PENGARUH BERMAIN *PLAYSTATION* TERHADAP PERILAKU KENAKALAN REMAJA

Khoridatul Bahiyah

Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan

Abdul Amin

Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan

Abstrak

Penelitian ini meneliti apakah ada pengaruh bermain *playstation* terhadap perilaku kenakalan remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan kuesioner bermain *playstation* dan skala kenakalan remaja. Hasil korelasi Product Moment dari Pearson menunjukkan bahwa pengaruh bermain *Playstation* tidak signifikan terhadap perilaku kenakalan remaja. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh bermain *playstation* terhadap perilaku kenakalan remaja di SMK AL-AZHAR Rembang Pasuruan. Artinya bermain *playstation* bukan sumber utama yang menjadi kenakalan remaja namun, ada beberapa faktor lain yang menjadi sebab terjadinya kenakalan remaja diantaranya: faktor keluarga, lingkungan, dan mileu-mileu.

Kata kunci: Bermain *Playstation*, Kenakalan Remaja

PENDAHULUAN

Setiap hari mendengar berita di media elektronik maupun media cetak tentang kenakalan remaja, pencurian, perkelahian, tawuran, seks bebas, penyalahgunaan narkoba yang dilakukan oleh remaja. Dimana sering terjadi dikota-kota besar seperti Jakarta dan Surabaya. Kenakalan remaja meliputi perbuatan-perbuatan yang sering menimbulkan keresahan di lingkungan masyarakat, sekolah, maupun keluarga. Fenomena secara umum juga terjadi di banyak penelitian, Fakta mengenai semakin meningkatnya kenakalan remaja dibuktikan oleh hasil penelitian, dinas sosial tahun 1992 yang menyatakan tercatat 157 kasus kenakalan remaja. Data yang bersumber dari BAPPENKAR, juga menunjukkan angka penyimpangan

perilaku dikalangan remaja JATIM pada dasawarsa terakhir. Data yang dihimpun oleh BAPPENKAR tersebut diatas dipertegas kembali dengan data PMSK Dinas sosial Propinsi Jawa Timur, jumlah anak atau remaja bermasalah pada tahun 2003 mengalami peningkatan sebanyak kurang lebih 13.169 anak. Penelitian oleh kartono, tindak merampok, menyamun, dan membegal, 70% dilakukan oleh orang-orang muda berusia 17-30 tahun. Selanjutnya, mayoritas anak-anak muda yang terpidanadan dihukum itu disebabkan oleh nafsu serakah untuk memiliki, sehingga mereka banyak melakukan perbuatan mencopet, menjambret, menipu dll.

Tidak terlepas di dunia pendidikan banyak terjadi kenakalan-kenakalan yang dialami oleh pelajar maupun peserta didik, yang

seharusnya mereka mendapatkan pendidikan untuk menata kehidupan kelak ketika dewasa. hal ini tentunya sangat mengkhawatirkan karena mereka adalah tiang masa depan, apabila tiang-tiang telah musnah karena perilaku-perilaku para remaja yang sangat merugikan baik secara moral maupun tindak kriminal yang terjadi pada remaja-remaja yang masih berstatus pelajar. Banyaknya jumlah remaja yang mengalami gangguan perilaku (delinkuen remaja) perlu mendapat perhatian yang serius untuk segera diberikan intervensi yang tepat, kenakalan remaja ini berdampak sangat merugikan, tidak hanya bagi anak-anak dan remaja yang mengalaminya, tetapi juga bagi masyarakat. Meskipun kenakalan remaja tidak selalu menjadi dewasa yang anti sosial, namun sebagian besar diantara mereka setelah dewasa cenderung terlibat tindakan kriminal dan mengembangkan perilaku anti sosial, serta bermasalah. Mereka yang cenderung memiliki masalah psikologis seperti kurangnya konsentrasi, sering melamun, menimbulkan efek ketagihan.

Menurut Kartono (2001), pada dasarnya faktor-faktor penyebab perilaku kenakalan remaja terdiri atas akumulasi berbagai macam faktor, salah satunya adalah faktor eksternal, perilaku *delinkuen* juga dapat diakibatkan oleh faktor-faktor yang berada diluar diri remaja, seperti faktor keluarga, keluarga merupakan wadah pembentukan pribadi anggota keluarga terutama bagi remaja yang sedang dalam masa peralihan, tetapi apabila pendidikan dalam keluarga itu gagal akan terbentuk seorang anak yang

cenderung berperilaku delinkuen, semisal kondisi disharmoni keluarga (*broken home*), overproteksi dari orang tua, *rejected child*.

Faktor lingkungan sekolah, lingkungan sekolah yang tidak menguntungkan, semisal: kurikulum yang tidak jelas, guru yang kurang memahami kejiwaan remaja dan sarana sekolah yang kurang memadai sering menyebabkan munculnya perilaku kenakalan pada remaja. Walaupun demikian faktor yang berpengaruh di sekolah bukan hanya guru dan sarana serta perasarana pendidikan saja. Lingkungan pergaulan antar teman pun besar pengaruhnya. Faktor milieu, lingkungan sekitar tidak selalu baik dan menguntungkan bagi pendidikan dan perkembangan anak.

Lingkungan adakalanya dihuni oleh orang dewasa serta anak-anak muda kriminal dan anti-sosial, yang bisa merangsang timbulnya reaksi emosional buruk pada anak-anak puber dan adolesen yang masih labil jiwanya. Dengan begitu anak-anak remaja ini mudah terjangkit oleh pola kriminal, asusila dan anti-sosial. Faktor keluarga memang sangat berperan dalam pembentukan perilaku menyimpang pada remaja, gangguan-gangguan atau kelainan orang tua dalam menerapkan dukungan keluarga dan praktek-praktek manajemen secara konsisten diketahui berkaitan dengan perilaku anti sosial anak-anak remaja (Santrock, 2007). Selain faktor keluarga dan sekolah, faktor milieu juga sangat berpengaruh terhadap perilaku kenakalan, karena milieu-milieu yang ada dalam masyarakat akan turut mempengaruhi perkembangan perilaku remaja. Perilaku

menyimpang yang dilakukan remaja dipelajari melalui proses interaksi dengan orang lain dan proses komunikasi dapat berlangsung secara lisan dan melalui bahasa isyarat. Proses mempelajari perilaku biasanya terjadi pada kelompok dengan pergaulan yang sangat akrab.

Peningkatan kenakalan remaja saat ini salah satunya di pengaruhi oleh banyaknya remaja yang menghabiskan waktunya untuk bermain *playstation*. *Playstation* (PS) adalah salah satu bentuk perkembangan teknologi *modern* yang bergerak di bidang permainan (*game*). *Game* ini mempunyai kehebatan tersendiri dari beberapa *game* sebelumnya yang telah beredar, seperti *nitendo*, *sega*, dan yang lainnya. *Game* ini mempunyai mesin transformasi geometri yang terletak di dalam chip CPU (*Central Processing Unit*), Bertugas melakukan rendering grafis 3 dimensi, sehingga layar tampak seperti nyata. *Game* ini biasanya hanya dimainkan oleh anak-anak, namun lambat laun permainan ini juga disukai oleh kaum remaja, dewasa, bahkan orang tua pun ikut-ikutan bermain. Karena permainan ini tidak hanya berisi tentang permainan anak-anak saja, seperti pertarungan, atau permainan yang mengadopsi dari beberapa film kartun yang biasanya hanya dilihat di televisi, namun ada juga permainan untuk orang dewasa, seperti sepak bola, dan lain-lainnya.

Media *playstation* ini mungkin tidak begitu berpengaruh pada kaum dewasa dan seterusnya, namun berbeda dengan anak-anak yang bermain, bahwa di beberapa berita di media massa yang menjelaskan

bahwa begitu besarnya pengaruh media *playstation* terhadap pergaulan anak-anak, sehingga seorang anak harus menirukan adegan yang ada di media *playstation*. seperti salah satu contoh permainan *street fighter*, film atau pertarungan ini menggambarkan tentang pertarungan bebas, dimana para pemainnya dipergunakan memakai senjata apa saja, dan memang seharusnya permainan atau pertarungan ini hanya sebuah permainan biasa (tidak sungguh-sungguh), dan dilakukan oleh orang yang sangat profesional. Namun sangat disayangkan permainan ini berdampak negatif pada perilaku anak-anak.

Bayu (2007), berpendapat bahwa manusia berhubungan dengan televisi atau media yang lainnya sudah tidak hanya melihat atau memainkan lagi, tapi sudah terlibat didalamnya, ditambah dengan kemajuan teknologi sekarang dan berbagai permainan yang berbau kekerasan. Perilaku anak dapat dijerumuskan dalam tayangan atau *game* yang lebih melibatkan imajinasi dan ilusi anak secara langsung. Begitu banyak anak-anak sekarang yang dengan mudahnya terseret oleh arus global teknologi, khususnya media *Playstation*, dan ini tidak bisa di hindari karena lagi-lagi selaku masyarakat Indonesia, mungkin masih belum bisa mengantisipasi akan datangnya teknologi *modern* ini.

Menurut Dhani (2010), kalau melihat untung-rugi bermain video *game* atau *playstation* bagi anak-anak bagaikan dua sisi mata uang. Dampak buruk yang pasti timbul dari bermain *playstation* berawal dari tidak ada pembatasan waktu, anak-

anak dibiarkan main sesuka hatinya, dampaknya mereka akan ketagihan ingin terus bermain. Apalagi kalau belum menang, anak-anak pasti penasaran. jika waktu banyak tersita bermain *game*, kewajiban anak di sekolah atau rumah pun bisa terbengkalai. dampak buruk lainnya, tidak semua jenis *playstation* bisa dinikmati anak-anak. Kini banyak beredar permainan berbau porno dan kekerasan ada yang lawannya dibanting, ditembak sampai dibunuh. Jenis permainan ini harus dihindari dari anak-anak karena sangat membahayakan bagi perkembangan.

Maya (2009), mengatakan kecanduan anak terhadap *game* membuat anak cenderung apatis (cuek) terhadap lingkungan, dan terbiasa menjadi pengendali (*controller*). Apalagi saat mengetahui kalah bermain, anak bisa dengan mudahnya mengatur kapan pun dia bisa menang, hal ini membuat anak cenderung tidak mau kalah, tidak boleh kecewa bahkan gagal. Sebenarnya latihan keterampilan melalui *playstation* tidak begitu besar. Permainan di *playstation* sudah diprogram, bukan merupakan tantangan untuk berkreasi, sehingga anak kurang terstimulasi perkembangan kreatifitasnya. Di sisi lain, anak yang kecanduan *Playstation* sudah terbiasa dengan stimulasi yang bergerak, berwarna dan bercahaya serta bersuara. Akibatnya bila ada stimulasi lain yang intensitasnya lebih rendah, anak akan menjadi cuek. anak yang cuek mudah marah, cenderung egosentris, tidak sabaran itu karena anak kurang bersosialisasi. Selain itu, sinar elektromagnetik dari layar *playstation* yang cukup lebar,

bila terpancar terus menerus sangat berpengaruh terhadap kesehatan mata, bila ini dibiarkan terus menerus, anak akan mengalami gangguan pemusatanperhatian. Mengingat banyaknya kerugian, *playstation* sebenarnya juga merupakan bahaya laten yang kini belum disadari oleh masyarakat.

Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk menjawab pertanyaan: Apakah ada pengaruh bermain *Playstation* terhadap perilaku kenakalan remaja.

Kenakalan Remaja

Juvenile delinquency ialah perilaku jahat (dursila), atau kejahatan kenakalan anak-anak muda, merupakan gejala sakit (patologis) secara sosial pada anak-anak dan remaja yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial, sehingga mereka itu mengembangkan bentuk tingkah laku yang menyimpang. Anak-anak muda yang delinkuen atau jahat itu disebut pula sebagai anak cacat secara sosial. Mereka menderita cacat mental disebabkan oleh pengaruh sosial yang ada di tengah masyarakat (Kartono, 2001).

Setiap perbuatan apabila dilakukan oleh seorang dewasa, maka perbuatan itu adalah kejahatan. Jadi ialah perbuatan yang melawan hukum yang dilakukan oleh anak, khususnya anak remaja Walgito (2006). Wirawan mengutip dari pendapat M. Gold dan J. Petroma, tentang kenakalan remaja ialah "Tindakan oleh seseorang yang belum dewasa yang sengaja melanggar hukum dan diketahui oleh anak itu sendiri bahwa jika perbuatannya itu sempat diketahui

petugas hukum ia bisa dikenai hukum” .

Bermain Playstation

Playstation berasal dari kata bahasa Inggris: *play* (permainan atau bermain) dan *station* (stasiun/tempat), yang diartikan sebagai stasiun bermain atau bisa juga sebagai tempat bermain (Dewi, 2009). Menurut Ilham (2011), *playstation* adalah jenis permainan elektronik yang yang dihubungkan ke televisi dan muncul permainan yang diinginkan. Permainan *playstation* harus memasukkan cakram kompak CD kedalam peralatan itu, supaya bisa bermain, pemain harus menggunakan *stick* yang berisi sejumlah tombol. Satu *playstation* dapat dipergunakan dua orang jika permainan untuk dua orang, tetapi paling sering dimainkan oleh satu orang dilengkapi dengan gambar atau visual berupa video (*console game*).

Playstation (PS) adalah salah satu bentuk perkembangan teknologi modern yang bergerak di bidang permainan (*game*). *Game* ini mempunyai kehebatan tersendiri dari beberapa *game* sebelumnya yang telah beredar, seperti Nintendo, Sega, dan yang lainnya. *Game* ini mempunyai mesin transformasi geometri yang terletak di dalam chip CPU (*Central Processing Unit*), bertugas melakukan rendering grafis 3 dimensi, sehingga layar tampak seperti nyata. *Game* ini telah beredar dalam bentuk 2 macam mesin, yaitu *optik player* dan *hardisk player*. *Optik player* adalah mesin *playstation* yang media permainannya di simpan dalam bentuk kepingan CD (*Compact Disk*), satu

CD hanya bisa menyimpan satu *game*. *Hardisk player* adalah mesin *playstation* yang media permainannya disimpan dalam bentuk media penyimpanan berskala besar dan dapat menyimpan lebih dari satu, tak heran anak-anak sangat menyukai *game* ini. *Game* ini biasanya hanya dimainkan oleh anak-anak, namun lambat laun permainan ini juga disukai oleh kaum remaja, dewasa, bahkan orangtua pun ikut-ikutan bermain. Karena permainan ini tidak hanya berisi tentang permainan anak-anak saja, seperti pertarungan, atau permainan yang mengadopsi dari beberapa film kartun yang biasanya hanya dilihat di televisi, namun ada juga permainan untuk orang dewasa, seperti sepak bola, dan lain-lain nya (Ummi, 2007).

Pengaruh Bermain Playstation Terhadap Perilaku Kenakalan Remaja

Hasanudin (2012), mengatakan bahwa ketika anak bermain *play station* perhatian tertuju pada monitor, semua perasaan dan emosi hanya untuk objek yang ada di monitor. Seseorang yang kebanyakan bermain *game* akan menjadi kecanduan, apabila sudah kecanduan mesti akan mengalami ketergantungan dan ingin terus-terusan bermain dan memunculkan sifat malas, kurang sosial, dan sering membolos. Dampak negatif bermain *playstation* antara lain: merusak mata dan menimbulkan kelelahan, menyita waktu, menimbulkan kecanduan main dan membuat malas belajar, menghabiskan uang jajan hanya untuk main *playstation*. Berpeluang mengajarkan judi/taruhan, dan

membuat orang jadi bodoh, Sehingga memunculkan kenakalan remaja.

Hal tersebut dikuatkan oleh Dhani (2010), kalau melihat untung-rugi bermain video *game* atau *playstation* bagi anak-anak bagaikan dua sisi mata uang. Dampak buruk yang pasti timbul dari bermain *playstation* berawal dari tidak ada pembatasan waktu, anak-anak dibiarkan main sesuka hatinya, dampaknya mereka akan ketagihan ingin terus bermain. Apalagi kalau belum menang, anak-anak pasti penasaran. Jika waktu banyak tersita bermain *game*, kewajiban anak di sekolah atau rumah pun bisa terbengkalai. dampak buruk lainnya, tidak semua jenis *playstation* bisa dinikmati anak-anak. Kini banyak beredar permainan berbau porno dan kekerasan ada yang lawannya dibanting, ditembak sampai dibunuh. Jenis permainan ini harus dihindari karena sangat membahayakan dan bisa menimbulkan kenakalan remaja.

Bayu (2007), berpendapat bahwa manusia berhubungan dengan televisi atau media yang lainnya sudah tidak hanya melihat atau memainkan lagi, tapi sudah terlibat didalamnya, ditambah dengan kemajuan teknologi sekarang dan berbagai permainan yang berbau kekerasan. Perilaku anak dapat dijerumuskan dalam tayangan atau *game* yang lebih melibatkan imajinasi dan ilusi anak secara langsung. Anak akan meniru adegan tersebut dalam bentuk tawuran antar geng, antar sekolah dan bisa menimbulkan kenakalan remaja. Sedangkan menurut Diana (2007), dalam permainan *playstation* menayangkan adegan kekerasan, misalnya perkelahian atau

penembakan. Permainan ini benar-benar berpengaruh sangat buruk, anak-anak bisa meniru adegan tersebut untuk berkelahi dengan teman-temannya dan anak bisa menjadi kecanduan main, sehingga menjadi lupa waktu dan meninggalkan pekerjaan lain yang lebih bermanfaat. Misalnya: menjadi malas belajar, sering melanggar aturan, membolos sekolah hal ini pasti merugikan anak-anak dan menyebabkan kenakalan remaja.

Menurut Dimas (2010), duduk berjam-jam untuk bermain *video game* berdampak pada anak, anak dapat berperilaku pasif atau sebaliknya anak akan bertindak sangat aktif atau agresif. Perilaku pasif yang biasa muncul adalah anak jadi apatis dengan lingkungan sekitar, kehidupan sosialisasi anak agak sedikit terganggu karena anak jauh lebih senang bermain dengan *game-game* nya dari pada bergaul dengan teman-temannya. *Video game* dapat juga menyebabkan anak dapat berperilaku aktif bahkan bisa agresif. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh *game-game* yang dewasa ini banyak menghadirkan adegan kekerasan. Dalam waktu selama itu anak hanya berinteraksi dengan kekerasan, gambar yang bergerak cepat, ancaman yang setiap detik selalu bertambah besar, serta dorongan untuk membunuh secepat-cepatnya. Anak mengembangkan naluri membunuh yang impulsif, sadis dan menyebabkan kenakalan remaja.

Maya (2009), mengatakan kecanduan anak terhadap *game* membuat anak cenderung apatis (cuek) terhadap lingkungan, dan terbiasa menjadi pengendali

(*controller*). Apalagi saat mengetahui kalah bermain, anak bisa dengan mudahnya mengatur kapan pun dia bisa menang, hal ini membuat anak cenderung tidak mau kalah, tidak boleh kecewa bahkan gagal. Sebenarnya latihan keterampilan melalui *playstation* tidak begitu besar. Permainan di *playstation* sudah diprogram, bukan merupakan tantangan untuk berkreasi, sehingga anak kurang terstimulasi perkembangan kreatifitasnya. Di sisi lain, anak yang kecanduan *Playstation* sudah terbiasa dengan stimulasi yang bergerak, berwarna dan bercahaya serta bersuara. Akibatnya bila ada stimulasi lain yang intensitasnya lebih rendah, anak akan menjadi cuek. Anak yang cuek mudah marah, cenderung egosentris, tidak sabaran, mudah tersinggung dan jika emosinya meledak-ledak anak akan mudah memukul teman-temannya hal ini bisa menyebabkan kenakalan remaja karena anak kurang bersosialisasi.

METODE

Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah kenakalan remaja dan bermain *playstation* merupakan variabel bebas dalam penelitian ini.

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode angket dan skala dalam pengumpulan datanya. Bermain *playstation* diperoleh dari angket yang diisi oleh subjek penelitian. Kenakalan remaja diukur dengan skala yang dikembangkan oleh Azwar (2005). Skala ini terbukti memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi (dengan r

bergerak dari 0.3 sampai 0.657 dan nilai analisa varians *hojt* 0,878).

Metode sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode sampling bertujuan. Penelitian diikuti oleh 50 siswa laki-laki SMK AL-AZHAR Rembang Pasuruan. Data dianalisis menggunakan analisis korelasi dari Pearson untuk melihat apakah ada pengaruh antara variabel bebas dan variabel tergantung, selanjutnya analisis regresi 1 prediktor digunakan untuk melihat kemampuan variabel bebas untuk memprediksi munculnya variabel tergantung. Data penelitian diolah dengan program excel.

HASIL

Hasil analisis data dinyatakan tidak signifikan (*non significant*). Artinya tidak ada pengaruh antara bermain *playstation* (X) terhadap perilaku kenakalan remaja (Y) pada siswa SMK AL-AZHAR Rembang Pasuruan dengan nilai $F_{reg} = -167,75$ dengan db 1 lawan 48 diperoleh F_{tabel} 1% sebesar 6,63. Jadi $F_{hitung} < F_{tabel}$ 1%. Dengan demikian hipotesa yang berbunyi ada pengaruh bermain *playstation* terhadap perilaku kenakalan remaja, ditolak.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian diketahui bahwa tidak ada pengaruh bermain *playstation* terhadap perilaku kenakalan remaja. artinya tidak selalu benar bahwa bermain *playstation* berpengaruh terhadap perilaku kenakalan remaja. Hal tersebut disebabkan ada faktor lain penyebab perilaku kenakalan remaja.

Menurut Kartono (2001), pada dasarnya faktor-faktor penyebab

perilaku kenakalan remaja terdiri atas berbagai macam faktor, perilaku delinkuen juga dapat diakibatkan oleh faktor-faktor yang berada diluar diri remaja, seperti faktor keluarga, keluarga merupakan wadah pembentukan pribadi anggota keluarga terutama bagi remaja yang sedang dalam masa peralihan, tetapi apabila pendidikan dalam keluarga itu gagal akan terbentuk seorang anak yang cenderung berperilaku delinkuen, semisal kondisi disharmoni keluarga (*broken home*), overproteksi dari orang tua, *rejected child*.

Lingkungan sekolah, lingkungan sekolah yang tidak menguntungkan, semisal: kurikulum yang tidak jelas, guru yang kurang memahami kejiwaan remaja dan sarana sekolah yang kurang memadai sering menyebabkan munculnya perilaku kenakalan pada remaja. Walaupun demikian faktor yang berpengaruh di sekolah bukan hanya guru dan sarana serta perasarana pendidikan saja. Lingkungan pergaulan antar teman pun besar pengaruhnya. Faktor milieu, lingkungan sekitar tidak selalu baik dan menguntungkan bagi pendidikan dan perkembangan anak. Lingkungan adakalanya dihuni oleh orang dewasa serta anak-anak muda kriminal dan anti sosial, yang bisa merangsang timbulnya reaksi emosional buruk pada anak-anak puber dan adolesen yang masih labil jiwanya. Dengan begitu anak-anak remaja ini mudah terjangkit oleh pola kriminal, asusila dan anti-sosial. Faktor keluarga memang sangat berperan dalam pembentukan perilaku menyimpang pada remaja, gangguan-gangguan atau kelainan

orang tua dalam menerapkan dukungan keluarga dan praktek-praktek manajemen secara konsisten diketahui berkaitan dengan perilaku anti sosial anak-anak remaja (Santrock, 2007).

Menurut Kartono (2001), selain faktor keluarga dan sekolah, faktor milieu juga sangat berpengaruh terhadap perilaku kenakalan, karena milieu-milieu yang ada dalam masyarakat akan turut mempengaruhi perkembangan perilaku remaja. Perilaku menyimpang yang dilakukan remaja dipelajari melalui proses interaksi dengan orang lain dan proses komunikasi dapat berlangsung secara lisan dan melalui bahasa isyarat. Proses mempelajari perilaku biasanya terjadi pada kelompok dengan pergaulan yang sangat akrab. Hal senada diungkapkan oleh Sofyan (2006), bahwasannya faktor penyebab kenakalan remaja berasal dari lingkungan keluarga dan masyarakat. Keluarga merupakan sumber utama penyebab kenakalan remaja. Hal ini disebabkan karena hidup dan berkembang pertama kali dari keluarga, anak kurang mendapatkan kasih sayang dan perhatian dari orang tua, kehidupan keluarga yang tidak harmonis.

Selain keluarga penyebab kenakalan remaja juga berasal dari lingkungan masyarakat, yaitu kurangnya pelaksanaan ajaran-ajaran agama secara konsekuen, masyarakat kurang memperoleh pendidikan, tempat tinggal yang rawan penjahat. Sedangkan Safiyudin (2004), mengatakan tingkah laku kenakalan remaja itu umumnya merupakan kegagalan sistem kontrol diri terhadap impuls-impuls kuat.

Dorongan primitif hebat itu kemudian disalurkan lewat perbuatan kejahatan, kekerasan, yang dianggap memiliki nilai lebih oleh anak-anak remaja.

Dengan demikian bukan berarti bermain *playstation* tidak memberikan pengaruh terhadap perilaku kenakalan remaja, akan tetapi kenakalan remaja bisa terjadi pada remaja namun banyak faktor lain juga yang turut mempengaruhi kenakalan remaja.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh bermain *playstation* terhadap perilaku kenakalan remaja di SMK AL-AZHAR Rembang Pasuruan. Artinya bermain *play-station* bukan sumber utama yang menjadi kenakalan remaja namun ada beberapa faktor lain yang menjadi sebab terjadinya kenakalan remaja diantaranya: faktor keluarga, lingkungan, dan mileu-mileu.

Diharapkan sekolah memberikan pengawasan lebih terhadap kenakalan remaja yang ada, agar tidak menjadi kenakalan yang lebih lanjut yang menjurus ke tindak kriminal, melalui peran aktif guru bimbingan konseling (BK) dan lembaga lain sesuai dengan fungsi lembaga itu. Peneliti pengaruh variabel lain yang berhubungan dengan faktor-faktor bermain *playstation* misalnya: prokasinasi dengan prestasi belajar, dan motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi. 12 Mei, (2007). Razia Pelajar. *Jawa Pos*, hlm 3

- Aprilia. P, dkk. (2001). *Bermain Dunia Anak*. Jakarta: Yayasan Aspirasi Pemuda
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Azwar, S. (2005). *Sikap Manusia dan teori pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- . (2005). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi. (2009). *Permainan Modern*. Bandung: Grasindo
- Dhani. (2010). *Pengaruh Game Bagi Anak*. Jakarta: Grafindo
- Dimas. (2010). *Dampak Playstation bagi anak*. Bogor: Angkasa
- Haditono, S. R. (2006). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: UGM Press
- Hasanudin. (2012). *Permainan dan Kesehatan*. Jakarta: Karya Nusantara
- Hurlock, E. B. (2004). *Psikologi perkembangan, suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Airlangga
- Kartono, K. (2001). *Patologi sosial 2, kenakalan remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Moleong. J. L. (2005). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya
- Safiyudin. (2004). *Beberapa Hal Tentang Kenakalan Remaja*. Bandung: PT Karya Nusantara.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Saputra. M. T. (2001). *Bermain, mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Sarwono, S. W. (2001). *Psikologi sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Sofyan. (2006). *Problema Remaja Dan Pecahnya*. Bandung: Angkasa
- Suryabrata, S. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Walgito, B. (2006). *Kenakalan Remaja (anak)*. Bandung: Yayasan Penerbitan Gajah Mada F. Psikologi PT Karya Nusantara
- Bayu. (2007). *Bermain Playstaion Baik Apa Buruk*. (Online). <http://eka-punk.blogspot.com>, diakses 22 November 2011).
- Maya. (2011). *Dampak Positif dan Negatif Games*.(Online).(http://missririn.blogspot.com. Diakses 03 Desember 2011).
- Diana. (2010). *Dampak playstation Bagi Anak*.(online).(http://enjoy.student.umm.ac.id. diakses 02 November 2011).
- Ilham. (2011). *Kenakalan Remaja*. (http://www.ilham.id.wordpress.com.diakses 21 Desember 2011).
- Ummi. (2007). *Bermain Mengembangkan Diri*.(online)(http://www.ummigroup.co.id. diakses 21 Desember 2011).