

**PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENCEGAH
PERILAKU AGRESI GAME ONLINE PADA SISWA KELAS XI
SMA PAB 8 SAENTIS TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat Mencapai Gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi

Bimbingan dan Konseling

Oleh :

GALANG GIFARI TRI ANUGRAH SIBARANI

NPM : 1802080053



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal, 23 Februari 2023 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani
NPM : 1802080053
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online pada Siswa Kelas XI SMA PAB 8 Saentis Tahun Ajaran 2022/2023

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA



Ketua

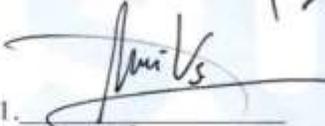

Dra. Hj. Samsuyurnita, M.Pd.

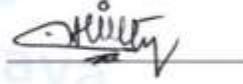
Sekretaris

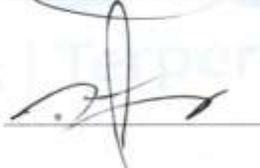

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Jamila, M.Pd.
2. Deliati, S.Ag., S.Pd., M.Ag.
3. Tetty Muharni, S.Psi., M.Pd.

1. 

2. 

3. 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

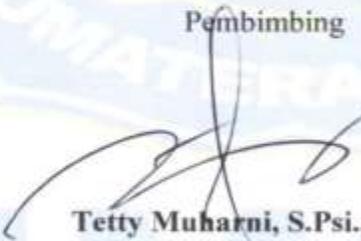
Nama Lengkap : Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani
NPM : 1802080053
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online pada Siswa Kelas XI SMA PAB 8 Saentis Tahun 2021/2022

sudah layak disidangkan.

Medan, Desember 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing



Tetty Muharni, S.Psi., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi



Dra. H. Syamsuyurnita, M.Pd.



M. Fauzi Hasbuan, S.Pd., M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani
 NPM : 1802080053
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Proposal : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online pada Siswa Kelas XI SMA PAB 8 Saentis Tahun 2021/2022

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
30 November	Bab IV : Hasil peneliti- an dan prosedur peneliti- yang di lampir dan Mubam Dapat pratis & kritis dan penyempurnaan keilmuan.		
12 Desember	Bab VI : Sangat banyak yang harus diperhatikan untuk pratis peneliti		
20 Desember	Ace Study pada Bab hasil peneliti - Gifari dengan hasil 1) Materi peneliti hasil		

Medan, Desember 2022
 Dosen Pembimbing Skripsi

Ketua Program Studi
 Bimbingan dan Konseling

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Tetty Muharni, S.Psi., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan
20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani
N.P.M : 1802080053
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online pada Siswa Kelas XI SMA PAB 8 Saeintis Tahun Ajaran 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul Pengaruh “Penerapan Layanan Konseling Individual untuk Mengurangi Perilaku Bullying Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 8 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Medan, Maret 2023
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani

ABSTRAK

Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani. 1802080053. Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online Pada Siswa Kelas XI SMA PAB 8 Saentis Tahun Ajaran 2021/2022.

Perilaku agresi sering kali diartikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai seseorang, baik secara fisik ataupun psikis. Lancelotta dan Vaughn membagi perilaku agresi menjadi 4 bagian diantaranya ada agresi fisik yang diprovokasi, agresi yang meledak, agresi lisan, Begitu juga dengan dampak game online itu sendiri yaitu perilaku agresi pada game online yang dapat menimbulkan kekerasan psikis. Hasil penelitian yang dikumpulkan peneliti melalui observasi, wawancara terhadap siswa kelas XI SMA PAB 8 Saentis terdapat adanya peningkatan pemahaman pada siswa terhadap perilaku agresi game online, kemudian siswa mampu mengatur dan mengendalikan emosi saat perilaku agresi sedang berlangsung, serta siswa lebih bijak dalam membuat keputusan yang tepat untuk tidak melakukan perilaku agresi game online kepada orang lain. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis paparkan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Pemberian layanan bimbingan kelompok kepada siswa SMA PAB 8 Saentis berjalan sesuai dengan yang di rencanakan. Diberikannya kesempatan luas untuk berpendapat dan membicarakan hal yang terjadi di sekitarnya termasuk topik yang dibahas, hal ini membantu mereka daalam menyelesaikan masalah yang akan terjadi di kemudian hari. Dengan pemberian layanan bimbingan kelompok kepada siswa, diharapkan meningkatnya pemahaman mereka terhadap bahaya yang akan terjadi jika perilaku menyimpang itu terus menerus dilakukan.

Kata Kunci : Layanan Bimbingan Kelompok, Perilaku Agresi, Game Online

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul “Penerapan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online Pada Siswa Kelas XI SMA PAB 8 Saentis”. Shalawat beriringan salam tidak lupa penulis hadiahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti pada saat sekarang ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan rahmatnya kepada kita semua dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya terutama bagi penulis.

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, terkhusus kepada ayahanda saya RIDWAN EFENDI SIBARANI dan ibunda KASRAMANI SIREGAR. S.Pd. Abang saya RENDI EKAYUDHA ANARIZKI SIBARANI, dan kakak saya CINDY SORAYA

DWI PUTRI SIBARANI. S.Pd yang telah memberi semangat dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dan tak lupa pula saya mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak M. Fauzi Hasibuan S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan Konseling dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibuk Sri Ngayomi yudha wastuti S.psi M.psi selaku Sekretaris Jurusan Konseling dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibunda Tetty Muharni, S.Psi, M.Pd. sebagai dosen Pembimbing Skripsi. Mudah-mudahan bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipa ganda dari Allah SWT.
6. Kepada seluruh dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan para staff lainnya Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Terima kasih juga kepada seluruh dosen Fakultas lain dan pegawai serta Staff dan tak lupa pula saya berterima kasih kepada Himpunan Mahasiswa Jurusan Konseling dan Konseling (HMJ BK) senior dan junior yang saya sayangi.
8. Terima kasih kepada Bapak. AWALUDDIN. S.Pd.I Sebagai kepala sekolah SMA PAB 8 Saentis. Serta guru BK Ibu RIA YULIANA. S.Pd dan seluruh guru serta pegawai dan staf SMA PAB 8 Saentis yang telah membantu saya dalam penyelesaian penelitian di sekolah tersebut.
9. Terimakasih juga kepada teman-teman saya Harry, Dayat, Fadly, Aidil, Taufik, Yuza, Edo, Rizky, Bayu, Saerah, Anggia, Aldi, Eza, Vira, Anisyah, Rahmasari, Anita, Hadi, Hani, yunidha serta teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satupersatu terimakasih telah memberikan dukungan kepada saya, terimakasih atas semua kebaikan yang telah diberikan, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua.

Kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu semoga kebaikan kalian akan dibalas oleh Allah SWT.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Januari 2023

Penulis

Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani
NPM : 1802080053

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
A. Kerangka Teoritis.....	7
1. Layanan Bimbingan Kelompok	7
1.1. Pengertian Bimbingan Kelompok.....	7

1.2.	Manfaat Bimbingan Kelompok.....	8
1.3.	Tujuan Bimbingan Kelompok.....	9
1.4.	Asas-asas Bimbingan Kelompok	10
1.5.	Komponen-komponen Bimbingan Kelompok	11
1.6	Tahap-tahap Bimbingan Kelompok	14
2.	AGRESI.....	16
2.1.	Pengertian Agresi	16
2.2.	Tujuan Agresi.....	17
2.3.	Teori-teori Agresi.....	18
2.4	Macam-macam Agresi	22
3.	GAME ONLINE	25
3.1.	Pengertian Game Online	25
3.2.	Sejarah Game Online	25
3.3.	Jenis-jenis Game Online	26
3.4.	Faktor Bermain Game Online	27
3.5.	Kelemahan dan Kelebihan Game Online	27
B.	Kerangka Konseptual.....	30
BAB III	METODE PENELITIAN	33

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
1. Lokasi Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	33
B. Subjek dan Objek Penelitian	34
C. Defenisi Operasional.....	35
D. Pendekatan dan Jenis Pendekatan	36
E. Instrumen Penelitian	37
F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	42
B. Deskripsi Data Penelitian.....	53
C. Pembahasan Hasil Penelitian	55
D. Diskusi Hasil Penelitian	60
E. Keterbatasan Peneliti.....	61
BAB V PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64

DAFTAR PUSTAKA.....65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Jadwal Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Jumlah Objek Siswa Kelas XI	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Observasi	37
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Dengan Guru BK SMA PAB 8 Saentis.....	38
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Dengan Siswa SMA PAB 8 Saentis.....	39
Tabel 4.1 Sarana Dan Prasarana	45
Tabel 4.2 Tugas dan Wewenang Pejabat Struktur Sekolah	47
Tabel 4.3 Kondisi Guru.....	48
Tabel 4.4 Nama-nama Guru Di SMA PAB 8 Saentis.....	48
Tabel 4.5 Status Guru	51
Tabel 4.6 Pegawai Administrasi	51
Tabel 4.7 Ringkasan Kegiatan Penelitian	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual32

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN 2. DATA HASIL OBSERVASI

LAMPIRAN 3. DATA ASLI SISWA

LAMPIRAN 4. HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

LAMPIRAN 5. HASIL WAWANCARA DENGAN GURU BK

LAMPIRAN 6. RPL

LAMPIRAN 7. DOKUMENTASI

LAMPIRAN 8. K-1

LAMPIRAN 9. K-2

LAMPIRAN 10. K2

LAMPIRAN 11. SUTAR KETERANGAN MELAKUKAN SEMINAR

LAMPIRAN 12. LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

LAMPIRAN 13. LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

LAMPIRAN 14. SURAT PERNYATAAN NON PLAGIAT

LAMPIRAN 15. BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

LAMPIRAN 16. BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

LAMPIRAN 17. BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

LAMPIRAN 18. SURAT IZIN RISET

LAMPIRAN 19. SURAT BALASAN RISET

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran ialah kejadian yang bila betul aktifitasnya hendak menumbuh kembangkan multidimensi keahlian bawah anak ajar sampai ke titik kesejatiannya. Dalam perihal ini sebutan ilmu pembelajaran pada anak ajar yang menggapai kesejatiannya itu diucap orang “berakal”, “beketerdidikan”, ataupun “berketerpelajaran”, ialah untuk mereka yang sanggup memaksimalkan kemampuan diri sendiri, selaku insan individu yang patuh dasar memposisikan diri selaku pemegang amanat kultural serta illahiat. Untuk warga biasa, sebutan pembelajaran ini sendiri diidentikkan dengan “sekolah”, serta “guru yang lagi membimbing di kategori”. Dengan cara akademik, sebutan pembelajaran ini berspektrum besar ialah pembelajaran merupakan cara peradaban serta pemberadaban orang. Pembelajaran merupakan kegiatan seluruh kemampuan bawah orang yang dimana lewat interaksi antara orang berusia dengan yang belum berusia. Pembelajaran merupakan sesuatu cara manusiawi serta pemanusiaan asli, dengan ataupun tanpa wajib di terencana.

Menurut M.J. Langeveld, pendidikan adalah setiap pergaulan atau hubungan mendidik yang terjadi antara orang dewasa dengan anak-anak. Di dalam undang-undang (UU) No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), disebutkan bahwa, “Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Perilaku agresi sering kali diartikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai seseorang, baik secara fisik ataupun psikis. Lancelotta dan Vaughn membagi perilaku agresi menjadi 4 bagian diantaranya ada agresi fisik yang diprovokasi, agresi yang meledak, agresi lisan, Begitu juga dengan dampak game online itu sendiri yaitu perilaku agresi pada game online yang dapat menimbulkan kekerasan psikis.(Khabibur Rohman, Jurnal perempuan dan anak 2018: 164). Berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bushman, 2001) dalam *Effect of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*, game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresi, perasaan, dan penurunan prososial membantu. Pengaruh game yang mengandung kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam permainan ini sendiri, anak-anak dihargai karena lebih keras. Anak mengendalikan kekerasan di mata pengalamannya sendiri seperti membunuh, menendang, menusuk, dan menembak.

Merujuk kepada dampak game online, ternyata terdapat banyak dampak negatif dalam permainan game online. Dampak negatif ini timbul karena sebanyak

89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan (Children Now, 2001), dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian (Children Now, 2001; Dietz, 1998; Dill, Gentile, Richter, & Dill, 2001). Konten yang berlandaskan kekerasan dapat menimbulkan beberapa dampak negatif seperti: Terlalu banyak bermain game dapat membuat anak terisolasi dari sosial. Ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, olahraga, membaca, dan berinteraksi dengan keluarga mau pun teman-teman seusianya. Prestasi yang menurun dikarenakan bermain game yang cukup lama. Game juga dapat memiliki efek kesehatan yang dapat merugikan bagi anak, termasuk kejang, gangguan penglihatan, malas makan, gangguan saraf, dan gangguan otot. Penelitian serupa dilakukan (Conni La Febrina, Jurnal Ilmial Visi P2TK PAUD NI - Vol. 9, No 1, Juni 2014) bahwa anak yang sudah mendapat pengetahuan berperilaku agresi game online akan mencoba mengaplikasikan secara langsung maupun tidak langsung.

Perilaku agresi game online memang menjadi masalah yang kadang dianggap remeh oleh masyarakat, mereka tidak mengerti dampak apa yang akan terjadi pada anak jika dibiarkan begitu saja. Ada beberapa cara yang bisa di jadikan pencegahan perilaku agresi game online yaitu pengalihan dan katarsis. Dalam islam, diperkenalkan beberapa cara mengatasi agresi baik secara kognitif, afektif, ataupun perilaku

Dengan adanya bimbingan kelompok untuk pencegahan perilaku agresi game online siswa dapat pemahan lebih tetang buruknya perilaku agresi tersebut untuk drinya sendiri. Bimbingan kelompok yang dimaksud adalah memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh bahan dari nara sumber yang bermanfaat bagi nya untuk di kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota, keluarga dan masyarakat.

Ringkasnya, banyak nya siswa yang melakukan agresi kepada oranglain secara fisik maupun secara psikis, agresi game online adalah salah satu tindakan yang menyerang orang lain dengan cara berkata kasar, provokasi, mengintimidasi, dan bahkan dapat memicu terjadinya perkelahian antar siswa seperti tawuran.

B. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah adalah sebagai upaya untuk menjelaskan suatu persoalan yang timbul pada saat melakukan penelitian dan kajian dari latar belakang masalah dan juga perumuhan masalah yang dapat diukur. Beberapa masalah diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Siswa belum mengetahui dampak perilaku agresi game online
2. Siswa beranggapan perilaku agresi game online merupakan hal yang menyenangkan
3. Siswa selalu selalu melakukan tindakan provokasi, melontarkan kata-kata kasar dengan tujuan untuk mengintimidasi siswa lain agar merasa takut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian ini serta adanya keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah “ Layanan Bimbingan Kelompok, pemahaman agresi game online pada siswa kelas XI SMA PAB 8 Saentis tahun ajaran 2021/202

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah di uraikan sebelumnya, maka yang menjadi pertanyaan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana penerapan bimbingan kelompok untuk mencegah perilaku agresi game online dikalangan siswa kelas XI di sekolah SMA PAB 8 Saentis?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap agresi game online dan memberikan pemahanan agresi game online guna mengurangi dampak negatif dari agresi game online pada siswa di kelas XI SMA PAB 8 Saentis

F. Manfaat Penelitian

Pentingnya suatu penelitian didasarkan atas manfaat yang di peroleh dari penelitian ini. Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menguji Penerapan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online Pada Siswa Kelas XI di SMA PAB 8 Saentis Tahun Ajaran 2021-2022

b. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat menjadikan siswa lebih memahami tentang perilaku agresi game online dan mengetahui beberapa kerugian jika hal tersebut terjadi.
- b. Bagi Guru dan Guru Bimbingan dan Konseling, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi Guru terutama Guru Bimbingan dan Konseling disekolah, agar dapat membantu para siswa dalam mengatasi perilaku agresi
- c. Bagi sekolah, penelitian ini bisa dijadikan sebagai rujukan untuk membantu mengurangi perilaku agresi game online di lingkungan sekolah
- d. Bagi peneliti, penelitian ini membantu untuk menambah wawasan serta pengetahuan bagi peneliti, dan bertambahnya pengalaman peneliti di bidangnya sendiri

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Layanan Bimbingan Kelompok

1.1 Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan merupakan dorongan yang diserahkan pada orang(partisipan ajar) supaya dengan kemampuan yang dipunyai sanggup meningkatkan diri dengan cara maksimal dengan jalur menguasai diri, menguasai area, menanggulangi halangan untuk memastikan konsep era depan yang lebih bagus.

Kelompok merupakan sekumpulan orang yang memiliki tujuan bersama yang berhubungan satu dengan yang lain buat menggapai tujuan bersama, memahami satu dengan yang lain, serta memandang mereka selaku bagian dari golongan itu.

Kelompok bagi Slamet(2003) merupakan 2 ataupun lebih orang yang berbaur atas bawah terdapatnya kecocokan, berhubungan lewat pola atau bentuk khusus untuk menggapai tujuan bersama, dalam kurun durasi yang relatif panjang.

Bimbingan Kleompok menurut romlah (2001:3) merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangan secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai – nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa.

Sedangkan menurut sukardi (2003:48) layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber terutama guru pembimbing yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat

Wibowo (2005: 17) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan kelompok

Dari beberapa pengertian bimbingan kelompok diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi antara individu dengan individu yang lainnya, saling mengutarakan pendapat satu sama lain, memberikan tanggapan, saran dan sebagainya, yang dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang baru dan bermanfaat agar membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

1.2 Manfaat Bimbingan Kelompok

Manfaat bimbingan kelompok menurut sukardi (dalam Tohirin 2012 : 42) yaitu :

- a). Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan hal yang terjadi disekitarnya.
- b). Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas

tentang berbagai hal yang mereka bicarakan. c). Menimbulkan sikap positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok. d). Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang baik. e). Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula.

Winkel dan Hastuti juga menyebutkan manfaat layanan bimbingan kelompok adalah mendapat kesempatan untuk berkontak dengan banyak siswa, memberi informasi yang dibutuhkan oleh siswa, siswa menyadari tantangan yang dihadapi, siswa dapat menerima dirinya setelah menyadari bahwa teman-temannya sering menghadapi persoalan, kesulitan dan tantangan yang kerap kali sama, dan lebih berani mengemukakan pandangannya sendiri bila berada dalam kelompok, diberikan kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu bersama, lebih bersedia menerima suatu pandangan atau pendapat bila dikemukakan oleh seorang teman daripada yang dikemukakan oleh seorang konselor

1.3 Tujuan Bimbingan Kelompok

Menurut Halena (2013) tujuan dari bimbingan kelompok yaitu untuk mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas di dalam kelompok dengan demikian dapat menumbuhkan hubungan yang baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, dapat mengembangkan sikap dan tindakan

nyata untuk mencapai hal-hal yang di inginkan sebagaimana terungkap di dalam kelompok.²¹ Sedangkan menurut Bennet tujuan layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan-kesempatan pada siswa belajar hal-hal yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.
- b. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok.
- c. Bimbingan secara kelompok lebih ekonomis dari pada melalui kegiatan bimbingan individual.
- d. Untuk melaksanakan layanan konseling individu secara lebih efektif.

1.4 Asas – asas Bimbingan Kelompok

Asas – asas yang ada dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya sebagai berikut:

1. Asas kerahasiaan: Para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa yang dibahas dalam kelompok, terutama hal – hal yang tidak layak diketahui orang lain.
2. Asas keterbukaan: Para anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran, tentang apa yang dirasakan dan dipikirkannya tanpa adanya rasa malu dan ragu – ragu.
3. Asas kesukarelaan: Semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa rasa malu atau dipaksa oleh teman lain atau pemimpin kelompok.

4. Asas kenormatifan: Semua yang dibicarakan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma – norma dan kebiasaan yang berlaku

1.5 Komponen – komponen Bimbingan Kelompok

Komponen-komponen yang ada dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya terdapat pemimpin kelompok dan anggota kelompok.

1. Pemimpin kelompok

Pemimpin kelompok memiliki peran penting dalam rangka membawa para anggotanya menuju suasana yang mendukung tercapainya tujuan bimbingan kelompok. Sebagaimana yang dikemukakan Prayitno (1995: 35-36) bahwa peranan pemimpin kelompok ialah:

- a. Pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan, pengarahan ataupun campur tangan langsung terhadap kegiatan kelompok. Campur tang ini meliputi, baik hal-hal yang bersifat isi dari yang dibicarakan maupun yang mengenai proses kegiatan itu sendiri
- b. Pemimpin kelompok memusatkan perhatian pada suasana yang berkembang dalam kelompok itu, baik perasaan anggota-anggota tertentu maupun keseluruhan kelompok. Pemimpin kelompok dapat menanyakan suasana perasaan yang dialami itu.
- c. Jika kelompok itu tampaknya kurang menjurus kearah yang dimaksudkan maka pemimpin kelompok perlu memberikan arah yang dimaksudkan itu.

- d. Pemimpin kelompok juga perlu memberikan tanggapan (umpan balik) tentang berbagai hal yang terjadi dalam kelompok, baik yang bersifat isi maupun proses kegiatan kelompok.
- e. Lebih jauh lagi, pemimpin kelompok juga diharapkan mampu mengatur “lalu lintas” kegiatan kelompok, pemegang aturan permainan (menjadi wasit), pendamai dan pendorong kerja sama serta suasana kebersamaan. Disamping itu pemimpin kelompok, diharapkan bertindak sebagai penjaga agar apapun yang terjadi di dalam kelompok itu tidak merusak ataupun menyakiti satu orang atau lebih anggota kelompok sehingga ia / mereka itu menderita karenanya.
- f. Sifat kerahasiaan dari kegiatan kelompok itu dengan segenap isi dan kejadian-kejadian yang timbul di dalamnya, juga menjadi tanggung jawab pemimpin kelompok.

2 Anggota kelompok

Kegiatan layanan bimbingan kelompok sebagian besar juga didasarkan atas peranan para anggotanya. Peranan kelompok tidak akan terwujud tanpa keikutsertaan secara aktif para anggota kelompok tersebut. Karena dapat dikatakan bahwa anggota kelompok merupakan badan dan jiwa kelompok tersebut. Agar dinamika kelompok selalu berkembang, maka peranan yang dimainkan para anggota kelompok adalah:

1. Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antar anggota kelompok.

2. Dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah upaya pemberian bantuan kepada individu melalui kelompok untuk mendapatkan informasi yang berguna agar mampu menyusun rencana, membua keputusan yang tepat, serta untuk memperbaiki dan mngembangkan pemahaman terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya dalam menunjang terbentuknya perilaku yang lebih efektif. Bimbingan kelompok memiliki empat tahap yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran.
3. kelompok.
4. Berusaha agar yang dilakukannya itu membantu tercapainya tujuan bersama.
5. Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha mematuhiya dengan baik.
6. Benar-benar berusaha untuk secara aktif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok.
7. Mampu berkomunikasi secara terbuka.
8. Berusaha membantu anggota lain.
9. Memberi kesempatan anggota lain untuk juga menjalankan peranannya.
10. Menyadari pentingnya kegiatan kelompok itu.

1.6. Tahap–Tahap Bimbingan Kelompok

1. Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Tahap ini merupakan tahap pengenalan dan keterlibatan anggota ke dalam kelompok dengan tujuan anggota lebih memahami maksud dan tujuan bimbingan kelompok.

2. Tahap Peralihan

Tahap peralihan atau disebut juga tahap transisi merupakan tahapan untuk mengalihkan kegiatan dari tahap pembentukan ke tahap kegiatan yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok. Pada tahap ini pemimpin kelompok menegaskan jenis bimbingan kelompok yaitu tugas atau bebas.

3. Tahap Kegiatan

Tahap kegiatan merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan kelompok. Dalam tahap ini, pembahasan topik dilakukan dengan menghidupkan dinamika kelompok. Tahap kegiatan ini merupakan kehidupan yang sebenarnya dari kehidupan kelompok. Tujuan yang hendak dicapai dalam tahap ini yaitu terbahasnya secara tuntas permasalahan yang dihadapi anggota kelompok dan terciptanya suasana untuk mengembangkan diri, baik menyangkut pengembangan kemampuan berkomunikasi maupun pendapat yang dikemukakan oleh anggota kelompok.

4. Tahap Pengakhiran

Tahap pengakhiran merupakan tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan lanjutan (follow up). Pada tahap ini, pemimpin kelompok menyimpulkan hasil pembahasan dan diungkapkan pada anggota kelompok sekaligus melaksanakan evaluasi. Pemimpin kelompok juga membahas tindak lanjut (follow up) dari bimbingan kelompok yang telah dilakukan, serta menanyakan tentang pesan dan kesan serta ganjalan yang mungkin dirasakan oleh anggota selama kegiatan berlangsung.

2. AGRESI

2.1. Pengertian Agresi

Agresi sering kali diartikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun psikis. Defenisi sama juga disampaikan oleh Brehm dan Kassin (1997) dan Taylo, Peplau, dan Sear (1998). Dengan redaksi yang tidak jauh berbeda, Baron dan Byrne (1997) mendefenisikan agresi sebagai perilaku yang diarahkan dengan tujuan untuk membahayakan orang lain. Selain agresi, ada istilah lain yang sering kali dipakai, yaitu kekerasan atau *violence*. Kekerasan sebetulnya agresi juga, tapi dengan intensitas dan efek yang lebih berat dari pada agresi (Bushman & Bartholow, 2010). Agresi yang menyebabkan si korban mengalami luka serius, ataupun meninggal dapat dikategorikan sebagai kekerasan. Namun, defenisi seperti itu bukan tanpa kontroversi. *Pertama*, di satu sisi, niat memang merupakan sesuatu yang sangat penting didalam menjelaskan perilaku agresi. Peplau, Taylor, dan Sear (1998) menyatakan bahwa niat merupakan hal yang penting dan tanpa mempertimbangkan niat dalam menjelaskan agresi akan menimbulkan kesalahan (*opposite error*). Namun, disisi lain, beberapa tokoh seperti dikutip oleh Hartup (2005), Bandura, Hartup, dan De Wit, Coie dan Dodge, dan Trembley menunjukkan keberatannya. Menurut mereka, niat bukan sesuatu yang mudah untuk diamati sehingga sebaiknya tidak dimasukkan dalam defenisi agresi *Kedua*, pemahaman apakah suatu perilaku termasuk agresi atau bukan sering kali berkait dengan norma sosial atau aturan main. Peplau, Taylor, dan Sear (1998) menyatakan bahwa defenisi agresi sebaiknya secara tegas membedakan antara

antisocial aggression dan *prosocial aggression*. Beberapa perilaku agresi diperbolehkan karena sesuai dengan aturan main atau norma social yang berlaku. Mike Tyson, misalnya, berulang kali menghempaskan lawan – lawannya dengan pukulan yang sangat dahsyat, tapi hal itu tidak dikategorikan sebagai agresi karena termasuk perilaku yang diperbolehkan oleh aturan main yang berlaku.

Ketiga, ada perbedaan antara perilaku agresi dan perasaan agresi. Hubungan keduanya tidak selalu linier. Perilaku agresi tidak selalu disebabkan perasaan agresi. Untuk itu, defenisi agresi sebaiknya bias membedakan keduanya (Peplau, Taylor, & Sear, 1998; Hartup, 2005).

2.2. Tujuan Agresi

Ada beberapa tujuan agresi yang bersifat instrumental. Berkowitz dalam bukunya “*Agreesion : its causes, consequenses, and control*” (1993) menyebutkan beberapa tujuan agresi selain melukai (*non – injurios goal*):

1. *Coercion* : agresi boleh jadi hanyalah perilaku kasar yang tujuannya bukan untuk melukai. Tujuan utamanya untuk mengubah perilaku orang lain atau menghentikan perilaku orang lain yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang diharapkan (Menurut Patterson & Tedeschi, dalam Berkowitz, 1993).
2. *Power and dominance* : perilaku agresi kadang ditujukan untuk meningkatkan dan menunjukkan kekuasaan dan dominasi. Bagi orang yang menganggap

penting dan ingin memelihara kekuasaan serta dominasinya, kekerasan kadang menjadi salah satu cara untuk menunjukkannya.

3. *Impression management* : perilaku agresi kadang ditunjukkan dalam rangka menciptakan kesan. Orang yang konsep dirinya sebagai orang yang kuat ataupun berani sering kali menggunakan agresi untuk memperteguh kesan yang ingin diciptakannya.

Tujuan kekerasan lainnya disebutkan oleh kaum *social interactionist* (Tadeschi & Felson, 1994). Menurut mereka perilaku agresi ditujukan 1) untuk mengendalikan perilaku oranglain. 2) untuk memperoleh keadilan, 3) untuk menyatakan dan melindungi identitas. Tujuan untuk memperoleh keadilan tampak merupakan tujuan yang belum disebutkan oleh berkowitz. Menurut penulis, terdapat beberapa tujuan instrumental lainnya yang belum disebutkan, baik oleh Berkowitz ataupun kaum *social interactionist*. Kekerasan berkedok agama sebagiannya mungkin bertujuan untuk merealisasikan nilai - nilai yang diyakininya, kekerasan supporter sepak bola mungkin bertujuan menumbuhkan perasaan kecewa dan kesal, dan lain-lainnya.

2.3. Teori-teori Agresi

Sebagai gejala sosial, agresi tentu sangat bisa dijelaskan dengan berbagai perspektif. Penjelasan setiap perspektif sebagiannya cukup memuaskan. Bagi sebuah teori yang terus berkembang dan terus memperbaiki diri, seperti dikatakan Thomas Kuhn, kelebihan dan kekurangan tersebut merupakan sesuatu yang wajar. Berikut adalah teori – teori yang bisa dipakai untuk memahami agresi.

1. Teori Insting

Teori ini adalah teori paling klasik tentang perilaku agresi, dijelaskan bahwa manusia memiliki insting bawaan secara genetis untuk berperilaku agresi (Baron & Byrne, 1997). Robber Baron (1997) menyatakan bahwa agresi merupakan tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Dengan demikian ada empat unsur dalam agresi yaitu : Mempunyai tujuan mencelakakan, Ada individu yang menjadi pelaku, Ada individu yang menjadi korban, dan Ketidakinginan korban untuk menerima tingkah laku.

2. Teori Frustrasi Agresi

Dikemukakan oleh John Dollard dan Neal Miller (dalam Berkowitz, 1992). Teori ini berpendapat bahwa agresi merupakan hasil dari dorongan untuk mengakhiri keadaan frustrasi seseorang sebagai reaksi terhadap peristiwa yang tidak menyenangkan. Dalam hal ini frustrasi adalah kendala-kendala eksternal yang menghalangi perilaku seseorang. Dapat atau tidaknya frustrasi menimbulkan reaksi agresi bergantung pada pengaruh variabel perantara. Misalnya ketakutan terhadap hukuman karena melakukan tindakan agresi secara nyata, atau tanda-tanda yang berhubungan dengan perilaku agresi sebagai faktor-faktor yang memfasilitasi perilaku agresi. Frustrasi adalah gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Bila seseorang hendak pergi ke suatu tempat, melakukan sesuatu, atau menginginkan sesuatu dan kemudian merasa dihalangi, dikatakan bahwa orang tersebut mengalami frustrasi.

3. Teori Belajar Sosial

Teori ini menjelaskan bahwa perilaku agresi sebagai perilaku yang dipelajari. Albert Bandura menyatakan bahwa perilaku agresi merupakan hasil dari proses belajar melalui mekanisme belajar pengamatan dalam dunia sosial. Dalam memahami perilaku agresi, aliran ini mengemukakan tiga informasi yang perlu diketahui : 1) Cara perilaku agresi diperoleh. 2) Ganjaran dan hukuman yang berhubungan dengan perilaku agresi. 3) Faktor-faktor sosial dan lingkungan yang memudahkan timbulnya perilaku agresi. Dari ketiga informasi tersebut, teori belajar sosial ingin menjelaskan bahwa akar perilaku agresi tidak sederhana berasal dari satu atau beberapa faktor, melainkan dari hasil interaksi banyak faktor, seperti pengalaman masa lalu individu berkenaan dengan perilaku agresi, jenis-jenis perilaku agresi yang mendapat hukuman, serta variabel lingkungan dan kognitif sosial yang dapat menjadi penghambat atau fasilitator bagi timbulnya perilaku agresi. Tindakan agresi biasanya merupakan reaksi yang dipelajari dan penguatan atau hadiah meningkatkan kemungkinan hal tersebut akan diulang kembali (Sears, dkk, 1995).

4. Teori Penilaian Kognitif

Teori ini menjelaskan bahwa reaksi individu terhadap stimulus agresi sangat bergantung pada cara stimulus ini diinterpretasikan oleh individu, Zillman, sebagai pelopor model tranfer eksitasi menyatakan bahwa agresi dapat dipicu oleh rangsangan fisiologis (*physiological arousal*) yang berasal dari sumber-sumber yang netral atau

sumber-sumber yang sama sekali tidak berhubungan dengan atribusi rangsangan agresi itu (Krahe,1997).

5. Perilaku Agresi Sebagai Dorongan Yang Berasal Dari Luar

Pandangan tentang perilaku agresi tidak berhubungan dengan insting, namun ditentukan oleh kejadian-kejadian eksternal, dimana kondisi tersebut akan menimbulkan dorongan yang kuat pada seseorang untuk memicu kemunculan perilaku agresi. Salah satu teori dari kelompok ini adalah teori frustrasi agresi yang di pelopori oleh Dollard dkk (dalam Baron & Byrne, 2000). Teori ini menyatakan bahwa frustrasi menyebabkan berbagai kecenderungan, yang salah satunya adalah kecenderungan agresi, dan agresi timbul karena adanya frustrasi. Apabila frustrasi meningkat, maka kecenderungan perilaku agresipun akan meningkat. Perilaku agresi yang berasal dari luar biasanya dikarenakan adanya provokasi langsung. Provokasi adalah tindakan orang lain yang cenderung memicu agresi pada penerimanya, seringkali karena tindakan itu dipersepsi dilatar belakangi oleh intensi yang mengandung kebencian. Agresi sering kali merupakan hasil provokasi atau verbal dari orang lain.

Sears, dkk (1995) mengemukakan bahwa frustrasi adalah suatu gangguan atau kegagalan dalam mencapai suatu tujuan, selanjutnya dikatakan bahwa salah satu prinsip dasar dalam psikologi adalah frustrasi cenderung membangkitkan perasaan agresi. Agresi selalu merupakan akibat dari frustrasi dan frustrasi selalu mengarah ke berbagai

bentuk agresi, berdasarkan teori ini, dorongan untuk melakukan agresi meningkatnya frustrasi.

Individu yang frustrasi mungkin akan menarik diri dari situasi itu atau menjadi depresi. Sejah tindakan agresi mengurangi kekuatan dorongan yang medasarinya, tindakan itu akan bersifat menguatkan diri, kemungkinan respon agresi akan timbul mengikuti frustrasi yang dialami sebelumnya akan meningkat (Barbara, 2005).

6. Perilaku Agresi Sebagai Perilaku Katarsis

Katarsis adalah bahwa orang merasa agresi, tindakan agresi yang dilakukan akan mengurangi intensitas perasaannya. Hal ini, pada gilirannya akan mengurangi kemungkinan untuk bertindak agresi. Bila seseorang membuat kita jengkel karena mengklakson kita, kita akan marah. Katarsis: pembersihan “pengganggu” dari sistem diri secara lisan. Cara berbicara sendiri atau kepada orang lain yang dipercaya. Misalnya, relaksasi berteriak dengan menyebut nama pengganggu. Tujuan perilaku agresi menurut teori ini adalah dalam rangka katarsis (pelepasan ketegangan) terhadap kompleks-kompleks terdesak dalam artian perasaan marah dapat dikurangi melalui pengungkapan agresi, inti dari gagasan katarsis adalah bila seseorang merasa agresi, tindakan agresi yang dilakukannya akan mengurangi intensitas perasaannya. Hal ini pada gilirannya akan mengurangi kemungkinannya untuk bertindak agresi (Sears, 1995)

2.4 Macam-macam agresi

Agresi bukanlah perilaku yang sifatnya sederhana dan mudah diidentifikasi. Pada kenyataannya, agresi tampil dalam bentuk yang sangat beragam, dan berhimpitan dengan konsep-konsep lain seperti permusuhan, asertivitas, marah, *violence*, ataupun *bullying*. Berdasarkan apakah agresi tersebut dilatarbelakangi emosi/marah atau tidak, terdapat dua macam agresi, yaitu:

1. *Emotional aggression*, yaitu agresi yang dilatarbelakangi oleh perasaan marah dan emosional. Agresi sebagai efek dari membuncahnya emosi dalam diri seseorang.
2. *Instrumental aggression*, yaitu agresi ini tidak ada kaitannya dengan perasaan marah. Agresi ini merupakan instrumen untuk mendapatkan tujuan lain yang dianggap lebih menarik seperti uang ataupun jabatan.

Berdasarkan apakah agresi tersebut sesuai atau tidak dengan norma sosial, agresi dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu:

1. *Pro-aggression*, yaitu agresi yang sesuai dengan norma sosial yang berlaku.
2. *Anti-social aggression*, yaitu agresi yang tidak sesuai dengan norma sosial yang berlaku.

Menurut Baron & Byrne (1997) mengatakan ada 8 macam perilaku agresi, yaitu

1. Agresi langsung–aktif-verbal: meneriaki, menyoraki, mencaci, membentak, berlagak atau memamerkan kekuasaan.

2. Agresi langsung-aktif-nonverbal: serangan fisik, baik mendorong, memukul, maupun menendang dan menunjukkan gestur yang menghina orang lain.
3. Agresi langsung-pasif-verbal: diam, tidak menjawab panggilan telepon.
4. Agresi langsung-pasif-nonverbal: ke luar ruangan ketika target masuk, tidak memberi kesempatan target berkembang.
5. Agresi tidak langsung-aktif-verbal: menyebarkan rumor negative, menghina opini target pada orang lain.
6. Agresi tidak langsung-aktif-nonverbal: mencuri atau merusak barang target, menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target.
7. Agresi tidak langsung-pasif-verbal: membiarkan rumor mengenai target berkembang, tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target.
8. Agresi tidak langsung-pasif-nonverbal: menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target, tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah.

3. Game online

1.1 Pengertian Game Online

Game online menurut kim dkk (dalam Aziz, 2011:13) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Selanjutnya Winn fan Fisher (Aziz, 2011:13) mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang

dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Menurut Burhan (dalam Affandi 2013) *game online* didefinisikan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*.

3.2 Sejarah Game Online

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahukunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Mutiplayer Games) (Jessa mulligan, 1999).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet.

3.3 Jenis-jenis Game Online

1. *First person shooter (FPS)*, game ini mengambil pandangan orang pertama pada game nya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata militer, di indonesia game ini sering di sebut tembak-tembakan.
2. *Real-time strategy*, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya pemain memainkan lebih dari 1 karakter.
3. *Cross-platform online*, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara online dari PC.
4. *Browser game*, merupakan game yang dimainkan pada browser seperti *firefox, opera, IE* syarat browser ini adalah browser sudah mendukung *javascript,php*, maupun *flash*.
5. *Massive multiplayer online game* merupakan game dimana pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata (Chenn & Chang, 2008)

3.4 Faktor Bermain Game Online

1. Faktor internal
 - a. Adanya keberagaman pilihan
 - b. Stress atau depresi
 - c. Kurang kegiatan
2. Faktor eksternal
 - a. Adanya tawaran kebebasan
 - b. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat
 - c. Lingkungan (Prasetiawan,2010)

3.5 Kelemahan dan Kelebihan Game Online

Adapun kelemahan dari game online sebagai berikut:

1. Menimbulkan adiksi atau 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. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.
2. Mendorong melakukan hal-hal yang 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 di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.

3. Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game senter.
4. Terbengkalainya kegiatan dunia nyata, keterikatan pada waktu menyelesaikan tugas di game berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalaiu karena bermain game atau memikirkannya.
5. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahatpun berkurang.
6. Pemborosan uang untuk membayar sewa computer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.

Setelah mengetahui kelemahan dari game online tersebut. Game online juga memiliki kelebihan yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap gamee memiliki tingkat kesulitan/ level yang berbeda. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. 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 kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi arau kerja sama antara mata dan tangan.
3. Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca permainannya.
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris dalam pengopreasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
5. Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.
6. Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini

untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata.

7. Melatih kemampuan bekerjasama, pada game multiplayer atau game berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota didalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

B. Kerangka Konseptual

Penelitian ini akan menggunakan layanan bimbingan kelompok untuk mencegah perilaku agresi game online pada siswa. Perilaku agresi adalah perilaku yang diarahkan kepada orang lain dengan tujuan untuk menyakiti seseorang. Perilaku ini sering terjadi dikalangan masyarakat terutama siswa sekolah menengah atas (SMA). Banyak siswa melakukan perilaku agresi ini pada saat bermain game online. Game online sendiri adalah sebuah permainan yang dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Biasanya mereka melakukan agresi seperti meneriaki, menyoraki, mencaci, membentak, berlagak atau memamerkan kekuasaan pada saat bermain game online bersama temannya. Beberapa siswa beranggapan hal tersebut hanya sebatas candaan semata saja, padahal korban yang menerima perilaku agresi ini justru mengalami gangguan psikologis. Dalam hal ini perlunya pencegahan kepada siswa menggunakan layanan bimbingan kelompok agar tidak melakukan agresi kepada siswa lain pada saat bermain game online. Layanan

bimbingan kelompok adalah salah satu dari 10 layanan bimbingan dan konseling yang diberikan individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok agar peserta didik dapat memperoleh informasi dan pemahaman baru dari topik yang akan dibahas.

Dengan dilakukannya penerapan bimbingan kelompok untuk mencegah perilaku agresi game online pada siswa diharapkan dapat mengurangi perilaku agresi game online yang terjadi dilingkungan sekolah maupun di luar sekolah. hal ini dapat dilihat dalam kerangka konseptual dibawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Berdasarkan Gambar diatas dapat dilihat bahwa pada penelitian ini akan menerapkan layanan bimbingan kelompok untuk mencegah perilaku agresi game online siswa kelas XI SMA PAB 8 Saentis Pembelajaran 2021/2022.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA PAB 8 Saentis yang beralamat Jl. Kali Serayu Dusun 16, Saentis, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih karena memiliki kriteria pendukung dan sesuai indikator dari permasalahan yang akan diteliti.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022 yang tepatnya dimulai dari bulan september sampai dengan bulan oktober. Untuk lebih jelasnya, rencana waktu penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1
Rincian Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan / Minggu																																							
		Mei				Juni				Juli				Agus				Sep				Okt				Nov				Des				Jan				Feb			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan Judul																																								
2	Penulisan Proposal																																								
3	Bimbingan Proposal																																								
4	Seminar Proposal																																								
5	Perbaikan Proposal																																								
6	Penelitian																																								
7	Penulisan Skripsi																																								
8	Bimbingan Skripsi																																								
9	Persetujuan Skripsi																																								
10	Sidang Meja Hijau																																								

B. Subjek dan Objek

Pengertian subjek dan objek menurut sugiyono (2013:32) adalah sebagai berikut:
 “subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajaridan ditarik kesimpulan.”

Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri yang dibantu dengan guru bk dan wali kelas, sedangkan objek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA PAB 8 Saentis berjumlah 6 orang. Pengambilan objek dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Menurut sugiyono (2017), *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan

sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Adapun tujuan dari *Purposive Sampling* yaitu untuk menentukan sampel sebuah penelitian yang memang memerlukan kriteria-kriteria tertentu agar sampel yang diambil sesuai dengan tujuan peneliti. Seperti yang terlihat pada tabel 3.2 dibawah ini:

Tabel 3.2

Jumlah Objek Siswa Kelas XI

No	Kelas	L	P	Jumlah Siswa	Jumlah Objek
1	XI IPA 1	19	15	34	3
2	XI IPA 2	14	16	30	3
Jumlah		33	31	64	6

C. Defenisi Operasional

Dalam upaya pencegahan perilaku agresi game online pada siswa, maka penulis perlu merumuskan defenisi operasional agar tidak terjadinya penafsiran yang berbeda-beda serta untuk mencipyakan kesamaan pengertian variabel-variabel.

1. Perilaku Agresi

Perilaku agresi adalah perilaku yang diarahkan kepada orang lain dengan tujuan untuk menyakiti seseorang. Agresi dilakukan seperti menyoraki, mencaci, membentak, berlagak atau memamerkan kekuasaan.

2. Game online

Game online sendiri adalah sebuah permainan yang dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Pada saat bermain game online ini lah agresi ini sering terjadi dilakukan dimasyarakat terutama siswa sekolah menengah pertama (SMA).

3. Layanan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah salah satu dari 10 layanan bimbingan dan konseling yang diberikan individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok agar peserta didik dapat memperoleh informasi dan pemahaman baru dari topik yang akan dibahas.

D. Pendekatan dan Jenis Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Karena dalam penelitian ini peneliti ingin mendeskripsikan keadaan yang akan diamati dilapangan dan mengkaji pada suatu objek penelitian. Menurut Bogdan dan Taylor mengatakan bahwa, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar belakang individu tersebut secara utuh.

Dalam melakukan penelitian ini, penulis akan meneliti anggota diskusi kelompok pada siswa kelas XI dipilih oleh konselor di SMA PAB 8 Saentis. Adapun yang menjadi subjek penelian adalah peneliti itu sendiri yang dibantu dengan guru bk dan wali kelas.

E. Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Observasi

Observasi adalah mengamati dan mendengarkan dalam rangka memahami, mencari jawaban, mencari bukti terhadap fenomena-fenomena social (perilaku, kejadian-kejadian, keadaan, benda dan simbol-simbol tertentu) selama beberapa waktu tanpa mempengaruhi fenomena yang sedang di observasi, dengan mencatat fenomena tersebut dan menganalisis.

Tabel 3.3

Kisi-kisi pedoman observasi kepada siswa

No	Aspek Yang Diamati
1.	Pemahaman siswa tentang perilaku agresi game online
2.	Respon siswa tentang perilaku agresi game online
3.	Perilaku siswa setelah pemberian layanan tentang perilaku agresi game online
4.	Tanggung jawab diri siswa

b. Wawancara

Menurut Denzin dalam Goetz dan LeCompte (1984) wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu.

Wawancara ini sendiri ialah suatu cara pengumpulan data untuk mencari informasi dari orang yang berkepentingan didalam materi yang akan diteliti. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada guru bimbingan dan konseling guna untuk mendapatkan informasi mengenai perilaku siswa kepada siswa lain yang berhubungan dengan perilaku agresi game online. Dari wawancara tersebut diperoleh data yang dapat mendukung kelancaran penelitian. Peneliti juga mewawancarai murid mengenai perilaku agresi game online tersebut.

Tabel 3.4

Pedoman Wawancara Guru BK SMA PAB 8 Saentis

No	Pertanyaan	Hasil
1	Bagaimana Pendapat Ibu Mengenai Kurangnya Pemahaman Siswa Tentang Perilaku Agresi Game Online Saat Ini?	
2	Apakah Ibu Sudah Pernah Memberikan Layanan Bimbingan Kelompok Mengenai mencegah Perilaku Agresi Game Online Kepada Siswa?	
3	Menurut Pandangan Ibu Bagaimana Respon Para Siswa Saat Sedang Memberikan Layanan tersebut?	
4	Apakah Ada Perubahan Yang Positif Dari Siswa	

	Setelah Ibu Memberikan Edukasi?	
--	--	--

Tabel 3.5

Pedoman Wawancara Dengan Siswa SMA PAB 8 Saentis

No	Pertanyaan	Hasil
1	Apakah anda pernah melakukan perilaku seperti mengejek, berkata kotor, membentak dan bersorak-sorak pada saat bermain gamee online?	
2	Apakah anda sering melakukannya agresi game online tersebut bersama teman anda?	
3	Apa alasan anda untuk melakukan perilaku tersebut kepada orang lain?	
4	Bagai mana sikap anda setelah mendapat bimbingan dan pengarahan dari guru bk anda?	

c. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dan dokumen, tulisan,

angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan saat data yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan sekumpulan angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur. Data ini bisa dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang biasanya di siapkan terlebih dahulu sebelum siap digunakan. Analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun kedalam teks, dan tidak menggunakan perhitungan matematika sebagai alat bantu analisis.

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak maka data dianalisis oleh reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

2. Penyajian Data

Menurut Miles dan Hubersen yang dikutip oleh Muhammad Idrus bahwa: “Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.”

Langkah ini dilakukan dengan menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Hal ini dilakukan dengan alasan data-data yang diperoleh selama proses penelitian kualitatif biasanya berbentuk naratif, sehingga memerlukan penyederhanaan tanpa mengurangi isinya.

3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Proses untuk mendapatkan inilah yang disebut verifikasi data. Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada awal tahap didukung oleh bukti-bukti yang kuat dalam arti konsisten dengan kondisi yang ditemukan saat peneliti kembali ke lapangan maka kesimpulan yang diperoleh merupakan kesimpulan yang kredibel. Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang belum pernah ada.

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah SAENTIS	: SMA SWASTA PAB 8
Alamat	
Jalan	: Jl. Kali Serayu PTPN-II Saentis
Kecamatan	: Percut Sei Tuan
Kabupaten	: Deli Serdang
Provinsi	: Sumatera Utara
Nomor telepon	: (061) 6990779
Nama Yayasan BAKTI	: PERKUMPULAN AMAL (PAB)
Alamat	
Jalan	: Jl. Kali Serayu PTPN II Dusun 16
Kecamatan	: Percut Sei Tuan
Kabupaten	: Deli Serdang
Provinsi	: Sumatera Utara
Nomor Telepon	: (061) 6619059
NSS / NDS	: 307040106116 / 3007010042
NPSN	: 10214148
Jenjang Akreditasi	: A
Tahun Didirikan	: 1985

Tahun Beroperasi : 1985
Status Tanah Saentis : Status Hak Milik Sekolah PAB
Luas Tanah : 4266,6 m²
Status Bangunan milik : Perguruan PAB Saentis
Luas seluruh bangunan : 4.047 m²

2. Identitas Kepala Sekolah

Nama : AWALUDDIN.S.Pd.I
Alamat : JL. Pasar VI Simpang Dwikora
Tempat Lahir : Medan
NIP :-
NUPTK : 1933749662200003
Nomor telepon/ HP :
Pendidikan terakhir : S1
SK yang mengangkat : Yayasan Perguruan Amal Bakti
Nomor VII/2013 : PU/KPTS.PERS.1204/PAB/
Tanggal : 18 Juli 2013
TMT : 18 Juli 2018

2. Visi dan Misi Sekolah SMA PAB 8 Saentis

VISI SMA SWASTA PAB-8 SAENTIS

- “ Unggul dalam prestasi, berkarakter, berbudaya, peduli lingkungan, berwawasan global yang dilandasi Iman dan takwa “

MISI SMA PAB-8 SAENTIS

Dalam upaya mewujudkan visi tersebut di atas, Misi SMAS PAB 8 SAENTIS adalah sebagai berikut:

1. Membina peserta didik unggul dalam prestasi akademis dan non-akademis di taraf nasional maupun internasional.
2. Membudayakan disiplin, toleransi, saling menghargai, percaya diri sehingga terbentuk sikap peserta didik yang santun dan berbudi pekerti luhur.
3. Mengembangkan semangat belajar terhadap perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebangsaan yang berakar pada nilai-nilai budaya bangsa.
4. Menumbuhkembangkan dan menanamkan cinta kebersihan dan keindahan kepada semua komponen budaya sekolah sehat dan peduli lingkungan.

5. Menumbuhkembangkan perilaku religius dalam diri peserta didik sehingga dapat menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya dalam segala aspek kehidupan sehingga tercipta kematangan dalam bafikir dan bertindak

3. Keadaan Sarana dan Prasarana di Sekolah SMA PAB 8 Saentis

Sekolah ini memiliki sejumlah ruangan yang dapat digunakan dalam berbagai keperluan belajar bagaimana menerapkan KBM dan menjalankan sekolah semana semestinya. Ruangan-ruangan ini bisa diliat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1

Sarsana dan Prasarana

Sarana/Prasarana	Jumlah	Sarana/Prasarana	Jumlah
1. Ruang Kelas	16	16. Komputer	25
2. Ruang Kepsek	1	17. Ruang TU	1
3. Ruang Guru	1	18. Piling Cabinet	-
4. Ruang Perpustakaan	1	19. Lemari Besi	5
5. Ruang Laboratorium	1	20. Lemari Kayu	10
6. Ruang BK	1	21. Meja Siswa	591
7. Ruang UKS	1	22. Kursi Siswa	591
8. Ruang Olahraga	-	23. Meja Guru	48
9. Ruang Mushola	1	24. Kursi Guru	48

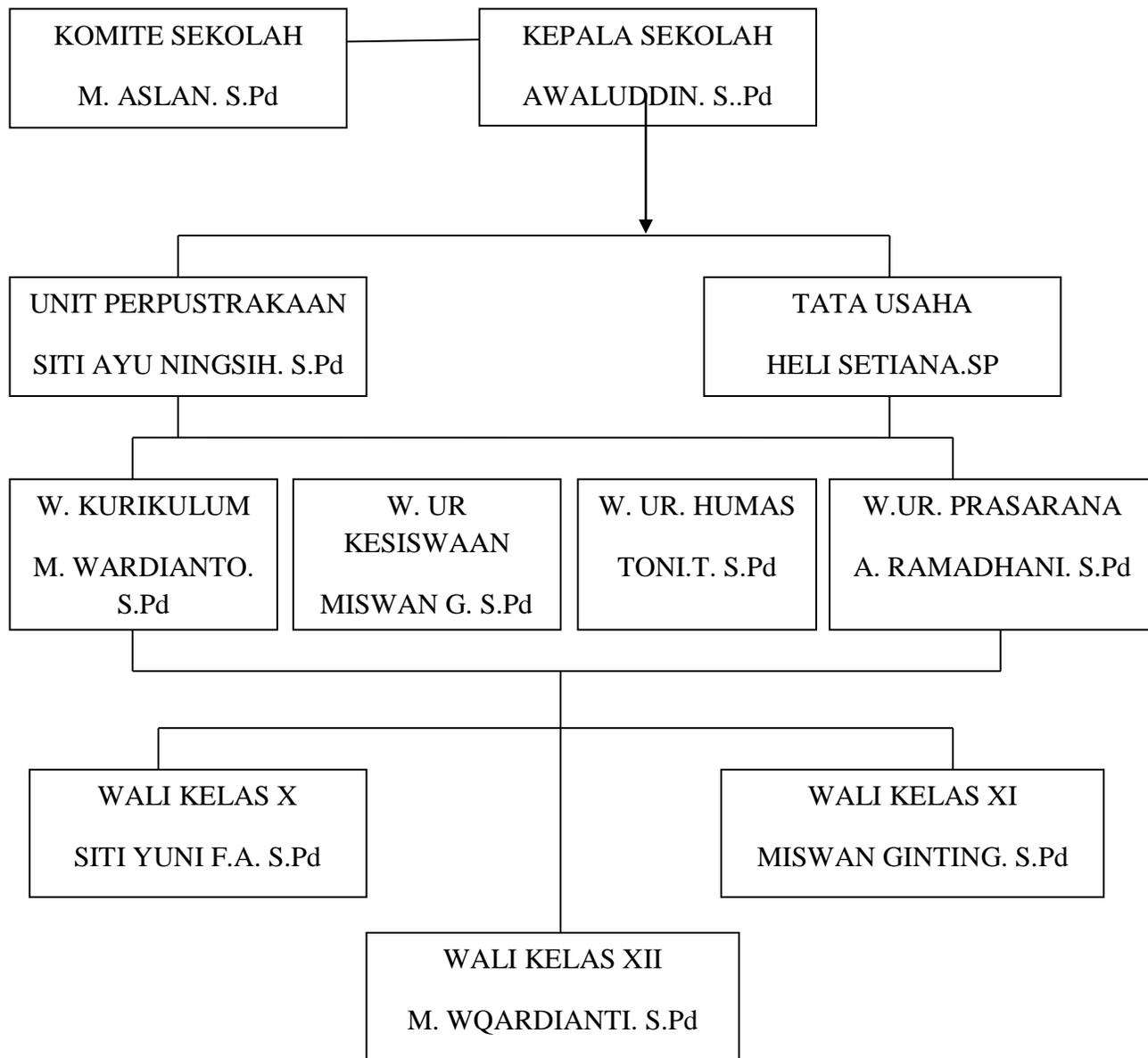
10. Tempat Parkir	1	25. TV	1
11. Toilet Guru	4	26. Radio	1
12. Toilet Kepsek	1	27. Pengeras Suara	1
13. Toilet Siswa	4	28. Meja TU	2
14. Ruang Sanggar	-	29. Kursi TU	2
15. Kantin	1	30. Lapangan	1

Sekolah ini menggunakan alarm atau bel di kantor guru dengan bertujuan untuk mengatur waktu dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini guru dan murid diberikan waktu sekitar 45 menit untuk proses belajar mengajar dan ketika waktu yang diberikan sudah cukup mata pelajaran berikutnya akan berganti. Biasanya tugas ini diberikan kepada guru piket yang berarti guru tersebut yang bertanggung jawab untuk memulai kelas dan mengubah jam dengan membunyikan alarm atau bel sekolah.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana sekolah SMA PAB 8 Saentis sudah sangat sesuai dalam proses belajar mengajar. Sumberdaya ini seharusnya memudahkan bagi siswa dalam belajar di ruang kelas, dan menghasilkan pengajaran yang berkualitas tinggi yang lebih efektif dan efisien.

Tabel 4.2

Tugas dan Wewenang Pejabat Struktur Sekolah (SMA PAB 8 Saentis)



4. Keadaan Guru Sekolah SMA PAB 8 Saentis

semua siswa di sekolah ini memandang guru mereka sebagai panutan. Agar siswa menjadi orang yang dewasa, guru juga bertanggung jawab untuk selalu memberi nasehat

serta dukukan kepada siswa agar mereka berkembang secara fisik dan spiritual. Untuk mencapai pendidikan yang baik, guru diwajibkan ikut dalam proses belajar mengajar.

Tabel 4.3 dibawah ini menunjukkan keadaan guru di SMA PAB 8 Saentis

Tabel 4.3

Kondisi Guru

D.1	D.2	D.3	S.1	S.2	JUMLAH.
-	-	1	45	4	50

Tabel 4.4

Nama-nama Guru Di SMA PAB 8 Saentis

No	Nama	L/P	JABATAN
1	AWALUDDIN. S.Pd.I	L	KEPALA SEKOLAH
2	MUHAMMAD WADIANTO. S.Pd	L	GURU/PKSI
3	OKE PRAMAYANTI. S.Pd	P	GURU
4	AYUNDA DEWI. S.Pd	P	GURU
5	DWI QORIAN TINASUTION. S.Pd	P	GURU
6	ANISA FITRI. S.Pd	P	GURU
7	SURIANI. S.Pd	P	GURU
8	ZUZARNI FARIDAH. S.Pd	P	GURU
9	SRISUSANTI. S.Pd	P	GURU
10	WENNY WAHYUNI. S.Pd	P	GURU

11	PUJIRAHAYU. S.Pd	P	GURU
12	SUDARTO. S.Pd	L	GURU
13	RISTUTIANTI. S.Pd	P	GURU
14	WANURI. S.Pd	L	GURU
15	NURBAITISILABAN. S.Pd	P	GURU
16	ADISAPUTRA. S.Pd	L	GURU
17	RIA YULIANA. S.Pd	P	GURU
18	DRA RUSMINA. S.Pd	P	GURU
19	NURHAYATI. S.Pd	P	GURU
20	YENISAFITRI. S.Pd	P	GURU/BENDAHARA BOS
21	GATOT SUBROTO. S.Pd	L	GURU
22	MUHAMMAD ASLAN. S.Pd	L	GURU
23	MISWAN GINTING. S.Pd	L	GURU/PKS III
24	AHMAD RAMADHANI. S.Pd	L	GURU/PKS II
25	ANDIPUTRA BATU BARA. S.Pd	L	GURU
26	SURADI. S.Pd	L	GURU
27	LINDAWATI. A.md	P	GURU
28	TONITEBRIANDI. S.Pd	L	GURU
29	SYAIFUL AMSANI. S.Pd	L	GURU
30	ARI ANGGARA. S.Pd	L	GURU

31	IKHWAN IDRIS. S.Pd	L	GURU
32	RORO RETNO KARTIKA KUMALA SARI. S.KER	P	GURU
33	RUDIANTO. S.Pd	L	GURU
34	YUKI NURIANSYAH. S.Pd	P	GURU
35	DIGDO SUKOCO. S.Pd	L	GURU/OPERATOR
36	MUHAMMAD AGUS SALIM. S.Pd	L	GURU
37	TSANIA KHAIRUNNISA. S.Pd	P	GURU
38	ANSYARI YUNUS. S.Pd	P	GURU
39	BABY ARLITA LUBIS. M.Pd	P	GURU
40	FARADILLA DWIANDINI. S.Pd	P	GURU
41	GADIS NURUL ISLAH HAQIQI. S.Pd	P	GURU
42	NILAWATI. S.Pd	P	GURU
43	REGINA TRIDANA. S.Pd	P	GURU
44	SITI YUNI FADLINA AMIN. S.Pd	P	GURU
45	MUTIARA SYAFITRI. S.Pd	P	GURU
46	TRIHANDAYANI. S.Pd	P	GURU
47	SUMILA. S.Pd	P	GURU
48	SITI AYUNINGSIH. S.Pd	P	GURU

Ada pun status guru di SMA PAB 8 Saentis dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5
Status Guru

GT	GTT	DPK	GBS	JUMLAH
28	20	-	-	48

untuk mengetahui data kepegawaian pada sekolah SMA PAB 8 Saentis bisa dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6

Pegawai Administrasi

KTU		TU		LAB		Perpustakaan		Satpam		Jumlah
L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	
-	1	-	1	1	-	1	-	1	-	5

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata guru SMA PAB 8 saentis memiliki jumlah guru yang bergelar strata 1 (S1). Selain itu guru di SMA PAB 8 Saentis ini bekerja sesuai dengan apa yang harus dikerjakan karena semua staff dan guru lain sudah memiliki peran dan tanggung jawabnya masing-masing.

5. Kadaan Siswa di Sekolah SMA PAB 8 Saentis

Siswa adalah orang yang ikut serta dalam proses belajar mengajar di sekolah dengan orang tersebut menerima pendidikan. Pendidikan ini secara khusus diminta oleh orang tuanya untuk membantunya berkembang menjadi orang yang berpendidikan, berilmu, terampil, berprestasi, terhormat, dan mandiri.

6. Keadaan Sarana dan Prasarana Bimbingan dan Konseling di Sekolah SMA

PAB 8 Saentis

Prasarana dan fasilitas bimbingan dan konseling sangat diperlukan dalam proses konseling terhadap siswa. Jika siswa ingin memiliki kualitas tinggi dan berperilaku baik maka diperlukannya prasarana dan fasilitas yang baik pula misalnya, area bilik harus luas dan menyenangkan sehingga tidak ada kesulitan dalam proses pemberian layanan bimbingan konseling

Properti guru bimbingan dan konseling SMA PAB 8 Saentis adapun sebagai berikut: Ruang bimbingan dan konseling dapat diakses, dan memiliki dua atau pun tiga meja untuk guru bimbingan dan konseling

Karena ada 3 meja dalam ruangan bimbingan dan konseling yang menunjukkan bahwa sarana dan prasarana di SMA PAB 8 Saentis ini secara keseluruhan cukup untuk dikatakan memadai.

B. Deskripsi Data Penelitian

Tabel 4.7
Ringkasan Kegiatan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan
1	Rabu, 19 Oktober 2022	Pengambilan surat riset
2	Kamis, 20 Oktober 2022	Penyerahan surat riset kesekolah, dan observasi ke siswa
3	Jumat, 21 Oktober 2022	Pemberian layanan bimbingan kelompok kepada siswa
4	Rabu, 26 Oktober 2022	Melakukan wawancara kepada guru bimbingan dan konseling
5	Sabtu, 05 November 2022	Melakukan wawancara kepada siswa
6	Senin, 21 November 2022	Pengambilan surat balasan riset dari pihak sekolah

Sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok dilaksanakan, peneliti melakukan observasi terhadap siswa tentang pemahaman agresi game online. Setelah mengetahui seberapa kuat pemahaman siswa tentang agresi game online, dilakukanlah pemberian layanan bimbingan kelompok kepada siswa/i tersebut. dalam hal ini layanan bimbingan kelompok memiliki beberapa tahap yang harus diikuti agar terlaksana sesuai prosedur penerapan layanan bimbingan kelompok, langkah-langkah ini sebagai berikut:

a. Tahap Pembentukan

Konselor membuat kerumunan individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Biasanya tahap ini para anggota akan memperkenalkan diri mereka masing masing dan mengungkapkan tujuan masing masing anggota yang ingin dicapai, sebagian maupun keseluruhan. Selanjutnya memberikan penjelasan mengenai layanan bimbingan kelompok sehingga masing masing anggota tau apa makna dari layanan bimbingan kelompok itu sendiri

b. Tahap Peralihan

Tahap peralihan atau disebut sebagai tahap transisi merupakan tahapan untuk mengalihkan kegiatan dari tahap pembentukan ketahap kegiatan yang lebih terarah pada pencapaian kelompok. yang artinya para anggota kelompok dapat segera memasuki kegiatan tahap ketiga dengan penuh kemauan dan sukarela tanpa ada perasaan terpaksa.

c. Tahap Kegiatan

Tahap kegiatan merupakan tahap inti dari kegiatan bimbingan kelompok. dalam tahap ini, pembahasan topik dilakukan dengan menghidupkan dinamika kelompok itu sendiri. Ada beberapa yang harus dilakukan pemimpin kelompok yaitu sebagai pengatur proses kegiatan yang sabar dan terbuka, aktif akan tetapi tidak banyak berbicara, dan memberikan dorongan dan penguatan serta penuh empati. Kegiatan bertujuan agar terbahasnya secara tuntas permasalahan yang dihadapi anggota kelompok dan terciptanya suasana untuk mengembangkan diri, baik menyangkut pengembangan

kemampuan berkomunikasi maupun pendapat yang dikemukakan oleh anggota kelompok.

d. Tahap pengakhiran

Tahap pengakhiran merupakan tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya. Dalam hal ini ada kelompok yang menetapkan sendiri kapan kelompok itu akan berhenti melakukan kegiatan, dan kemudian melakukan pertemuan kembali guna melanjutkan kegiatan apa yang akan di lanjutkan. Pada tahap ini pemimpin kelompok menyimpulkan hasil pembahasan dan diungkapkan pada anggota kelompok sekaligus melakukan evaluasi.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan hasil penelitian dari Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online Pada Siswa Kelas XI SMA PAB 8 SAENTIS TAHUN AJARAN 2021/2022. Dalam hal ini peneliti membuat beberapa klaim seperti: Melaksanakan penerapan layanan bimbingan kelompok kepada siswa, memberikan materi mengenai agresi game online kepada siswa. Disamping itu adapun proses tahapan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok seperti: 1. Tahap pembentukan, 2. Tahap peralihan, 3. Tahap kegiatan, 4. Tahap pengakhiran. Peneliti mengambil 6 siswa/i sebagai objek penelitian yang berasal dari kelas XI SMA PAB 8 Saentis.

Yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah efisiensi Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Perilaku Agresi Game. Selanjutnya ada pun langkah-langkah yang akan diterapkan meliputi observasi, wawancara, penerapan bimbingan kelompok, pemberian materi tentang agresi game online.

Peneliti melakukan observasi dan berdialog dengan guru dan siswa SMA PAB 8 Saentis yang membawa mereka pada kesimpulan penelitian. Dalam hal ini mereka mendukung proses-proses dalam penelitian bimbingan kelompok yang di lakukan oleh si peneliti.

1. Pelaksanaan Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online Pada Siswa SMA PAB 8 Saentis

Dalam berbagai menyelesaikan masalah guru bimbingan dan konseling mempunyai pilihan untuk menghadapi masalah siswa salah satunya adalah memberikan layanan bimbingan kelompok. tujuan layanan bimbingan kelompok ini adalah untuk menangani permasalahan yang dibahas di dalam kelompok dengan demikian dapat menumbuhkan hubungan yang baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, dan dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang di inginkan sebagaimana terungkap di dalam kelompok.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara saya di SMA PAB 8 Saentis, tepatnya di kelas XI sebagian dari mereka masih menganggap remeh terhadap agresi game online tersebut yang dapat merugikan diri mereka sendiri baik secara fisik

maupun secara psikis. Beberapa siswa yang saya wawancarai mereka masih menganggap agresi dalam game online adalah sesuatu hal yang menyenangkan, inilah dikarenakan kurangnya pemahaman agresi game online terhadap siswa. Tidak sedikit juga siswa yang menyatakan hal tersebut menjadi candaan saja padahal banyak akibat yang dapat merugikan diri mereka sendiri. Siswa juga menganggap hal ini wajar di kalangan mereka yang sedang bermain game online, saling melontarkan kata-kata kasar, memprovokasi satu sama lain, mengintimidasi melalui chat yang terdapat pada suatu game adalah suatu kegiatan yang begitu wajar di kalangan mereka. Beberapa dampak negatif yang akan timbul jika terjadinya agresi game online pada siswa adalah memicu terjadinya perkelahian ketika agresi itu dilakukan kepada teman nya sendiri, dan hal tersebut juga bisa menjadi pemicu tawuran antar sekolah.

Layanan bimbingan kelompok memberikan kesempatan-kesempatan pada siswa belajar hal-hal yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Bimbingan secara kelompok lebih ekonomis dari pada melalui kegiatan bimbingan individual, sebab lebih menghemat waktu karena dilakukan secara berkelompok. Berdasarkan wawancara dengan ibu ria yuliana yang berprofesi sebagai guru bimbingan dan kosenling di SMA PAB 8 Saentis dan diwawancarai pada hari Rabu, 26 Oktober 2022 dari pukul 13.00 sampai dengan 15.00, *“Dalam melakukan pencegahan perilaku agresi itu yang pertama adalah pemahaman yang berarti bukan hanya saya sebagai guru bk yang memahami diri dia tapi dia juga harus bisa memahami siapa diri dia sebenarnya, selanjutnya memberikan nasehat kepada mereka dengan menggunakan*

bimbingan kelompok pada siswa/i agar mencegah perilaku agresi game online tersebut”

Menurut hasil wawancara yang di lakukan peneliti kepada Guru BK, bisa memberikan manfaat seperti informasi atau pun pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas bisa memberikan manfaat seperti informasi atau pun pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas bisa memberikan manfaat seperti informasi atau pun pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas bisa memberikan manfaat seperti informasi atau pun pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas bisa memberikan manfaat seperti informasi atau pun pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas bisa memberikan manfaat seperti informasi atau pun pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang topik yang di bahas.

Dalam hal ini, siswa di berikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka mengenai seberapa paham mereka tentang agresi game online tersebut. Berbagai pendapat di utarakan oleh siswa, beberapa diantaranya mengklaim bahwa agresi game online ini hanya sebatas kesenangan yang di lakukan oleh beberapa siswa, tanpa mereka sadari ada beberapa pihak yang dirugikan dalam tindakan tersebut. Oleh sebab itu bisa dikatakan siswa berperan aktif dalam penerapan layanan bimbingan kelompok yang dilakukan peneliti guna memberikan informasi, mengutarakan pendapat satu sama lain, dan mencari solusi agar topik yang di bahas bisa di selesaikan secara bersama-sama.

Selanjutnya peneliti melakukan sesi wawancara kepada siswa yang dilakukan setelah memberikan layanan bimbingan kelompok dengan bertujuan membantu siswa

memahami perilaku agresi game online pada sabtu, 05 November pukul 09.00 s/d selesai adalah sebagai berikut:

FR menyatakan apakah sebelumnya pernah melakukan perilaku seperti mengejek, berkata kotor dan bersorak-sorak pada saat main game” *pernah tetapi tidak sampai berkata kotor atau pun bersorak-sorak secara berlebihan, hanya sekedar mengejek saja*”. Dalam hal ini FR merasa senang karena telah mendapat informasi baru tentang dampak negatif dari perilaku tersebut. Selanjutnya FR diharapkan mampu meningkatkan pemahaman yang lebih dalam dengan cara *”lebih banyak membaca buku yang berkaitan dengan game online seperti dampak negatif dari game online atau pun mencari informasi tersebut dari internet”*.

LK menyatakan apakah sering melakukan agresi game online tersebut kepada teman”*Belum pernah melakukan di dalam game online tetapi melakukannya secara langsung seperti mengejek teman yang dianggap hanya sekedar bercanda saja*”. Dari sini LK senang karena mendapat wawasan baru dari materi yang disampaikan. Cara agar LK mendapatkan pemahaman yang lebih baik lagi dengan cara *”Cobalah untuk sering membuka internet mengenai gejala apa yang akan terjadi jika perilaku tersebut dilakukan secara terus menerus kepada teman sendiri maupun orang lain”*.

FA menyatakan apa alasan melakukan perilaku tersebut kepada orang lain”*Alasan melakukannya karna membalas ejekan yang dilakukan terhadapnya tersebut*”. Setelah FA mendapatkan layanan bimbingan kelompok FA merasa cukup senang karena telah mendapatkan informasi baru terkait materi yang di sampaikan.

Selanjutnya diharapkan FA mampu meningkatkan pemahaman tentang perilaku tersebut dengan cara *"mengikuti kegiatan yang positif seperti ekstrakurikuler pramuka dan yang lain-lain agar kebiasaan untuk membalas atau pun memulai ejekan berkurang"*.

KR menyatakan sikap setelah mendapatkan bimbingan dan pengarahan dari guru bk *"cukup menghargai dan mendengarkan apa yang dikatakan guru bk, selanjut mengikuti arahan-arahan yang di berikan guru bk"*. KR merasa senang mendapat informasi baru terhadap materi yang disampaikan peneliti. Selanjutnya diharapkan KR mampu meningkatkan pemahaman tentang perilaku tersebut dengan cara *"Sering membaca buku atau pun mengikuti kegiatan kegiatan positif guna meningkatkan pemahaman dan mengurangi perilaku yang dapat merugikan diri sendiri atau pun orang lain"*.

MR menyatakan apakah sering melakukan perilaku agresi game online kepada teman *"sering, karena teman sendiri sering memulai duluan alhasil ikut terpengaruh untuk membalas perilaku tersebut"*. Dalam hal ini MR senang mendapatkan wawasan baru tentang informasi yang disampaikan peneliti. Selanjutnya MR diharapkan mampu meningkatkan pemahamannya tentang perilaku tersebut dengan cara *"Mencari tau dampak dampak negatif mengenai perilaku tersebut melalui buku dan internet, dan ikut serta mengikuti kegiatan positif guna mengurangi perilaku negatif tersebut"*.

RH menyatakan alasan melakukan perilaku tersebut kepada orang lain *" untuk menjatuhkan mental musuh agar musuh tidak bisa berkonsentrasi dalam game online tersebut"*. RH merasa senang dalam kegiatan ini karena mendapatkan informasi-

informasi baru terkait pembahasan yang dibahas sebelumnya. Selanjutnya RH diharapkan mampu meningkatkan pemahamannya terkait materi yang dibahas dengan cara ” Mengurangi kegiatan bermain game online dan mengganti kegiatan yang lebih bermanfaat dalam hal yang lebih positif lagi seperti ikut serta dalam ekstrakurikuler seperti pramuka salah satunya”.

D. Diskusi Hasil Penelitian

Layanan bimbingan kelompok dipilih sebagai penerapan layanan bimbingan kelompok untuk mencegah perilaku agresi game online pada siswa yang dimana konselor memberikan layanan ini dengan menggunakan dinamika kelompok agar peserta didik dapat memperoleh informasi dan pemahaman baru dari topik yang akan dibahas. Layanan bimbingan kelompok lebih ekonomis dari pada melalui layanan bimbingan individual sebab dilakukan secara berkelompok dan lebih menghemat waktu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dikumpulkan peneliti melalui observasi, wawancara terhadap siswa kelas XI SMA PAB 8 Saentis terdapat adanya peningkatan pemahaman pada siswa terhadap perilaku agresi game online, kemudian siswa mampu mengatur dan mengendalikan emosi saat perilaku agresi sedang berlangsung, serta siswa lebih bijak dalam membuat keputusan yang tepat untuk tidak melakukan perilaku agresi game online kepada orang lain.

E. Keterbatasan Peneliti

Dalam hal ini peneliti mengaku rentan terhadap kesalahan kesalahan yang terjadi pada saat penelitian. Penulisan skripsi ini masih belum bisa dikatakan sempurna, masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam melakukan penelitian dan pengolahan data. Berikut beberapa faktor keterbatasan bagi peneliti:

1. Singkatnya proses penelitian dikarenakan keterbatasan waktu, hal ini bisa mengakibatkan kurangnya penyampaian informasi mengenai topik yang di bahas
2. Kurangnya peneliti mencari referensi tambahan, minimnya wawasan dalam pembuatan daftar pertanyaan wawancara yang baik mengakibatkan siswa kurang paham tentang dan bingung dalam memberikan jawaban dari pertanyaan pertanyaan tersebut.
3. Dari pernyataan di atas peneliti menyadari masih banyak lagi kekurangan dan keterbatasan yang terjadi. Oleh karena itu, penulis memohon saran dan kritikan positif guna membangun penulis dalam penyusunan karya-karya ilmiah selanjutnya dengan baik dan sempurna.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas yang penulis paparkan tersebut maka dapat diambil sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemberian layanan bimbingan kelompok kepada siswa SMA PAB 8 Saentis berjalan sesuai dengan yang di rencanakan. Diberikannya kesempatan luas untuk berpendapat dan membicarakan hal yang terjadi di sekitarnya termasuk topik yang dibahas, hal ini membantu mereka dalam menyelesaikan masalah yang akan terjadi di kemudian hari
2. Dengan pemberian layanan bimbingan kelompok kepada siswa, diharapkan meningkatnya pemahaman mereka terhadap bahaya yang akan terjadi jika perilaku menyimpang itu terus menerus dilakukan. Mampunya siswa dalam mengendalikan emosinya agar tidak secara spontan ikut melakukan perilaku itu secara berulang-ulang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang di lakukan peneliti di SMA PAB 8 Saentis masih banyak siswa yang belum mengetahui dampak buruk, terjadinya kerugian terhadap orang lain maupun terhadap diri sendiri. Para siswa mulai mengerti dan memahami dampak-dampak negatif yang terjadi pada agresi game online setelah menerima

layanaan bimbingan kelompok. Mulainya siswa mengurangi kebiasaan membentak, meneriaki, dan mengejek kepada siswa lain. Untuk meningkatkan kesadaran akan perilaku agresi game online, nasihat dan arahan dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok.

B. Saran

1. Kepada kepala sekolah agar meningkatkan pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah terutama memberikan waktu lebih dalam penerapan layanan-layanan bimbingan dan konseling
2. Kepada guru bimbingan dan konseling yang sudah sangat efektif dalam pemberian layanan terutama dalam menggunakan teknik pendekatan yang ada dalam bimbingan dan konseling dalam hal ini siswa mampu untuk lebih terbuka dalam mengungkapkan masala-masalah yang dialami siswa
3. Kepada guru-guru dan wali kelas agar ikut serta dalam pemberian layanan-layanan bimbingan konseling
4. Kepada siswa agar pemahaman-pemahaman yang disampaikan oleh peneliti disampaikan kepada teman yang lain agar peningkatan agresi game online ini bisa di minimalisir.

DAFTAR PUSTAKA

- Danim, S. (2013). *PENGANTAR KEPENDIDIKAN Landasan, Teori, dan 234 Metafora Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Ewintri. (2012, Januari 2). *Bimbingan Kelompok*. Retrieved Agustus 8, 2022, from Wordpress: <https://ewintri.wordpress.com/2012/01/02/bimbingan-kelompok/>
- Febrina, C. L. (2014). PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ON-LINE TERHADAP AGRESIVITAS SISWA. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI - Vol. 9, No. 1, Juni 2014, 9, 28-35*.
- Idrus, M. (2009). Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif, dan Kuantitatif. 151.
- Kawuryan, F., & Guswani, A. M. (2011). PERILAKU AGRESI PADA MAHASISWA DITINJAU DARI KEMATANGAN EMOSI. *Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kematangan Emosi*, 86-92.
- Luddin M, A. B. (2010). *DASAR-DASAR KONSELING Tinjauan Teori dan Praktik*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Pidarta, M. (2013). *LANDASAN PENDIDIKAN* (3 ed.). Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

- Rahman, A. A. (2014). *PSIKOLOGI SOSIAL: integrasi pengetahuan wahyu dan pengetahuan empirik*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Rohman, K. (2018). AGRESIVITAS ANAK KECANDUAN GAME ONLINE.
Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak, 02, 156-172.
- Siswoyo, Y. (2016). Hubungan antara Confused Identity dengan Perilaku Agresif Remaja pada Siswa SMP Negeri 22 Kelas VII Palembang. *psikis-jurnal psikologi islam*, 2, 164.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. 338.
- Suryosubroto, B. (2010). *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan* (Revisi ed.). Jakarta: PTRINEKA CIPTA.
- Utomo Bayu, A. W., & Kustiawan, A. A. (2019). *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN*. MAGETAN: CV. AEMEDIA GRAFIK.
- Wibowo, M. E. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Pres.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

Nama : Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani
Tempat/ tanggal lahir : Aek Nabara, 05 November 1999
Jenis kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Jl. Tapa Rejo Mulyo 1
Anak ke : Anak ke 3 dari 3 bersaudara
Status : Belum menikah

DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Ridwan Efendi Sibarani
Nama Ibu : Kasramani Siregar S.Pd

PENDIDIKAN

- TK Darussalam tamat tahun 2006
- SD 112169 Danau bale B tamat tahun 2012
- SMP N 2 Rantau Selatan Tamat tahun 2015
- SMA Negeri 2 Rantau Selatan tamat tahun 2018
- Terdaftar sebagai mahasiswa Fkip umsu bimbingan dan konseling tahun 2018-2022

Lampiran 2

OBSERVASI SISWA SELAMA MENGIKUTI KONSELING LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

NO	Aspek Yang Diteliti	Hasil Obbservasi
1	<p>Antusiasme siswa mengikuti penyuluhan layanan bimbingan kelompok</p> <p>a. Bersikap tulus saat menggunakan layanan</p> <p>b. Kesungguhan siswa dalam menceritakan pengetahuannya</p> <p>c. Mendengarkan dan menerima nasehat dari konselor</p>	<p>a. Para siswa sangat antusias mengikuti layanan dari pertemuan pertama sampai akhir.</p> <p>b. Sebagian siswa cukup terbuka dalam menceritakan pengetahuannya, dan sebagian lagi ada juga siswa yang tertutup malu untuk menceritakan</p> <p>c. Semua siswa cukup memperhatikan dan menerima bimbingan, saran, dan nasehat konselor.</p>
2	<p>Perilaku siswa</p> <p>a. Positif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tertib selama mengikuti kegiatan • memberi respon • menerima masukan dan nasehat <p>b. Negatif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keluar masuk ruangan (permisi) • Kurang bersemangat mengikuti kegiatan • Menertawai pendapat teman 	<p>a. Karena masih ingin mendengarkan arahan lain dan menyuarakan pikirannya, anak-anak cukup tertib saat mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok</p> <p>b. Saat kegiatan berlangsung ada siswa yang tertawa sehingga mengakibatkan suasana sangat berisik, tetapi hal itu tidak berlangsung lama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengganggu teman dan usil dengan teman sebangku (hal ini terjadi di pertemuan I)

3.	<p>Interaksi siswa dengan teman temannya</p> <ul style="list-style-type: none">a. Mudah bergaul dan berinteraksi dengan temanb. Berkomunikasi dengan baik kepada temanc. Selalu menjaga pertemanand. Tidak pilih pilih teman	<p>Walaupun mereka berbeda dalam tingkat perekonomian keluarganya tapi mereka tidak memilih-milih teman untuk bergaul dan tidak merendahkan satu sama lain.</p>

Lampiran 3

Di Bawah Ini Adalah Data Asli Dari Siswa

1. Data Siswa

Nama : Fitra Rahma Dani Purba

Kelas : XI

T. T. L : 22 Juli 2007

Jenis Kelamin : Perempuan

Cita cita : Dokter Hewan

Hobi : Masak, Nyanyi

Alamat : Jl. Pendidikan

2. Data Siswa

Nama : Lola Kris Sendang

Kelas : XI

T. T. L : 05 Mei 2007

Jenis Kelamin : Perempuan

Cita cita : Guru

Hobi : Nyanyi

Alamat : Pasar 6

3. Data Siswa

Nama : Fika Anatsya

Kelas : XI

T. T. L : 9 APRIL 2007

Jenis Kelamin : Perempuan

Cita cita : Model

Hobi : Masak, Nyanyi

Alamat : Pasar 3

4. Data Siswa

Nama : Kiki Romansyah

Kelas : XI

T. T. L : 17 September 2007

Jenis Kelamin : Laki laki

Cita cita : Pemain Futsal

Hobi : Bermain Futsal

Alamat : Percut Cinta Damai

5. Data Siswa

Nama : Muhammad Rafli

Kelas : XI

T. T. L : 30 Agustus 2007

Jenis Kelamin : Laki laki

Cita cita : Pemain Bola

Hobi : Main Bola

Alamat : Percut

6. Data Siswa

Nama : Riva Hidayat

Kelas : XI

T. T. L : 15 November 2006

Jenis Kelamin : Laki-laki

Cita cita : Proplayer Game

Hobi : Main Game

Alamat : Jl. Pancing

Lampiran 4

HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

Wawancara tertulis dengan siswa di lakukan oleh peneliti pada tanggal 05 November 2022

NAMA : FR

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda pernah melakukan perilaku seperti mengejek, berkata kotor, membentak dan bersorak-sorak pada saat bermain game online?	Pernah pak, tapi saya ga terlalu lebay kali kek cagak kotor cuman ngejek biasa aja.
2.	Apakah anda sering melakukannya agresi game online tersebut bersama teman anda?	Saya kurang tau pak sebelumnya agresi itu kek mana, tapi kok ngejek di game pernah.
3.	Apa alasan anda untuk melakukan perilaku tersebut kepada orang lain?	Yah ngebalas apa yang dah dibilang dia
4.	Bagaimana sikap anda setelah mendapat bimbingan dan pengarahan dari guru bk anda?	Lebih kek agak dikurangi aja pak karna ga baik juga

NAMA : LK

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda pernah melakukan perilaku seperti mengejek, berkata kotor, membentak dan bersorak-sorak pada saat bermain game online?	Kalok ngelakuin nya di game belum pak, tapi kok secara langsung pernah kek

	sorak pada saat bermain game online?	di jadikan bahan candaan doang
2.	Apakah anda sering melakukannya agresi game online tersebut bersama teman anda?	Sama kek yg saya bilang tadi dalam game belum pak
3.	Apa alasan anda untuk melakukan perilaku tersebut kepada orang lain?	Lebih kek ngebalas aja pak ga terima juga kok misalnya di ejek ejek gitu
4.	Bagaimana sikap anda setelah mendapat bimbingan dan pengarahan dari guru bk anda?	Saya rasa kayak ngikuti aja apa kata guru kurang-kurangi buat ngejek orang lain pak

NAMA : FA

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda pernah melakukan perilaku seperti mengejek, berkata kotor, membentak dan bersorak-sorak pada saat bermain game online?	Pernah pak tetapi ga sampai terlalu kasar
2.	Apakah anda sering melakukannya agresi game online tersebut bersama teman anda?	Ga terlalu sering pak tapi pernah
3.	Apa alasan anda untuk melakukan perilaku tersebut kepada orang lain?	Alasan utamanya yah cuman buat ngebalas ejekannya pak
4.	Bagaimana sikap anda setelah mendapat bimbingan dan pengarahan dari guru bk anda?	Harus berubah jadi yang lebih baik lagi pak

NAMA : KR

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda pernah melakukan perilaku seperti mengejek, berkata kotor, membentak dan bersorak-sorak pada saat bermain game online?	Pernah pak,
2.	Apakah anda sering melakukannya agresi game online tersebut bersama teman anda?	kalok itu pernah pak soalnya temen saya kadang ga serius kalok di ajak maingame
3.	Apa alasan anda untuk melakukan perilaku tersebut kepada orang lain?	Supaya mental lawannya down pak
4.	Bagaimana sikap anda setelah mendapat bimbingan dan pengarahan dari guru bk anda?	Cukup dengar in aja pak sama kerjakan apa yang disuruh guru

NAMA : MR

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda pernah melakukan perilaku seperti mengejek, berkata kotor, membentak dan bersorak-sorak pada saat bermain game online?	Jarang pak kok bentak bentak gitu
2.	Apakah anda sering melakukannya agresi game online tersebut bersama teman anda?	Jarang juga pak
3.	Apa alasan anda untuk melakukan perilaku tersebut kepada orang lain?	Ngebalas apa yang di bilang nya pak karna orang itu duluan kadang yang

		mulai
4.	Bagaimana sikap anda setelah mendapat bimbingan dan pengarahan dari guru bk anda?	Kalok saya ngikut ajalah pak apa yang dibilang guru

NAMA : RH

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda pernah melakukan perilaku seperti mengejek, berkata kotor, membentak dan bersorak-sorak pada saat bermain game online?	Sering juga pak kok bentak-bentak gitu
2.	Apakah anda sering melakukannya agresi game online tersebut bersama teman anda?	Lumayan pak
3.	Apa alasan anda untuk melakukan perilaku tersebut kepada orang lain?	Supaya kena mental musuhnya pak biar ga konsen orang tuh main
4.	Bagaimana sikap anda setelah mendapat bimbingan dan pengarahan dari guru bk anda?	Lebih kek ngurangi jugak pak, ga enak juga kalok misalnya jadi ga bekawan gara-gara hal sepele gitu pak

Lampiran 5

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU BK DI SEKOLAH

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru Bimbingan dan Konseling secara

Face to Face pada tanggal 26 Oktober 2022 pukul 09.00 Wib di pelataran SMA PAB 8

Saentis

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Bagaimana Pendapat Ibu Mengenai Kurangnya Pemahaman Siswa Tentang Perilaku Agresi Game Online Saat Ini?	Menurut pendapat saya kurangnya pemahaman siswa tentang perilaku agresi game online saat ini dapat membahayakan para siswa sendiri, dikarenakan mereka tidak mengetahui apa saja bahaya dari setiap tindakan yang mereka lakukan dan dampak dari perilaku mereka sendiri karena mereka tidak mempunyai pengetahuan akan hal itu jadi bisa saja para siswa menganggap itu hal yang wajar-wajar saja, apalagi di jaman sekarang ini semakin banyak remaja-remaja yang menggunakan

		android untuk bermain game online, tanpa memperhatikan sekitarnya.
2	Apakah Ibu Sudah Pernah Memberikan Layanan Bimbingan Kelompok Mengenai mencegah Perilaku Agresi Game Online Kepada Siswa?	Kalau mengenai pendidikan seksual sih saya belum pernah memberikan edukasinya, tetapi kemarin saya sempat memberikan edukasi tentang kenakalan remaja seperti bahaya narkoba, geng motor.
3	Menurut Pandangan Ibu Bagaimana Respon Para Siswa Saat Sedang Memberikan Layanan tersebut?	Ya sebagian siswa ada yang mendengarkan dan sebagian siswa lainnya ada yang asik bercerita dengan teman sebangkunya, ya namanya anak-anak remaja sekarang kadang ada yang nurut kadang ada juga yang tidak mau mendengarkan
4	Apakah Ada Perubahan Yang Positif Dari Siswa Setelah Ibu Memberikan Edukasi?	Untuk perubahan positif saya rasa itu tergantung dari siswanya sendiri, karena dari yang saya jelaskan tadi ada beberapa siswa yang mau mendengarkan dan ada siswa yang sibuk sendiri bercanda dengan temannya, jadi kalo soal

		<p>perubahan itu saya gak bisa menilai banyak atau sedikitnya karna yang mau merubah itu diri siswa itu sendiri saya hanya membantu mereka untuk menambah wawasan dan pengetahuannya.</p>
--	--	---

Lampiran 6

Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) Layanan Bimbingan Kelompok Tahun Pembelajaran 2021/2022

1. Identitas

- a. Satuan Pendidikan : SMA PAB 8 Saentis
- b. Tahun Ajaran : 2021/2022
- c. Kelas : XI-IPA
- d. Pelaksana dan pihak terkait : Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani

2. Waktu

- a. Hari/Tanggal : Jumat/ 21 Oktober 2022
- b. Jam Pelayanan : Sesuai kesepakatan
- c. Volume/alokasi waktu : 1 x 50 Menit
- d. Tempat : Ruang BK

3. Materi Pelayanan

- a. Tema : pemahaman agresi game online

4. Tujuan layanan

- a. Umum :Siswa memiliki pemahaman tentang ageresi game online
- b. Khusus (Indikator) :
 - 1) Siswa mampu memahami apa itu agresi game online
 - 2) Siswa mampu memahami bahaya perilaku agresi game online
 - 3) Siswa mampu mengaplikasikan bagaimana cara mengendalikan dari perilaku agresi game online

- 5. Fungsi Layanan** : Fungsi pemahaman, pencegahan, pengentasan dan, pemeliharaan
- 6. Metode dan Teknik**
- a. Jenis layanan : Format Klasikal
 - b. Kegiatan pendukung : Observasi, Tampilan Kepustakaan
 - c. Metode simulasi, dan : Ceramah, tanya jawab, diskusi, resitasi.
 - d. Pendekatan :-
- 7. Sarana**
- a. Media : Kursi
 - b. Instrumen : Panduan/ handout kegiatan
 - c. Sumber : Bahan Bacaan
- 8. Sasaran penilaian** : Siswa Kelas XI-IPA
- 9. Rencana Penilaian**
- a. Penilaian proses/Penugasan :
Siswa aktif mendiskusikan dalam proses layanan bimbingan kelompok yang diberikan oleh guru BK/Konselor
 - b. Penilaian hasil : (Terlampir)
 - 1) Laiseg : Penilaian menggunakan BMB3
 - 2) Laijapen : Siswa dapat mencegah perilaku agresi game online
 - 3) Laijapang : Siswa mampu terhindar dari perilaku agresi game online dalam kehidupan sehari-hari

10. Catatan Khusus

: -

Media, 06 September 2022

Mengetahui,
Koordinator BK

Peneliti

(Ria Yuliana S.Pd)

**(Galang Gifari Tri Anugrah
Sibarani)**

Lampiran 7

DOKUMENTASI



Foto bersama Kepala Sekolah



Foto bersama guru BK



Pemberian Layanan







Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Bimbingan dan Konseling
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani**
NPM : 1802080053
Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling
Kredit Kumulatif : 138 SKS

IPK= 3,48

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Penerapan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online pada Siswa Kelas XI di SMA PAB 8 Saentis	
	Keefektifan Layanan Advokasi melalui Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Siswa	
	Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Masa Pandemi	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2022
Hormat Pemohon,

Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : **Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani**
NPM : 1802080053
Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Penerapan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online pada Siswa Kelas XI di SMA PAB 8 Saentis

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Tetty Muharmi, S.Psi, M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2022
Hormat Pemohon,

Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani

Keterangan

- Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln.Kap.Mukhtar Basri No.3 Telp.6622400 Medan20217 Form : K3

Nomor : 1887/IL.3.AU/UMSU-02/F/2022
Lamp. : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing.**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut dibawah ini:

Nama : **Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani**
N P M : 1802080053
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Penelitian : Penerapan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online pada Siswa Kelas XI di SMA PAB 8 Saentis.

Pembimbing : Tetty Muharni,S.Psi,M.Pd.

- Dengan demikian mahasiswa tersebut diatas diizinkan menulis/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
- 4 Penulisberpedomankepadaketentuan yangtelahditetapkan oleh Dekan.
 - 5 Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila Tidak selesai dalam waktu yang telah ditentukan.
 - 6 Masadaluwarsatanggal : **06 September 2023**

Medan, 09 Shafar 1444 H
06 September 2022 M




Dekan

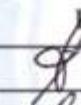
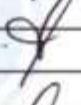
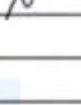
Dra. Hj. Syamsuryurnita, M.Pd.
NIP:196706041993032002

- Dibuat rangkap 4 (empat)
5. Fakultas (Dekan)
 6. Ketua Program Studi
 7. Pembimbing
 8. Mahasiswa yang bersangkutan:
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling
Nama Mahasiswa : Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani
NPM : 1802080053
Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Penerapan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online pada Siswa Kelas XI di SMA PAB 8 Saentis

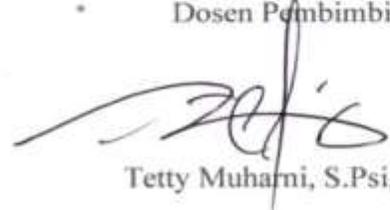
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
7 Maret 2022	Pengisian Judul ACC	
25 Maret 2022	Bab I Pendahuluan & bentuk narasi latar belakang masalah	
16 Juni 2022	Bab II Landasan Teori & sumber teori ahli di latar masalah yang sesuai dengan judul	
5 September 2022	Bab III Metode Penelitian & sumber data & sampel peneliti & instrumen peneliti	
06 September 2022	ACC Proposal	

Medan, September 2022

Diketahui oleh:
Ketua Prodi


M. Fariz Hasibuan, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing


Tetty Muharni, S.Psi, M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani
NPM : 1802080053
Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Penerapan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi
Game Online pada Siswa Kelas XI di SMA PAB 8 Saentis
Sudah layak diseminarkan.

Medan, September 2022

Pembimbing

Tetty Muharni, S.Psi, M.Pd





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Kamis, Tanggal 15 September 2022 telah diselenggarakan seminar proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani
N.P.M : 1802080053
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online pada Siswa Kelas XI SMA PAB 8 Saentis T.A 2021/2022

No.	Masukan dan Saran
Judul	Perubahan judul penelitian.
Bab I	Penambahan referensi Latar belakang.
Bab II	Referensi sumber (pencahman nama)
Bab III	Metode penelitian (Alasan menggunakan kuaitatif).
Lainnya	
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Dosen Pembahas

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Ketua

M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Tetty Muharni, S.Psi., M.Pd.

Panitia Pelaksana,

Sekretaris

Sri Ngayomi YW, S.Psi, M.Psi



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani
N.P.M : 1802080053
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online pada Siswa Kelas XI SMA PAB 8 Saentis T.A 2021/2022

Pada hari Kamis, Tanggal 15 September 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, September 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas



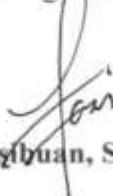
M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing



Tetty Muharni, S.Psi., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi



M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Nomor : 2327 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 21 Muharram 1443 H
Lamp : --- 17 Agustus 2022 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/ Ibu Kepala
SMP PAB 8 Saentis
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : **Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani**
NPM : 1802080053
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online Pada Siswa Kelas XI SMA PAB 8 Saentis Tahun Ajaran 2021/2022

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.
Dekan,



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN 0004066701

****Pertinggal****



PERKUMPULAN AMAL BAKTI
SEKOLAH MENENGAH ATAS
SMA SWASTA PAB-8 SAENTIS

NSS : 304070106116

NDS / NPSN : 3007010042 / 10214148

IZIN : No. 421.5/ 935/DIS PM PPTSP/6/VII/2019 TGL. 11 Juli 2019

e-mail : smaapab8saentis@gmail.com

website : smaapab8saentis.sch.id

20371

Alamat : Jalan Kali Serayu PTPN II Perkebunan Saentis – Kabupaten Deli Serdang. ☎ 061-6990779

SURAT KETERANGAN

Nomor : A-8/ LP/SKR.876 / PAB/ XI /2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) -8 Saentis, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara menerangkan bahwa :

Na m a : GALANG GIFARI TRI ANUGRAH SIBARANI
N P M : 1802080053
Jurusan : BIMBINGAN DAN KONSELING
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

benar telah melakukan penelitian di SMA SWASTA PAB-8 SAENTIS tanggal 21 Oktober s.d 21 November 2022 guna memperoleh informasi dan data-data yang berhubungan dengan skripsi yang berjudul " Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online Pada Siswa Kelas XI SMA PAB-8 SAENTIS Tahun Ajaran 2021/2022. Demikian Surat Keterangan ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan seperlunya.

Saentis, 21 November. 2022
Kepala SMA PAB-8 Saentis

AWALUDDIN.SPd.I

cc. Arsip,-



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkips@umsu.ac.id



SURAT KETERANGAN

NO.:

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Galang Gifari Tri Anugrah Sibarani
N.P.M : 1802080053
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Perilaku Agresi Game Online pada Siswa Kelas XI SMA PAB 8 Saentis T.A 2021/2022

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, Tanggal 15 September 2022.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, September 2022
Diketahui oleh,
Ketua Prodi


M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENCEGAH PERILAKU AGRESI GAME ONLINE PADA SISWA KELAS XI SMA PAB 8 SAENTIS

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	4%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	4%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	4%
4	repositori.umsu.ac.id Internet Source	1%
5	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Merdeka Malang Student Paper	1%
7	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
8	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%