile legends : bang bang
- Gambar 4.3 kategorisasi perilaku agresif pada siswa perempuan pengguna .....29  
*game* mobile legends : bang bang

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 usulan judul skripsi.....	40
Lampiran 2 lembar pengesahan proposal penelitian .....	41
Lampiran 3 surat izin penggunaan instrumen perilaku agresif .....	42
Lampiran 4 surat keputusan pembimbing skripsi .....	43
Lampiran 5 surat keterangan telah melaksanakan penelitian disekolah.....	45
Lampiran 6 kuesioner penelitian perilaku agresif .....	46
Lampiran 7 data uji validasi .....	49
Lampiran 8 data tabulasi perilaku agresif .....	50
Lampiran 9 Lembar Pengesahan Ujian Akhir Program .....	51
Lampiran 10 Surat Bebas Laboratorium .....	52
Lampiran 11 Hasil Cek Plagiasi.....	53

## ABSTRAK

*Game online mobile legends : bang bang* adalah *game* yang memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk saling berinteraksi saat sedang bermain *game* tersebut. Namun kerap kali interaksi yang terjadi didalam *game* ini justru menunjukkan perilaku agresif. Hal ini dapat terbawa hingga pada kehidupan sehari-hari para penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku agresif pada para pengguna *game mobile legends : bang bang* di SMA Negeri 2 Sembawa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *design deskriptif* . populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 2 Sembawa yang bermain *game mobile legends : bang bang* dengan jumlah 102 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil secara acak dengan jumlah 81 responden. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala perilaku agresif dengan 39 item. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus *presentase*. Hasil Penelitian yang telah dilakukan diperoleh data siswa SMA Negeri 2 Sembawa memiliki sebagian siswa berada pada perilaku agresif sedang, tinggi hingga sangat tinggi dengan persentase sedang 27 siswa (33%), tinggi 24 siswa (30%), sangat tinggi 5 (6%), rendah 21 siswa (26%), dan sangat rendah 4 orang siswa (5%). Pada siswa laki-laki diketahui rerata skor perilaku agresif lebih tinggi dari siswa perempuan dengan skor rata-rata  $113,966 > 105,313$ .

***Kata kunci*** : *Agresif, Game Online, Mobile legends : bang bang*

## ABSTRACT

*Mobile legends online game: bang bang* is a *game* that makes it easy for users to interact with each other while playing the *game*. But often the interactions that occur in this *game* actually show a tendency to aggressive behavior. This can carry over to the daily lives of its users. This study aims to determine the tendency of aggressive behavior among users of the mobile legends *game: bang bang* at SMA Negeri 2 Sembawa. This research uses a quantitative approach with a descriptive design. The population in this study were 102 students of SMA Negeri 2 Sembawa. The sample in this study was taken randomly with a total of 81 respondents. Collecting data in this study used a scale of aggressive behavior with 39 items. The data analysis technique in this study uses the percentage formula. The results of the research that has been done show that student data at SMA Negeri 2 Sembawa have that some students are in moderate, high to very high aggressive behavior tendencies with a moderate percentage of 27 students (33%), high 24 students (30%), very high 5 (6%) , low 21 students (26%), and very low 4 students (5%). In male students it is known that the mean score of aggressive behavior tends to be higher than female students with an average score of  $113.966 > 105.313$ .

**Keywords :** *Aggressive, Online Games, Mobile legends : bang bang*

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat begitu banyaknya perubahan yang terjadi pada masyarakat terutama teknologi komunikasi internet. Teknologi internet memudahkan segala hal yang kita inginkan dapat kita selesaikan dalam waktu yang singkat. Dengan bantuan internet, manfaat internet dapat dijadikan masyarakat sebagai sarana informasi dan hiburan. Contohnya informasi sekarang sangat mudah didapatkan, kita tidak perlu lagi sulit mencari informasi dari buku-buku, hanya cukup dengan membuka internet kita dapat mengakses informasi apapun yang kita inginkan. Selain digunakan untuk membuka informasi terbaru, internet juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan. Seperti menonton film, mendengarkan musik, dan juga bermain *game online*.

Menurut Beck (2001: 92) *game online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain melalui jaringan internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Ada beberapa contoh permainan yang dapat diunduh secara gratis pada aplikasi *PlayStore* di Android. Pada saat ini, berdasarkan data dari *PlayStore* di Indonesia, diketahui ada tiga *Game Online* yang paling banyak diunduh yaitu, *Stumble Guys*, *Mobile Legends : Bang bang*, dan *Lord Mobile*.

Menurut Hapsari (2010) Fenomena *game online* ini muncul sejak tahun 2000-an , namun sepertinya pada tahun 2000-an inilah merupakan puncak dari fenomena *game online* tersebut. Maraknya *game online* ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan *online* tersebut. Para orang tua banyak yang menyatakan bahwa permainan *online* berdampak buruk bagi anak-anak mereka, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan *online* dapat memberi efek positif bagi para

penggunanya. Contohnya salah satu tim e-sport yang ada di Indonesia adalah Evos E-sport yang memiliki berbagai divisi *game* mobile maupun PC. Namun yang paling terkenal adalah divisi Mobile Legends mereka, karena divisi Mobile Legends tim Evos E-sport berhasil menjuarai M1 Championship yang diselenggarakan di Malaysia pada tahun 2019. Hal ini yang membuat banyak anak-anak dan remaja menyukai *game* tersebut dan semakin sering memainkan *game mobile legend ini*.

Menurut Farras (2019) *game online* yang banyak diminati oleh pengguna smartphone diantaranya, ML (*Mobile Legends*), PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*), GFF (*Garena Free Fire*), COC (*Clash of Clans*) dan HAGO yaitu *game online* yang berjenis strategi atau peperang. *Game-game* tersebut menggunakan berbagai fitur, seperti voice atau text chat yang merupakan *game* multiplayer dan telah di unduh lebih dari 100 juta pengguna di *Google Playstore* (Farras, 2019). Selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer atau layar gadget yang dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain permainan *online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Perilaku agresif dapat menimbulkan dampak negatif seperti, bertengkar akibat kalah, saling mengejek didalam *game*, berkata kasar, mudah terpancing emosi, bahkan bisa hingga menghilangkan nyawa orang lain.

Menurut Mertika dan Mariana (2020) *Game online* membawa dampak positif dan negatif bagi penggunanya yang meliputi berbagai aspek kehidupan, baik yang menyangkut moral maupun karakter individu yang dilihat dalam kebiasaan sehari-hari. Dampak positif *game online*, diantaranya dapat melatih kerjasama, konsentrasi, bahasa inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan, kesabaran serta mengurangi *stress*. Dampak negatif *game online*, dapat menimbulkan kecanduan, sikap buruk dalam bertutur kata, agresivitas, mencuri atau merampas hak orang lain dan bermalas-malasan.

Sebagai salah satu dampak *game online*, perilaku agresif diartikan sebagai perluapan emosi marah atau tindakan kasar yang diakibatkan oleh rasa kecewa atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Perilaku agresif sebagai bentuk perilaku

yang merugikan individu lain. Beberapa faktor yang menyebabkan perilaku agresif dijelaskan Laura (Ferdiansa dan S, 2020) yakni faktor biologis, berupa pandangan evolusi, dasar genetik, neurobiologis seperti adanya tumor dalam sistem otak dan faktor psikologis, berupa rasa frustrasi, faktor kognitif, belajar dari pengamatan dalam *game online* terkait kekerasan dapat dengan mudah dilakukan dan ditiru oleh remaja.

Dampak kekerasan yang di akibatkan oleh perilaku agresif dapat berupa kerusakan pada fisik, seperti luka pada tubuh dan kondisi psikis, seperti tertekan dan stress. Beberapa contoh kasus kekerasan yang dilakukan oleh remaja, berupa kasus bullying di sekolah, perkelahian dan tawuran antar pelajar. Tawuran di beberapa sekolah yang ada di daerah Yogyakarta telah merenggut nyawa para pelajar (Edi, 2017). Contoh lain kekerasan yang dilakukan oleh pelajar di Kota Depok, Jawa Barat akibat tawuran antar pelajar menyebabkan pelajar mengalami luka yang mengakibatkan korban meninggal dunia (Mantalean, 2020).

Hal ini diperkuat dengan hasil beberapa kali pertemuan peneliti dan juga guru bimbingan konseling pada tanggal 12 dan 24 agustus bahwa di SMA Negeri 2 Sembawa *game* Mobile legends bang bang sangat populer bahkan selalu menjadi salah satu kegiatan yang diperlombakan setiap *classmeeting* diakhir semester. Kemudian, guru BK juga menjelaskan bahwa terdapat siswa yang berperilaku agresif. Sebagai contohnya yaitu membantah perintah guru, berkata kasar, dan bullying. Guru BK sudah melakukan beberapa tindakan terhadap siswa yang melakukan perilaku agresif tersebut dengan memberi teguran. Namun, siswa tersebut masih mengulangi tindakannya terhsenut sehingga pada akhinra guru BK mengambil tindakan untuk meniadakan *classmetting game mobile legends : bang bang* tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis berfikir bahwa ada perilaku agresif yang akan timbul sebagai akibat dari bermain *game mobile legends* ini. Kemudian penulis akan melakukan penelitian mengenai “Perilaku Agresif Pada Pengguna *Game Mobile Legends : Bang Bang* Siswa SMA Negeri 2 Sembawa”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang, maka dapat ditemukan bahwa masalah penelitiannya adalah bagaimana gambaran perilaku agresif pada pengguna *game mobile legends : Bang bang* pada siswa SMA Negeri 2 Sembawa.

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku agresif yang terjadi pada pengguna *game mobile legends : bang bang* SMA Negeri 2 Sembawa

## 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini ialah sebagai berikut :

### 1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil yang didapat dari penelitian ini dapat menjadi sumbangsi referensi yang berhubungan dengan perilaku agresif pada remaja yang bermian *game online mobile legends : bang bang*. Penelitian ini juga diharapkan menjadi bahan evaluasi bagi berbagai pihak dalam mengetahui dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online mobile legends : bang bang* dikalangan remaja terutama remaja SMA.

### 1.4.2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangsi pemikiran mengenai perilaku agresif pada siswa yang bermian *game mobile legends : bang bang*.

#### b) Bagi guru bimbingan konseling

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bahan pertimbangan kepada guru bimbingan konseling mengenai permasalahan yang terjadi pada siswa yang menggunakan *game mobile legends bang : bang bang*.

#### c) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan kepada para siswa disekolah tentang perilaku agresif yang dapat terjadi dari penggunaan *game mobile legends : bang bang*.

#### d) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai perilaku agresif pengguna *game mobile legends : bang bang* serta dapat dijadikan acuan atau pedoman dasar untuk penelitian berikutnya.

## Daftar Pustaka

- Aji, C. Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Gameonline*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Allen, J. J., dan Anderson, C. A. (2017). *Aggression and Violence: Definitions and Distinctions*. In *The Wiley Handbook of Violence and Aggression*. <https://doi.org/10.1002/9781119057574.whbva001>
- Anna Ayu Herawati. 2014. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Siswa Smkn 2 Kota Bengkulu*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Ardy Wiyani Novan .2014.*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*.Yogyakarta:Gava Media
- Atkinson, R. L., R. C. Atkinson, E. R. Hilgard. 1987. *Pengantar Psikologi. Jilid 1 Edisi Kedelapan*. Erlangga. Jakarta.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baron, R. A dan Branscombe, N. R. (2012). *Social Psychology; Thirteenth Edition*. Pearson; United States of America.
- Benjamin, A. J. (2016). Aggression. *Encyclopedia Of Mental Health: Second Edition*, 1, 33–39. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-397045-9.00198-1>.
- Dalimunthe, R. Z, Nurmala, M. D dan Anggraini, A. (2021). Pengaruh Konseling Kelompok dengan Teknik Self Managament Terhadap Perilaku Agresif Siswa. *Journal of Education and Counseling*.
- Dewi dan Susilawati. 2016. *Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter (Authoritarian Parenting Style) dengan Gejala Perilaku Agresif pada Remaja*. *Jurnal Psikologi Udayana*.
- Edi, P. (2017). Satu Lagi Pelajar di Yogyakarta Jadi Korban Pembacokan. *Merdeka.com*. 11 Januari.
- Fadila, R. (2013). *Hubungan Identitas Sosial dengan Perilaku Agresif pada Geng Motor*. *Jurnal Psikologia*.
- Farras, B. (2019). 10 *Game Online* Android Terbaik dan Terpopuler Untuk *Mabar*. *CNBC Indonesia*, A Transmedict Company. 02 April.

- Ferdiansa, G dan S, N. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*.
- Ferdiansa, G., dan Neviyarni, S. (2020). *Analisis perilaku agresif siswa*. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)
- Gallagher, J. M., dan Ashford, J. B. (2016). *Buss–Perry Aggression Questionnaire: Testing Alternative Measurement Models With Assaultive Misdemeanor Offenders*. *Criminal Justice and Behavior*, 43(11), 1639–1652. <https://doi.org/10.1177/0093854816643986>
- Guswani, A., M., dan Kawuryan, F. (2011). *Perilaku Agresi pada Mahasiswa Ditinjau dari Kematangan Emosi*. *Jurnal Psikologi Pitutur*.
- Handayani, R. (2018). *Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru ( Studi Tentang Media Baru )*. Al-Munzir.
- Haq, (2016). *Hubungan Intensitas bermain Game Online Dengan agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B, Dan C” Kecamatan Lowokmarukota Malang*. Fakultas Psikologi Universitas Islamnegeri Maulanamalik Ibrahim Malang.
- Hardoni, Y., Neherta, M., dan Sarfika, R. (2019). *Karakteristik Perilaku Agresif Remaja pada Sekolah Menengah Kejuruan*. *Jurnal Keperawatan Jiwa*.
- Herdajani, F. *Hubungan Kematangan Emosi dan Kontrol Diri dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas XII Di SMA Negeri 1 Merawang Bangka Belitung*. *Jurnal Psikologi Universitas Persada Indonesia YAI*.
- Hutomo, M. R., dan Ariati, J. (2016). *Agresivitas Remaja Ditinjau Dari Jenis Kelamin Pada Siswa Smp Di Semarang*. *Empati: Jurnal Karya Ilmiah S1 Undip*.
- Istiqamah. (2019). *Perbedaan Perilaku Agresif ditinjau dari Jenis Kelamin dan Kontrol Diri Peserta Didik Kelas XI di SMK Negeri 2 Banjarmasin*. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*.
- Kuss, D. J., dan Griffiths, M. D. (2012). *Online Gaming Addiction In Children And Adolescents: A Review Of Empirical Research*.
- Laura A, King. (2010). *Psikologi umum*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Lestiani, D. 2009. *Proposal Game Online*. [Http://Dianlestiani.Blog](http://Dianlestiani.Blog).

- Majorsy, U., Kinasih, A. D., Andriani, I., dan Lisa, W. (2013). *Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Kecanduan Situs Jejaring Sosial Pada Masa Dewasa Awal*. Prosiding Pesat.
- Mantalean, V. (2020). Tawuran Antar Pelajar di Depok, Satu Remaja Kena Bacok Lalu Tak Sadarkan Diri. Kompas.com. 21 Juli.
- Marcus, R. F. (2017). *The development of aggression and violence in adolescence*. In *The Development of Aggression and Violence in Adolescence*. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-54563-3>
- Mertika dan Mariana, D. (2020). Fenomena *Game Online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Reasearch*.
- Mf Sumbaga. 2012. *Agresivitas Ditinjau Dari Jenis Kelamin Di Kelas V Sd*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Musbikin, Imam. 2009. *Mengapa Anakku Malas Belajar Ya...?*. Jogjakarta: Diva Press.
- Netrasari, E. (2015). *Studi kasus perilaku agresif remaja di pondok pesantren*. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*.
- Pratama, R., Syahniar, S., dan Karneli, Y. (2016). *Perilaku agresif siswa dari keluarga broken home*. *Konselor*.
- Rahmawati, A., dan Asyanti, S. (2017). *Fenomena perilaku agresif pada remaja dan penanganan secara psikologis*.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., dan Barus, R. K. I. (2019). *Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students*. *Perspektif*.
- Restu, Y., dan Yusri. (2013). *Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa di Sekolah*. *Jurnal Ilmiah Konseling*
- Restu, Y., Yusri, Y., dan Ardi, Z. (2013). *Studi tentang perilaku agresif siswa di sekolah*. *Konselor*.
- Rika, A. A. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*. *Ejournal Ilmu Komunikasi*.
- Rozzaqyah dkk. 2021. *Pengembangan inventori perilaku agresif siswa SMP*. *Jurnal bimbingan konseling ar-rahman*.

- Setiawati, O. R., dan Gunado, A. 2019. *Gambaran Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online*. Jurnal Psikologi Malahayati, 1(1).
- Sugiharni, G. A. D. (2019). Perancangan Kuesioner Agresivitas Mahasiswa Berbasis Aplikasi Wondershare Quizcreator dalam Pembelajaran Kalkulus di Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Bali. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Susantyo, B. 2011. *Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual*. Sosio Informa.
- T. Fayso. 2019. *Aggressive Behaviour In Secondary Schools Of Meskan Woreda: Types, Magnitude And Associated Factors Psychology And Behavioral, Science International Journal*.
- Townsend, M. (2015). *Psychiatric Mental Health Nursing: Concepts of Care in Evidence-Based Practice (Eighth Edi)*. Retrieved from [www.fadavis.com](http://www.fadavis.com)
- Ul'fah Hernaeny, M. P. (2021). *Populasi Dan Sampel*. Pengantar Statistika.
- Waas, P. M. 2015. *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana* (Doctoral Dissertation, Program Studi Psikologi Fpsi-Uksw).
- Yani, J.A. (2017). *Hubungan antara Kebiasaan Bermain Video Game dengan Interaksi Sosial pada Anak di Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Yogyakarta*.
- Yusuf, A.M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.