

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi internet yang semakin pesat berfungsi bagi masyarakat dalam kehidupannya, seperti kemudahan dalam bekerja, dalam pembelajaran atau pendidikan, serta dalam perniagaan. Tidak hanya itu, dalam perkembangan teknologi internet munculah permainan baru yang menggunakan internet seperti *video game* atau lebih dikenal dengan *game online*. Setiawatidan Gunando (2019, hlm. 30) mengungkapkan bahwa *game online* adalah permainan digital yang hanya bisa digunakan ketika terhubung dengan jaringan internet yang memungkinkan pengguna lain dapat mengakses di waktu yang sama. Menurut Yohannes (dalam Shabati, 2018, hlm. 1) bahwa perkembangan internet di dominasi sebagai media hiburan seperti *game online*.

Menurut Imtiyaz (2020, hlm. 175) ada 2 jenis sifat permainan yaitu bersifat *fun game* dan yang bersifat agresi. Menurut Ekrima (dalam Sari dan Wijaya, 2021, hlm. 105) *fun game* adalah tempat untuk mengasah keberanian dan sebagai wadah untuk menghilangkan rasa bosan sehingga akan timbul keceriaan dan kesegaran diri. Sementara itu, Henry (dalam Fadli, 2021, hlm. 15) berpendapat bahwa dunia *game* seringkali didasari dengan jalan cerita agresi, kekerasan sampai ancaman gender. Permainan semacam itu ketika dimainkan dapat menimbulkan perilaku yang menyimpang, karena setiap gerakan di dalam permainan memerlukan tindakan dari si pemain. Menurut Griffiths (dalam Setiawatidan Gunando, 2019, hlm. 31) orang-orang menggunakan *game online* sebagai bentuk dari yang dilakukan oleh individu dalam menyelesaikan masalah dan juga menyesuaikan diri dengan lingkungannya di dunia nyata, seperti kekerasan dan perilaku agresif.

Menurut Setiawati dan Gunando (2019, hlm.33) *game online* yang mengandung unsur agresi yaitu *mobile legend* dan *PUBG*, unsur agresi atau unsur kekerasan tersebut seperti menembak menggunakan senjata, memukul karakter lawan, menghancurkan lawan menggunakan senjata tajam seperti pedang dan panah. Meskipun demikian, Lidiana (2021, hlm. 4) menjelaskan bahwa *mobile legend* merupakan salah satu permainan yang paling laris yang dapat diunduh melalui *PlayStore*, karena permainan ini dapat digunakan oleh anak-anak, remaja hingga orang tua. Dalam permainan *mobile legend* dapat dimainkan sendiri (solo) dan grup yang pemainnya dapat dipilih sendiri.

Berdasarkan hal tersebut di atas, Scheneiders (dalam Susantyo, 2011, hlm. 189) mendefinisikan perilaku agresif sebagai ungkapan perasaan atas akibat dari kekalahan individu yang ditujukan dalam wujud pemusnahan orang atau benda dengan faktor kesengajaan yang diungkapkan secara verbal dan non-verbal. Scheneiders juga mengungkapkan perilaku agresif ini umumnya adalah tingkah laku yang antisosial yang bertentangan dengan norma dan adat istiadat yang berlaku di masyarakat. Selanjutnya Bandura (dalam Susantyo, 2011, hlm. 194) menambahkan bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang dapat dipertimbangkan dari pengalaman masa lampau karena buatan (imitasi), pengakuan positif dan karena dorongan diskriminasi.

Perilaku agresif dapat ditinjau dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan juga melalui media massa. Menurut Bandura (dalam Suryanto, dkk. 2012, hlm. 200) agresi merupakan bentuk perilaku yang dapat membuat orang lain terluka. Pendapat itu diperkuat oleh Baron dan Byrne (1994); Brehm dan Kassin (1993); dan Brigham (1991); (dalam Suryanto, dkk. 2012: 200) yang mengungkapkan bahwa agresi adalah perilaku menyakiti orang lain secara fisik maupun psikis. Menyakiti orang lain dalam hal ini kalau dilakukan berdasarkan ketidaksengajaan maka itu bukan perilaku agresi, sebaliknya jika menyakiti orang lain secara sengaja maka itu merupakan perilaku agresi.

Menurut Bandura (dalam Shabati, 2018, hlm. 22) mengungkapkan bahwa perilaku manusia tidak hanya dipengaruhi dari dalam dirinya, namun dipengaruhi juga dari lingkungan. Imitasi adalah keinginan untuk meniru orang lain. Perilaku meniru tidak berfungsi secara langsung melainkan dapat terpengaruh oleh sikap menerima dan mengagumi perilaku yang ditiru.

Afif dan Ansor (2020, hlm. 1) menjelaskan bahwa Al-Qur'an merupakan keajaiban luar biasa yang abadi dan mukjizat yang didukung oleh perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, Al-Qur'an adalah petunjuk bagi seluruh umat Islam untuk menjalani kehidupan yang lebih baik. Al-Qur'an mengajarkan tentang berbagai macam hal, tidak terkecuali juga perilaku manusia. Perilaku agresif yang diterangkan Al-Qur'an terdapat dalam surat Al-Hujurat ayat 11;

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْأِسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ ۚ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik. Dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan barangsiapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim” (QS. Al-Hujurat ayat 11).

Pada surat Al-Hujurat ayat 11 diatas menjelaskan tentang perilaku agresi yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk melukai dan menyakiti orang lain dengan cara menjelekan serta mencela orang lain di depan umum. Hal tersebut selaras dengan pendapat Afif dan Ansor (2020, hlm. 6) bahwa Allah mengharamkan manusia memaki, mencaci, menyindir dan mengumpati orang lain. Karena hal tersebut merupakan keangkuhan yang

hukumnya haram. Sehubungan dengan itu, ajaran agama Islam sangat melarang kegiatan seperti menjelekan orang atau bentuk agresif yang lainnya.

Thalib (2010, hlm. 215) menerangkan beberapa faktor penyebab dari perilaku agresif yang menjadi perkiraan pendorong perilaku kriminal pada remaja yaitu: perilaku agresif orang tua, perilaku agresif yang terjadi pada masa anak-anak, sering menonton film dengan genre film kekerasan dan kejahatan pada masa remaja. Selain itu permainan yang bergenre kekerasan juga dapat menjadi faktor eksternal penyebab perilaku agresif. *Game* merupakan sarana yang sesuai, bukan hanya menyediakan hiburan saja tapi dapat melahirkan individu yang kecanduan. Satria (dalam Rondo, Herlina dan Franly, 2019, hlm. 2) mengungkapkan bahwa melonjaknya permainan *game* dengan plot kekerasan dapat menciptakan kecemasan yang dapat berpengaruh negatif bagi remaja yang memainkan *game* tersebut.

Pendapat Bakker (dalam Shabati, 2018, hlm. 1) bahwa pemain *game online* berusia rata-rata antara 12-30 tahun dan kebanyakan pemainnya yang berusia 12-21 tahun atau dikenal dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Menurut Santrock (dalam Lestari, 2018, hlm. 1) bahwa remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar seperti pengaruh lingkungan, apabila remaja tidak dapat beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang selalu berubah-ubah akan dapat melakukan perilaku maladaptif, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Selanjutnya Rondo, Herlina dan Franly (2019, hlm. 2) mengungkapkan bahwa pikiran remaja sedang mengalami teori belajar sosial, maksudnya adalah ketika remaja bermain *game* yang mengandung unsur agresif akan mendorong melakukan perilaku agresif, karena remaja dapat meniru apa yang dilihat dari layar ketika sedang bermain *game* dari perilaku hingga sikap dan pandangan baik di sengaja maupun tidak di sengaja. Menurut Thalib (2010, hlm. 211) bahwa perilaku agresif dikalangan siswa sekarang lebih meningkat, seperti kerusuhan perkelahian dan tindak kekerasan lainnya yang

menyebabkan korban jiwa, kerugian material dan juga pada kesehatan mental siswa.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan fenomena bermain *game mobile legend* juga terjadi pada siswa di SMP Negeri 16 Kota Cirebon. Anak-anak pemain *mobile legend* terindikasi berperilaku agresif. Perilaku agresif yang muncul yaitu berupa tindakan verbal seperti memaki, menghina, dan non-verbal seperti melempar barang ketika marah dan menggebrak meja ketika kalah dalam *game*. Maka dari itu peneliti merasa tertarik untuk mengambil pokok bahasan penelitian dengan menitikberatkan pada: “*Analisis Dampak Mobile Legend Terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 16 Kota Cirebon*”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. *Mobile legend* termasuk permainan yang memiliki unsur agresif, karena seperti menembak menggunakan senjata, memukul karakter lawan, menghancurkan lawan menggunakan senjata tajam seperti pedang dan panah.
- b. Ketika remaja awal bermain *game* yang mengandung unsur agresif, maka akan mendorong untuk melakukan perilaku agresif karena remaja dapat meniru apa yang dilihat dan didengarnya.
- c. Adanya dampak dari penggunaan *game mobile legend* terhadap perilaku agresif siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon.

2. Fokus Masalah

Fokus masalah digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pembahasan masalah, agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dan juga agar tujuan dari penelitian dapat tercapai. Berikut ini, beberapa fokus masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Gambaran penggunaan *game mobile legend* pada siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon.
- b. Perilaku agresif siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon yang menggunakan *game mobile legend*.
- c. Analisis dampak *game mobile legend* terhadap perilaku agresif siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon.

3. Pertanyaan Penelitian

Untuk memudahkan dalam pencarian data, maka disusunlah pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana gambaran penggunaan *game mobile legend* pada siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon?
- b. Bagaimana perilaku agresif siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon yang menggunakan *mobile legend*?
- c. Analisis dampak dari penggunaan *mobile legend* terhadap perilaku agresif siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan *mobile legend* pada siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon.
2. Untuk mengetahui perilaku agresif siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon yang menggunakan *mobile legend*.
3. Untuk menganalisis dampak dari penggunaan *mobile legend* terhadap perilaku agresif siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah tentang dampak *mobile legend* terhadap perilaku agresif sehingga dapat memberikan kontribusi bagi siswa SMP Negeri 16 Kota Cirebon.

2. Kegunaan Praktis

- a. Siswa-siswi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada siswa mengenai dampak-dampak yang dialami anak akibat bermain *mobile legend* sehingga anak dapat lebih mengurangi kegiatan yang berhubungan dengan *game online*.

b. Orang tua/masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan informasi mengenai dampak *mobile legend* dan agar orang tua/masyarakat dapat selalu mengawasi ketika anak bermain *game online*, agar meminimalisir perilaku agresif yang ditimbulkan akibat bermain *game online*.

c. Guru/wali Kelas

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu guru/wali kelas untuk mengetahui dampak dari bermain *mobile legend* agar guru/wali kelas dapat mengawasi serta memberi nasihat untuk anak tidak berperilaku agresif.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang dampak bermain *mobile legend* terhadap perilaku agresif siswa SMP.

e. Program Studi Bimbingan Konseling Islam

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan untuk menambah perspektif baru mengenai dampak bermain *mobile legend* terhadap perilaku agresif siswa SMP.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan judul “*Analisis Dampak Mobile Legend Terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon*” yang menjelaskan tentang dampak dari bermain *game mobile legend* terhadap perilaku agresif siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon belum pernah ditemukan. Namun demikian, ada beberapa kajian ataupun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang telah penulis lakukan. Hasil-hasil penelitian tersebut antara lain, adalah:

1. Karya ilmiah skripsi dari: Swastirena Merari Shabati, Mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana Tahun 2018, yang berjudul “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Jenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) “Mobile Legend” Dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana*”. Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, yaitu diketahui bahwa *Mobile Legend* mempunyai dampak terhadap perilaku agresif mahasiswa. Perilaku agresif yang terjadi yaitu ketika mahasiswa bermain *Mobile Legend* dibarengi dengan mengucapkan kata-kata kotor dan kasar, memukul-mukul handphone saat bermain ketika terjadi gangguan pada sinyal dan perilaku agresif lainnya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada relasi yang aktif antara perilaku agresif dengan kecanduan *game online ML* adalah 0,145 atau $p < 0,05$ yang berarti ada hubungan positif yang kongkrit antara kecanduan *game Online ML* dengan perilaku agresif. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu meneliti terpaut untuk mencari tahu dampak *Mobile Legend* terhadap perilaku agresif. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah subjek penelitian, lokasi penelitian dan pembahasannya terdapat penjelasan yang menggunakan statistik karena menggunakan penelitian kuantitatif.
2. Karya ilmiah skripsi dari: Nur Fikri Khoiri, Mahasiswa Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo Tahun 2021, yang berjudul “*Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-ourung, Siman, Ponorogo)*”. Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, yaitu diketahui bahwa ada beberapa faktor yang menjadikan pemain *game Mobile Legend* berperilaku *Toxic Disinhibition Online* yaitu karena pada dasarnya permainan ini mengandung unsur kekerasan yaitu saling membunuh untuk menang, permainan ini juga bisa di akses oleh seluruh dunia yang mengakibatkan perbedaan antara suku, ras, budaya dan negara, adanya perilaku yang meninggalkan permainan disengaja atau tidak disengaja (AFK), perilaku

Troll atau bermain tidak sesuai dengan arahan dan perilaku *feeding* yaitu perilaku yang membiarkan dirinya dibunuh dalam permainan tanpa adanya perlawanan. Perilaku *toxic* yang muncul akibat bermain *game Mobile Legend* yaitu perilaku *Flaming* yaitu mengirim pesan yang mengandung serangan, *Griefing* yaitu kegiatan yang sengaja membuat pemain menjadi merasa kesal, *Cheating* yaitu kegiatan menggunakan perangkat program yang ada di *game Mobile Legend* dengan tidak resmi untuk kepentingan pribadi dan *Cyberbullying* yaitu kegiatan yang dilakukan berkali-kali untuk mengganggu pemain lain. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu terpaut mencari tahu dampak *Mobile Legend*, menggunakan pendekatan kualitatif dan teknik pengambilan datanya dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah subjek penelitian, lokasi penelitian dan perbedaan pembahasan tentang perilaku agresif dengan perilaku *Toxic Disinhibition Online*.

3. Karya ilmiah jurnal dari: Irnawati, dkk. Humas Lembaga Penelitian Mahasiswa Penalaran Universitas Negeri Makassar Tahun 2018, yang berjudul "*Pengaruh Kecanduan Game Mobile Legends terhadap Perilaku Agresif pada Siswa SMP Negeri 25 Makassar*". Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, yaitu tingkat kecanduan *game Mobile Legends* di SMP Negeri 25 Makassar sudah sangat tinggi. Hasil tersebut berdasarkan atas perhitungan ciri-ciri kecanduan yaitu adanya perasaan senang ketika bermain *game Mobile Legends*, perasaan gelisah ketika sedang tidak bermain *game Mobile Legends*, tidak dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan benar, berkurangnya kegiatan fisik, peralihan waktu tidur, berkurangnya interaksi dan sosialisasi kepada masyarakat, bermain *game Mobile Legends* sehari minimal 3jam dan aktivitas tersebut dipantau selama 1 bulan dan membuktikan bahwa angka kecanduan *game Mobile Legends* pada siswa SMP Negeri 26 Makassar masuk dalam tingkat sangat tinggi yaitu sebanyak 55,32%. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu subjek penelitian yaitu siswa SMP, meneliti terpaut

untuk mencari tahu dampak *Mobile Legend* terhadap perilaku agresif. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian, pembahasannya terdapat penjelasan yang menggunakan statistik karena menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasi.

F. Kerangka Teori/ Kerangka Pikiran

Kerangka pemikiran dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan konsep dan teori yang digunakan dalam penelitian ini, serta hubungan dengan rumusan masalah yang ditentukan, mengacu pada konsep dan teori yang ada. Maka digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Peneliti, 2022

1. *MobileLegend*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2020, hlm. 38) dan Bangun dan Elza (2021, hlm. 3) bahwa *mobile legend* dipublikasikan pada tanggal 11 Juli 2016 oleh Moonton yang merupakan sebuah perusahaan yang berasal dari salah satu kota di China. Menurut Pratama (2020, hlm. 38) *mobilelegend* adalah permainan pertandingan yang dipersiapkan untuk ponsel dan dimainkan oleh *multiplayer* secara *online*. *Mobile legend* adalah salah satu permainan yang mudah diakses dan dimainkan, hal tersebut selaras dengan Lidiana (2021, hlm. 4) yang

mengungkapkan bahwa permainan ini menjadi paling digemari oleh siapa saja tanpa terkecuali juga pada anak remaja, permainan ini dimainkan sampai 50 juta pemain di Indonesia.

Khoiri (2021, hlm. 25) mengungkapkan dalam permainan *mobile legend* terdapat lima gaya yaitu (1) gaya *ranked* gaya yang paling sering dimainkan dalam *mobile legend*, gaya *ranked* berarti setiap pemain atau kelompok berkompetisi dengan kelompok lain yaitu menghancurkan tower milik lawan dengan tetap mempertahankan tower milik sendiri untuk memenangkan kompetisi. Tingkatan dalam *ranked* yaitu *warrior*, *elite*, *master*, *grand master*, *apic*, *legend*, *mythic* dan tingkatan paling tinggi *gloriousmythic*. Tingkatan ini bisa turun apabila tidak naik ke tingkatan selanjutnya selama enam bulan, (2) *classic* adalah gaya pertama yang dilalui oleh pemain pemula, mode pertama di *mobile legends*, (3) *brawl* adalah salah satu gaya yang digunakan untuk hiburan di dalam permainan *mobile legend*, (4) *arcade* adalah gaya terbaru di dalam permainan *mobile legend* (5) *custom* adalah gaya yang sering digunakan untuk melatih hero dan sering digunakan untuk tempat bertanding. Gaya *custom* bisa memilih permainan ingin bermain satu persatu.

Menurut Zikrillah, dkk. (2021, hlm. 96) menjelaskan bahwa *mobilelegend* adalah permainan *onlinemenunjukkan* jenis peperangan antar kelompok yang terdiri dari 5 individu. Memainkan permainan ini perlu menggunakan karakter, hal tersebut dijelaskan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Khoiri (2021, hlm. 27) bahwa saat ini karakter atau hero yang dapat digunakan oleh pemain sudah mencapai 101 karakter, dengan dibagi menjadi 6 jenis *role* yaitu *marksman*, *tank*, *mage*, *fighter*, *assassin* dan *support*.

2. Perilaku Agresif pada Remaja

Menurut Bandura (1977, hlm. 197) lingkungan sosial memberikan ruang yang sangat luas untuk menciptakan kemungkinan-kemungkinan secara timbal balik mempengaruhi perilaku seseorang. Perilaku tersebut dapat berupa perilaku yang baik atau juga perilaku yang buruk, seperti

perilaku agresif. Helmi dan Soedardjo (1998, hlm. 13) menjelaskan teori belajar sosial yang dirintis oleh Albert Bandura menjelaskan perilaku agresif adalah perilaku yang diamati dari pengalaman masa lalu dapat melalui observasi langsung (tiruan), penguatan positif dan dorongan tertentu.

Suryanto, dkk. (2012, hlm. 200) mengungkapkan bahwa agresi adalah bentuk perilaku yang memiliki niat untuk melukai seseorang, membunuh, mengolok-olok secara verbal, merugikan orang lain, dan memukul orang lain dalam keadaan marah. Istilah agresi mengarah pada keadaan sikap dan emosi seseorang, kemarahan itu berupa perasaan yang kuat terhadap kesulitan dalam membalas perasaan terluka. Menurut Russel dan Fehr (dalam Suryanto, dkk. 2012, hlm. 201) perasaan kesulitan tersebut seperti marah dan benci bergantung pada situasi tertentu. Hal tersebut seirama dengan yang di jelaskan oleh Hermansyah (2020, hlm. 11) bahwa agresi ialah suatu perilaku yang menyengsarakan orang lain seperti merebut hal yang dimiliki oleh orang lain baik di sengaja maupun tidak di sengaja.

Ursin dan Olf (dalam Thalib, 2010, hlm. 213) membedakan perilaku agresif, yaitu: (a) agresif fisik dan (b) agresif verbal. Pendapat tersebut jelaskan lagi oleh Buss & Perry (dalam Shabati, 2018, hlm. 3) mengungkapkan bahwa ada 4 aspek perilaku agresif, yaitu:

- a. Agresif fisik (*physical aggression*) adalah perilaku menyerang orang lain secara langsung seperti berkelahi dengan teman sebaya, berlaku kasar kepada orang lain (orang tua, guru dan orang dewasa).
- b. Agresif verbal (*verbal aggression*) adalah perilaku menyerang atau memberikan dorongan yang dapat merugikan dan menyakiti orang lain secara verbal atau kata-kata. Kata-kata verbal berupa kata cacian, makian, ancaman dan mengumpat.
- c. Kemarahan (*anger*) adalah perasaan marah dan geram.
- d. Permusuhan (*hostility*) terdiri dari dua resentment seperti rasa iri dengki, dan kecemburuan dengan orang lain, dan suspicions seperti

menentang, kecemasan dan antisipasi dari rasa pertengkaran dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat dari Wiggins (dalam Hermansyah, 2020, hlm. 12) bahwa ada 2 macam perilaku agresif yang sering dilakukan oleh remaja, yaitu:

- a. Ekspresif agresif, yaitu individu yang menyalurkan agresif secara ekspresif seperti dengan mengeluarkan perkataan kasar, menuduh orang lain atas kesalahannya, mengumpat dengan kata-kata atau benda yang dapat mencelakakan orang lain dan diri sendiri.
- b. Pasif agresif, yaitu individu yang menggunakan gaya membungkam, menghindari komunikasi mata, jarang tersenyum dan sering meminta maaf.

Miller (dalam Thalib, 2010, hlm. 214) menerangkan tentang masalah lingkungan dan memberi empat alasan pentingnya masalah lingkungan dengan agresivitas yaitu (a) tekanan lingkungan menyebabkan krisis, (b) tekanan lingkungan menyebabkan terlalu banyak meradang, (c) tekanan-tekanan yang berkolaborasi dengan perilaku, (d) tekanan-tekanan yang membuat perasaan gusar, merasa tersinggung dan merasa tidak senang. Kemudian lebih dijelaskan oleh Zainun Mu'tadin (dalam Pratama, 2020, hlm. 31) bahwa faktor-faktor penyebab dari perilaku agresif adalah sebagai berikut:

- a. Amarah, yaitu perasaan yang memiliki ciri khas bentuk syaraf parasimpatik lebih mendominasi dan adanya emosi acuh tak acuh yang sangat kuat umumnya diakibatkan oleh kesalahpahaman.
- b. Lingkungan, situasi di dalam lingkungan yang dapat menjadi pengaruh perilaku agresif yaitu sebagai berikut:
 - 1) Kemiskinan, apabila individu diasuh dan dibesarkan dalam lingkungan kemiskinan maka perilaku agresif individu tersebut mengalami penguatan secara alami. Misalnya dalam daerah ibukota banyak orang-orang yang menjadi pengemis dan pengamen di lampu merah, ketika kita memberi sumbangan kepada satu orang kemudian

ada lagi yang datang untuk meminta sumbangan tetapi tidak memberi biasanya akan diolok-olok dan dicaci maki.

- 2) Anonimitas, anonim atau individu yang tidak memiliki kepribadian. Dalam hal ini, individu yang tidak memiliki kepribadian lingkungan, tidak merasa terpaut dengan norma masyarakat, dan tidak merasa menjadi bagian di masyarakat. Akibatnya, orang-orang seperti ini akan bertingkah laku sewenang-wenang,
- 3) Suhu Udara Panas, misalnya dalam acara konser musik dangdut akan ada penyiraman air ke arah penonton yang sedang berjoget hal tersebut dilakukan untuk menurunkan suhu tubuh orang-orang. Hal ini terjadi karena perasaan sumpek, gerah dan panas yang akan membuat keadaan hati seseorang menjadi tidak bagus dan bisa menyebabkan perilaku agresif.

Baron dan Richardson (dalam Thalib, 2010, hlm. 216) mengungkapkan cara mengatasi perilaku agresif dengan teknik yang diberi nama *incompactibleresponse strategy*. Teknik ini menerangkan 3 sumber respons yang tidak searah dengan perilaku agresif yaitu (a) empati, (2) humor, dan (3) kegairahan seksual. Mueller (dalam Thalib, 2010, hlm. 216) juga menyarankan cara untuk menurunkan perilaku agresif meliputi (1) menghilangkan tekanan lingkungan, (2) membantu orang lain untuk menyelesaikan tekanannya, dan (3) meningkatkan sistem dukungan sosial untuk membantu orang lain dalam menyelesaikan tekanannya.

3. Dampak Bermain *Mobile Legend*

Penggunaan *mobile legend* bagai pisau bermata dua, permainan ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif dalam kehidupan, yaitu:

a. Dampak Positif

Menurut Rudiyanisah (dalam Rani, Effiati dan Rehia (2018, hlm. 9) menjelaskan dampak positif *game online* adalah *game online* dapat berlaku sebagai media untuk bersialisasi dengan pemain lainnya bahkan dengan pemain dari negara lain, *game online* dapat melatih kerja sama secara tim dan menyusun strategi untuk memenangkan

game tersebut. Dilanjutkan oleh Alfian (2020, hlm. 6) yang menerangkan dampak positif penggunaan permainan *mobile legend* yaitu menjadi sarana untuk hiburan, menghilangkan stress, menghilangkan kelelahan akibat bekerja, membentuk dan melatih konsentrasi, meningkatkan kemampuan dalam mengartikan situasi dan keadaan yang sedang terjadi, mengembangkan keahlian dalam berbahasa Inggris, membantu belajar bersosialisasi dengan seseorang yang belum dikenal sebelumnya, dan juga sebagai wadah untuk menambah relasi.

b. Dampak Negatif

Riyadi (dalam Alfian, 2020, hlm. 4) mengungkapkan dampak negatif jika digunakan terlalu berlebihan maka akan berdampak pada (1) dampak sosial, yaitu individu akan merasa kesulitan untuk bersosialisasi dengan lingkungan karena terlalu banyak menggunakan *mobile legend* hingga lupa dengan keadaan lingkungan sosialnya. Pendapat tersebut diperkuat oleh penelitian dari Christiani (2006); Hulmuniati (2011); Rudiyanah (2014); (dalam Rani, Effiati dan Rehia, 2018, hlm. 9) para pemain *game* biasanya lupa dengan lingkungan dan hubungan sosial dalam kehidupannya. Menurut Suryanto, dkk. (dalam Lidiana, 2021, hlm. 3) mengungkapkan bahwa banyaknya kasus tentang kecanduan bermain *game online* mengakibatkan rendahnya bersosialisasi dengan masyarakat secara langsung dan malas untuk belajar. (2) dampak psikis, jika menggunakan permainan *mobile legend* akan merasa cemas hingga konsentrasi dalam pelajaran juga tertahan, dan (3) dampak fisik, jika menggunakan permainan *mobile legend* secara berlebihan maka mata akan penat, hingga mata menjadi rusak.

Menurut Suryanto, dkk. (dalam Rani, Effiati dan Rehia, 2018, hlm. 9) bahwa seseorang yang bermain *game* sampai 12 jam sehari sudah termasuk kedalam kategori seseorang yang menunjukkan gejala kecanduan *game online* hingga mengakibatkan berperilaku adiktif. Alfian (2020, hlm. 6) juga mengungkapkan tentang dampak negatif akibat penggunaan permainan *mobile legend* maka akan menjadi

individu yang acuh terhadap diri sendiri dan orang lain, lupa akan kewajiban, mudah untuk merasa marah, sering merasa sakit kepala, menumbuhkan risiko kecanduan, menjadi individu yang boros, mengabaikan kesehatan, kehidupan sesungguhnya menjadi berantakan.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Menurut Miles dan Huberman (dalam Syahrudin dan Salim, 2012, hlm. 26) bentuk data kualitatif yaitu berupa kata-kata yang akan menjadi data utama bagi ilmu sosial tertentu. Selanjutnya, Sugiyono (2015, hlm. 9) menjelaskan penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah sebagai instrumen penting. Menurut Alfian (2020, hlm. 35) metode deskriptif adalah menjelaskan, menjabarkan, menggambarkan suatu fenomena. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan situasi dan kejadian, menguraikan secara detail mengenai objek yang akan diteliti yaitu siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon yang bermain *game online mobile legend*. Mulyana (2004, hlm. 35) mengungkapkan bahwa metode kualitatif mempunyai kelebihan yaitu masalah yang dipelajari bukan hanya berlandaskan pada laporan, tetapi juga diverifikasi dengan sumber yang kredibel.

2. Sumber Informan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *purposivesampling*. *Purposivesampling* adalah menentukan sumber yang akan dijadikan informan penelitian harus berdasarkan dengan tujuan tertentu. Menurut Hardani, dkk. (2020, hlm. 368) karakteristik utama *purposivesampling* yaitu apabila anggota yang dipilih menjadi sampel atau informan harus memenuhi tujuan dari penelitian. Selanjutnya Sugiyono (2015, hlm. 85) bahwa *purposivesampling* merupakan teknik untuk menentukan informan dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan hal

tersebut, peneliti memilih informan yang memiliki karakteristik, karakteristiknya yaitu sebagai berikut:

a) Karakteristik guru yang menjadi informan, yaitu:

- 1) Guru Bimbingan Konseling (BK) yang membimbing kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon yaitu Ibu Atma Susiati, S.Pd.
- 2) Guru Wali Kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon yaitu Ibu Mely Istianah, S.Pd.

b) Karakteristik siswa yang menjadi informan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Siswa kelas VIIIA
- 2) Siswa yang bermain *game mobile legends* selama 1 - 4 jam dalam sehari.
- 3) Siswa yang menunjukkan perilaku agresif. Medinus dan Jhonson (dalam Setiawati dan Agin, 2019, hlm. 33) menerangkan bahwa agresi yaitu suatu perilaku yang bersifat melukai baik secara fisik, verbal, serangan terhadap benda dan perampasan hak milik orang lain.

Tabel 1.1 Informan Penelitian

No.	Nama/ Inisial	Umur	Jenis Kelamin	Keterangan
1.	SAR	13 Tahun	Wanita	Siswa Kelas VIIIA
2.	MWP	13 Tahun	Laki-laki	Siswa Kelas VIIIA
3.	MFA	14 Tahun	Laki-laki	Siswa Kelas VIIIA
4.	S	13 Tahun	Laki-laki	Siswa Kelas VIIIA
5.	GM	14 Tahun	Laki-laki	Siswa Kelas VIIIA

Sumber: Peneliti, 2022

Tabel 1.2 Informan Pendukung

No.	Nama/ Inisial	Umur	Jenis Kelamin	Keterangan
1.	Ibu Mely Istianah, S.Pd	37 Tahun	Wanita	Wali Kelas VIIIA
2.	Ibu Atma Susiati, S.Pd	41 Tahun	Wanita	Guru BK
3.	AS	13 Tahun	Laki-laki	Siswa Kelas VIIIA
4.	IN	14 Tahun	Wanita	Siswa Kelas VIIIA

Sumber: Peneliti, 2022

c) Waktu dan tempat penelitian

Waktu yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu pukul 09.00 WIB-12.00 WIB, dan tempat yang akan diteliti yaitu SMP Negeri 16 Kota Cirebon.

3. Sumber Data

Sumber data dihasilkan dari data-data penelitian yang telah dikumpulkan. Menurut Mukhtar (2013, hlm. 107) bahwa sumber data adalah sumber-sumber atau data-data informasi yang didapatkan oleh peneliti yang membantu peneliti untuk menyelesaikan penelitian. Sumber data tersebut akan menentukan jenis data yang diperoleh baik primer maupun sekunder. Data primer yang berisi sumber data asli atau sumber pertama yang diteliti, sedangkan data sekunder adalah hasil penelitian dari pihak lain dalam penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan ialah data primer. Peneliti memperoleh data secara langsung dari informan pertama yaitu siswa, guru atau wali kelas dan guru BK (Bimbingan dan Konseling) di SMP Negeri 16 Kota Cirebon.

a) Sumber Data Primer

Menurut Hardani, dkk. (2020, hlm. 103) sumber data primer merupakan dokumen atau sumber data yang dijelaskan atau digambarkan sendiri oleh orang atau pihak yang hadir yang digambarkan pada saat kejadian berlangsung, sehingga dapat disebut sebagai saksi. Mukhtar (2013, hlm. 100) menjelaskan bahwa

dokumentasi yang dikumpulkan pada saat penelitian dapat menjadi data pendukung observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber data primer yaitu siswa kelas VIIIA, guru atau wali kelas VIIIA dan guru BK yang membimbing kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon.

b) Sumber Data Sekunder

Menurut Hardani, dkk. (2020, hlm. 104) sumber data sekunder adalah dokumen atau sumber bahan kajian yang ditulis atau digambarkan bukan orang yang mengalami atau hadir dalam waktu kejadian yang berlaku. Mukhtar (2013, hlm. 100) menjelaskan sumber data sekunder seperti buku-buku, dokumentasi, gambar-gambar dan dokumentasi lainnya.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Menurut Hardani, dkk. (2020, hlm. 137) wawancara adalah interaksi langsung antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu. Selanjutnya Stewart dan Cash (dalam Alfian, 2020, hlm. 37) wawancara adalah proses interaksi yang didalamnya terdapat peraturan, tanggung jawab, kepercayaan, motif dan informasi. Dalam kegiatan wawancara usahakan agar subjek tidak merasa sedang diinterogasi, karena kenyamanan akan memudahkan subjek untuk menjawab pertanyaan. Dalam penelitian ini subjek yang akan di wawancara adalah siswa pengguna *mobile legend*, siswa yang tidak menggunakan *mobile legend*, guru atau wali kelas dan guru BK (Bimbingan dan Konseling).

Tabel 1.3 Pedoman Wawancara Informan Penelitian

No.	Dimensi	Indikator	Pertanyaan
1.	<i>Mobile Legend</i>	Durasi	1. Apakah di sekolah kamu bermain <i>mobile legend</i> ? 2. Apakah kamu bermain <i>mobile legend</i> setiap hari? 3. Dalam sehari, biasanya kamu bermain <i>mobile legend</i> berapa jam?
		Tingkatan/ <i>Ranked</i>	1. Sejak kapan kamu mengenal dan bermain <i>mobile legend</i> ? 2. Sudah berada di <i>Ranked</i> yang mana saat ini <i>game mobile legend</i> kamu?
		Hero yang digunakan	1. Hero apa yang menjadi favorit atau idola kamu? 2. Apakah kamu pernah melamunkan <i>game mobile legend</i> saat sedang belajar? 3. Apakah kamu pernah mengkhayalkan hero dalam <i>game mobile legend</i> ?
2.	Perilaku Agresif	Verbal	Bagaimana tanggapan kamu ketika mendapatkan tim yang <i>noob</i> (tidak bisa bermain dan tidak punya skill) dalam bermain <i>mobile legend</i> ?
		Non-verbal	Apakah kamu pernah memukul teman ketika kalah dalam <i>mobile legend</i> ?
3.	Dampak	Sosial	Apakah kamu mengenal tetangga sekitarmu?
		Komunikasi	Apakah kamu sering

			berkomunikasi dengan teman sebayamu?
		Empati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana tanggapan kamu ketika temanmu meninggalkan permainan (<i>AFK atau Away Form Keyboard</i>)? 2. Menurut kamu, apakah <i>game mobile legend</i> dapat merubah sifat dan sikap kamu dalam kehidupan sehari-hari? 3. Bagaimana perasaanmu ketika kamu sedang bermain <i>game mobile legend</i> tiba-tiba sinyal hilang?
		Kesehatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam sehari kamu bisa bermain <i>mobile legend</i> berapa jam? 2. Bagaimana perasaanmu jika dalam sehari tidak memainkan <i>game mobile legend</i>?

Sumber : Peneliti, 2022

Tabel 1.4 Pedoman Wawancara Informan Pendukung

No.	Wawancara untuk	Daftar Pertanyaan
1.	Guru walikelas VIIIA dan guru BK di SMP Negeri 16 Kota Cirebon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ada hubungannya antara bermain <i>game mobile legend</i> dengan perilaku agresif? 2. Faktor apa yang menyebabkan siswa berperilaku agresif pada saat bermain

		<p><i>game mobile legend?</i></p> <p>3. Bagaimana bentuk perilaku agresif siswa ketika bermain <i>game mobile legend?</i></p> <p>4. Bagaimana dampak yang terjadi pada siswa yang bermain <i>gamemobilelegend?</i></p>
2.	Siswa kelas VIIIA yang tidak bermain <i>game mobile legend</i> di SMP Negeri 16 Kota Cirebon	<p>1. Kenapa kamu tidak memainkan <i>game mobile legend?</i></p> <p>2. Apakah kamu merasa terganggu ketika teman kamu bermain <i>mobile legend?</i></p> <p>3. Bagaimana tanggapanmu tentang teman yang selalu bermain <i>mobile legend?</i></p> <p>4. Menurut kamu, apakah <i>game mobile legend</i> dapat merubah sifat seseorang dalam kehidupan sehari-hari? (seperti perasaan mudah marah, berperilaku kasar terhadap orang lain, dan sebagainya).</p>

Sumber : Peneliti, 2022



b. Observasi

Menurut Alfian (2020, hlm. 43) observasi berasal dari bahasa latin yang artinya mengawasi, memperhatikan dan mengikuti. Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 145) observasi adalah suatu proses yang kompleks dan tersusun meliputi berbagai proses biologis maupun psikologis seperti proses pengamatan dan ingatan. Menurut Hardani, dkk (2020, hlm.123) observasi dapat menjadi salah satu teknik pengumpulan data dengan catatan, yaitu (1) observasi dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian, (2) observasi dilakukan secara sistematis dicatat dan direncanakan, dan (3) observasi dapat diatur keadaannya dan keasliannya.

Tujuan observasi adalah untuk menjelaskan fenomena yang ada dilingkungan yang sedang diamati, aktivitas yang sedang berlangsung, pribadi-pribadi yang berpartisipasi dalam kegiatan di lingkungan tersebut. Tujuan observasi yang peneliti lakukan adalah untuk menguraikan serta meninjau kembali tentang perilaku agresif para pemain *mobile legend* di lingkungan sekolah SMP Negeri 16 Kota Cirebon.

Tabel 1.5 Pedoman Observasi

No.	Aspek yang di Observasi	Hasil Observasi
1.	Melihat letak dan bangunan yang ada di SMP Negeri 16 Kota Cirebon	
2.	Melihat kondisi kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon	
3.	Mengamati siswa kelas VIIIA saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar)	
4.	Melihat dan mengamati siswa kelas VIIIA saat bermain <i>mobile legend</i> di jam istirahat	
5.	Melihat dan mengamati perilaku siswa kelas VIIIA saat bermain <i>mobile legend</i> di lingkungan rumah	

Sumber : Peneliti, 2022

c. Dokumentasi

Menurut Hardani, dkk (2020, hlm. 149) dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang yang bersifat tertulis, sedangkan metode dokumentasi artinya suatu cara pengumpulan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Dokumentasi menurut Mukhtar (2013, hlm. 119) adalah suatu kumpulan data pendukung yang digunakan sebagai penguat data observasi dan wawancara. Selanjutnya Sugiyono (2015, hlm. 240) menjelaskan bentuk-bentuk dokumen yaitu catatan kejadian di masa lalu, seperti karya-karya monumental, tulisan, gambar dari seseorang.

5. Teknik Analisis Data

Menurut Michel Quinn (dalam Alfian, 2020, hlm. 44) bahwa analisis data adalah suatu kegiatan dengan mengumpulkan data yang akan dikategorikan berdasarkan sebuah urutan, jenis, pola, menganalisis data secara keseluruhan. Selanjutnya Sugiyono (2015, hlm. 244) menerangkan bahwa analisis data adalah proses untuk mencari dan menyusun data secara sistematis berdasarkan dari data yang telah diperoleh seperti catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. Kemudian Alfian (2020, hlm. 46) menjelaskan bahwa catatan lapangan terdiri atas dua bagian yaitu deskriptif yang berarti catatan alami (catatan berdasarkan kelihatannya, pendengaran, disaksikan dan dialami sendiri oleh peneliti) dan refleksi adalah catatan yang berisikan pendapat, komentar dan tafsiran peneliti tentang semua yang disaksikan.

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 249) menjelaskan model analisis data di lapangan terdapat tiga komponen yaitu:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Menurut Basrowi dan Suwandi (dalam Alfian, 2020, hlm. 46) reduksi data adalah proses penetapan, pemusatan perhatian, perbuatan, dan pengubahan data kasar dari lapangan, proses ini dilakukan hingga penelitian berakhir. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 249) menjelaskan reduksi data adalah suatu proses berfikir secara

sensitif yang membutuhkan intelektual, keluwesan serta pendalaman wawasan yang tinggi.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 249) bahwa untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif yang paling sering digunakan adalah teks yang bersifat naratif. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berupa tabel, grafik, *pie chart*, dan pictogram. Dalam penelitian ini data yang dimasukan biasanya berupa uraian.

c. Verifikasi (*Verification/ Conclusion Drawing*)

Sugiyono (2015, hlm. 252) menerangkan bahwa kesimpulan yang didapatkan pada langkah awal harus didukung dengan bukti-bukti yang valid (benar) dan konsisten pada saat peneliti kembali ke lokasi penelitian untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikumpulkan adalah kesimpulan yang mempunyai kredibilitas untuk dipercaya.

H. Sistematika Penelitian

Dalam menguraikan masalah diatas, agar pembahasan dapat lebih terarah dan mudah untuk dipahami, sehingga tujuan-tujuan yang diinginkan tercapai. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal penelitian ini terdiri dari kata pengantar dan daftar isi.

2. Bagian isi terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, literatur review/penelitian terdahulu, kerangka teori atau kerangka berpikir, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : Memuat tentang kajian pustaka/ tinjauan pustaka yang berisi pembahasan mengenai pengertian *game mobile legend*, dampak bermain *mobile legend*, pengertian remaja,

perkembangan remaja, pengertian perilaku agresif, bentuk-bentuk perilaku agresif, dan faktor pendorong perilaku agresif.

BAB III : Memuat profil lembaga.

BAB IV : Memuat hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari profil informan dan hasil penelitian.

BAB V : Memuat tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir penelitian ini yaitu daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

