



Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa
Volume 3, No 1, Juli 2023
e-ISSN 2807-789X



Efektivitas *The Good Behavior Games* (GBG) Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Remaja

Ainun Mutmainnah^{1*}, Lukman²

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*E-mail: ainunmh05@gmail.com

Abstract

Aggressive behavior is behavior that aims to intentionally injure or damage objects or people physically or verbally. Aggressive behavior can be overcome by administering The Good Behavior Games (GBG) intervention. The purpose of this study is to see that GBG can reduce aggressive behavior in students. Respondents in this study were 15 young students of SMP X according to the sample criteria who had high and moderate levels of aggressive behavior. This study used the experimental method of one group pre-test post-test design. There was a significant difference from the results of the pre-test and post-test of the respondents which showed Asymp.Sig (2-tailed) was 0.001, $0.001 < 0.005$ indicating a significant difference. GBG is effective in reducing the level of aggressive behavior in Teenager. The findings of this study have implications for school teachers to use GBG in learning in order to reduce or overcome the occurrence of aggressive behavior in students.

Keyword: Aggressive Behavior, GBG, Teenager

Abstrak

Perilaku agresif adalah perilaku yang bertujuan untuk melukai atau merusak benda ataupun orang secara fisik ataupun verbal dengan sengaja. Perilaku agresif dapat diatasi dengan pemberian intervensi The Good Behavior Games (GBG). Tujuan penelitian ini yaitu GBG dapat menurunkan perilaku agresif pada siswa. Responden dalam penelitian ini yaitu 15 siswa remaja SMP X sesuai dengan kriteria sampel yang memiliki tingkat perilaku agresif tinggi dan sedang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen one group pre-test post-test design. Terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil pre-test dan post-test responden yang menunjukkan Asymp.Sig (2-tailed) adalah 0.001, $0.001 < 0.005$ mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan. GBG efektif dalam penurunan tingkat perilaku agresif remaja. Temuan penelitian ini berimplikasi pada guru sekolah untuk menggunakan GBG dalam pembelajaran agar dapat mengurangi ataupun mengatasi terjadinya perilaku agresif pada siswa.

Kata kunci: GBG, Perilaku Agresif, Remaja

PENDAHULUAN

Perilaku agresif adalah salah satu bentuk ekspresi emosi individu akibat adanya suatu ketidakberhasilan yang dialami. Perilaku ini dapat diwujudkan dalam bentuk tindakan berupa merusak benda atau melakukan penyerangan kepada orang lain baik secara verbal ataupun non-verbal yang dilakukan dengan unsur kesengajaan. Perilaku agresif ini adalah salah satu masalah yang sering terjadi pada remaja. Krahe (2005) menghubungkan agresi dengan pelanggaran norma sebagai perilaku yang tidak dapat diterima secara sosial. Dampak dari perilaku agresif ini bisa menyebabkan kerugian baik pada individu yang melakukan perilaku agresif ataupun pada individu yang menerima perlakuan perilaku agresif (Shao et al., 2014).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat dalam kurun waktu 9 tahun, dari 2011 sampai 2019, terdapat 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak. Untuk tahun 2022 sudah ada sebanyak 226 kasus kekerasan fisik, psikis termasuk perundungan (KPAI, 2022). pada periode Juli sampai November 2017, KPAI menyebutkan telah menangani sekitar 34% kasus terkait kekerasan di sekolah (Setyawan, 2018). Komisioner KPAI Bidang Pendidikan Retno Listyarti mengatakan dari total 445 kasus bidang pendidikan sepanjang tahun 2018, 51,20 persen atau 228 kasus terdiri dari kekerasan fisik dan kekerasan seksual yang kerap dilakukan oleh pendidik, kepala sekolah dan juga oleh siswa (Intan, 2018).

Kurangnya manajemen emosi remaja merupakan salah satu penyebab munculnya perilaku agresi. Rachmatan & Ayunizar (2017) menjelaskan perilaku agresif termasuk dalam perilaku bullying yang dimana terdapat ketidakseimbangan kekuatan dan perilaku berulang setiap saat. Remaja yang melakukan perilaku *bullying* muncul dikarenakan pada masa remaja munculnya sifat egosentrisme yang tinggi dan keinginan yang kuat untuk menjadi pusat perhatian oleh orang lain (Usman, 2013).

Salah satu penyebab agresif adalah kondisi emosi remaja. Bila emosi terpancing, atau perasaan benci menguat, maka semakin besar peluang munculnya agresivitas. Penelitian Syahrial (2013) menjelaskan beberapa faktor internal yang mempengaruhi remaja dalam berperilaku agresif yaitu, (1) kebutuhan ekonomi yang terbatas, (2) membela diri ketika harga diri direndahkan atau dikhianati, (3) naluri pertahanan diri, (4) mudah terpancing emosi, (5) ingin mencari pelampiasan, (6) adanya tekanan dalam diri yang sangat kompleks, dan (7) perasaan benci terhadap orang lain atau kelompok. Perilaku agresif pada remaja dilatarbelakangi oleh: (1) faktor eksternal, yaitu ejekan teman, keluarga yang berantakan, lingkungan sekolah yang tidak menguntungkan, media audio visual yang menayangkan adegan kekerasan. Dan (2) faktor internal, yaitu persepsi remaja terhadap lingkungan sekitar (Pratama,

Syahniar, & Karneli, 2016).

Fenomena perilaku agresif remaja ditemukan oleh peneliti pada siswa kelas VIII di beberapa SMP Kabupaten Maros. Hasil wawancara dengan wali kelas dan guru BK menemukan bahwa terdapat data kasus siswa kelas VIII yang masuk BK dengan kasus sekelompok siswa melakukan perbuatan fisik (menyerang) siswa lain dan mereka menyebutnya hanya bercanda. Guru BK menilai perilaku tersebut merupakan salah satu permasalahan yang sulit untuk ditangani. Survey pada siswa yang melakukan perilaku bullying menunjukkan bahwa 35 dari 88 siswa memiliki hasil perilaku agresif yang tinggi.

Untuk mengatasi tingginya perilaku agresif remaja dibutuhkan intervensi untuk menghilangkannya. Peneliti akan mengintervensi perilaku mereka dengan menggunakan *The Good Behavior Games* (GBG). GBG adalah program intervensi yang bertujuan meningkatkan perilaku prososial dan mengurangi perilaku mengganggu di kelas (Tingstrom, Turner, & Wilczynski, 2006). Putri, Tiatri dan Heng (2020) mengemukakan bahwa penggunaan GBG menggunakan model pembelajaran berbasis *games* dan menggunakan *reinforcement* dalam permainannya untuk peningkatan perilaku prososial, hal tersebut terbukti memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif atau mengganggu. Beberapa cara yang akan digunakan dalam GBG, diantaranya dengan: memberi instruksi, *reinforcement*, modelling, dan proses atribusi (Hogg & Vaughan, 2002).

GBG menggunakan teknik pengondisian peran yakni proses belajar dimana respons yang disadari diperkuat atau diperlemah, tergantung pada konsekuensi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan (Feldman, 2012). Konsekuensi ini berupa pemberian *reinforcement* dan pemberian *punishment*. Pada GBG pemberian *reinforcement* lebih ditekankan daripada pemberian *punishment*. Burden (2020) mengemukakan bahwa untuk meningkatkan kelas yang kondusif untuk belajar dan untuk membantu mencegah masalah perilaku, guru harus mengatasi faktor-faktor kontekstual tertentu dalam kelas, antara lain: mengurangi penggunaan metode hukuman, memberikan aturan yang jelas untuk perilaku dan disiplin siswa, menggunakan prosedur perilaku manajemen yang tepat, dan mendukung keterlibatan siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi experimental* dengan *one group pre-test post-test design*. Partisipan yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu remaja yang memiliki perilaku agresif yang tinggi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2008).

Variabel dalam penelitian ini yaitu perilaku agresif. Perilaku agresif yang bermaksud untuk menyakiti seseorang dengan sengaja baik secara fisik ataupun verbal. Perilaku agresif diukur dengan skala *Aggression Questionnaire* yang dikembangkan oleh Buss dan Perry (1992). *The Good Behavior Games* (GBG) adalah program intervensi yang bertujuan meningkatkan perilaku prososial dan mengurangi perilaku mengganggu di kelas seperti banyak berbicara, meninggalkan kursi, agresif, dan mengejek (Tingstorm, et.al, 2006). Pada penelitian ini, program GBG dilakukan sebanyak 12 sesi dengan durasi masing-masing sesi adalah 80 menit. Peneliti dalam penelitian meminta bantuan guru untuk mendampingi siswa dan ikut terlibat dalam program.

Material yang digunakan dalam penelitian yaitu surat izin penelitian dan skala perilaku agresif (*Aggression Questionnaire*) oleh Buss dan Perry (1992). Apartus penelitian ini yaitu papan *board chart*, laptop untuk menampilkan video, poster peraturan dan lembar observasi. Hasil penelitian akan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Data yang terkumpul yaitu nilai *pre-test* dan nilai *post-test* kemudian akan dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pre-test* dengan nilai *post-test*. Jumlah subjek kurang dari 30 orang maka peneliti melakukan uji statistik dengan non-parametrik Wilcoxon.

HASIL

Deskripsi data hasil penelitian yaitu kategorisasi variabel yang didasarkan pada jumlah skor rata-rata jawaban responden pada skala penelitian. Jumlah aitem pada skala perilaku agresif adalah 38 aitem dengan pilihan jawaban, yakni selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KK), dan tidak pernah (TP). Setiap aitem favorable yang dijawab selalu (SL) diberi skor 4, sering (SR) diberi skor 3, kadang-kadang (KK) diberi skor 2, dan tidak pernah (TP) diberi skor 1. Skor tinggi menunjukkan perilaku agresif siswa tinggi sedangkan skor rendah menunjukkan perilaku agresif siswa rendah.

Tabel 1. Deskripsi data hipotetik skala perilaku agresif

Variabel	Hipotetik			
	Min	Maks	Mean	SD
Perilaku agresif siswa	38	152	95	19

Berdasarkan data hipotetik tabel diatas dapat diketahui bahwa data hipotetik terendah yaitu sebesar 38 dan skor tertinggi yaitu sebesar 152 dengan nilai rata-rata (*mean*) hipotetik sebesar 95 dan standar deviasi sebesar 19 maka kategorisasi skor pada skala perilaku agresif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kategorisasi Skor Skala Perilaku Agresif

Rumus	Interval Skor	Kategorisasi
$M + 1,5SD < X$	$123,5 < X$	Sangat Tinggi
$M + 0,5SD < X < M + 1,5SD$	104,5 – 123,5	Tinggi
$M - 0,5SD < X < M + 0,5SD$	85,5 – 104,5	Sedang
$M - 1,5SD < X < M - 0,5SD$	66,5 – 85,5	Rendah
$X < M - 1,5SD$	$X < 66,5$	Sangat Rendah

Hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan 15 responden mengalami penurunan skor perilaku agresif yang ditinjau dari hasil *pre-test* dan *post-test* setelah dilakukan intervensi *The Good Behavior Games* (GBG). Pelaksanaan *The Good Behavior Games* dengan membentuk tiga kelompok siswa berdasarkan tingkat agresif rendah, sedang dan tinggi. Setiap kelompok terdiri dari lima siswa/responden.

Tabel 3. Kategorisasi Perilaku Agresif Siswa

No	Responden	Pre-test	Kategori	Post-test	Kategori
1.	AF	92	Sedang	81	Rendah
2.	YCA	95	Sedang	69	Rendah
3.	PAP	111	Tinggi	85	Rendah
4.	SR	105	Tinggi	86	Sedang
5.	NMN	94	Sedang	75	Rendah
6.	SH	109	Tinggi	89	Sedang
7.	IET	93	Sedang	76	Rendah
8.	MR	90	Sedang	84	Rendah
9.	FCM	91	Sedang	86	Sedang
10.	BCO	97	Sedang	75	Rendah
11.	RNM	90	Sedang	79	Rendah
12.	NKZ	99	Sedang	85	Rendah
13.	MIR	94	Sedang	75	Rendah
14.	KIA	92	Sedang	67	Rendah
15.	AF	108	Tinggi	90	Sedang

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil skor *pre-test* terdapat empat responden yang memiliki skor perilaku agresif yang tinggi dan 11 responden yang memiliki skor perilaku agresif sedang. Pada *post-test* terdapat empat responden yang memiliki skor perilaku agresif sedang dan 11 responden yang memiliki skor perilaku agresif rendah.

Uji hipotesis yang digunakan menggunakan uji Wilcoxon untuk membandingkan frekuensi perilaku agresif responden sebelum dan sesudah diberikan perlakuan GBG. Hasil dari uji Wilcoxon, yaitu:

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

	Posttest-Pretest
Z	-3.414
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Hasil uji *Wilcoxon* diatas menunjukkan *Asymp.Sig (2-tailed)* adalah 0.001 yang dimana $0.001 < 0.005$ mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* responden. Sehingga dapat disimpulkan bahwa GBG dapat menurunkan perilaku agresif remaja.

DISKUSI

Hasil pengukuran *pre-test* dan *post-test* menunjukkan terdapat perbedaan perilaku agresif secara signifikan setelah diberikan perlakuan yang diterapkan dikelas pada remaja perilaku agresif. Penelitian dilakukan selama 12 hari (3x satu minggu) dengan durasi 80 menit selama pembelajaran di sekolah dimana salah satu cara dalam perubahan perilaku yaitu memberikan perlakuan secara berlanjut. 15 responden yang telah diberikan skala perilaku agresif sebelum diberikannya perlakuan untuk mengetahui tingkat dari perilaku agresif masing-masing responden. Kemudian membagi kelompok dengan anggota yang terdapat tingkat perilaku agresif tinggi dan sedang. Hal ini dilakukan agar komposisi ketiga tim sama dan memiliki potensi menang yang sama. Hasil *pre-test* menunjukkan terdapat empat responden yang memiliki tingkat perilaku agresif yang tinggi dan 11 responden memiliki tingkat perilaku agresif sedang. Setelah diberikan perlakuan kemudian responden diberikan *post-test*. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa 14 dari 15 responden mengalami penurunan setidaknya satu level kategori.

GBG ini bukan hanya permainan yang dilakukan selama pembelajaran tetapi bagaimana dalam setiap kelompok mempertahankan setiap anggotanya untuk tidak melanggar peraturan yaitu tidak memunculkan perilaku agresif. Dengan adanya peraturan dan menentukan perilaku akhir memberikan peneliti dan siswa target-target yang harus dikejar dan pada akhirnya dapat mengetahui apakah target tersebut tercapai atau tidak (Ormrod, 2008). GBG merupakan prosedur yang kontingensi berfokus pada kelompok. Skinner (2013) menjelaskan *interdependent group contingency* atau kontingensi interdependen yang artinya masing-masing anggota kelompok akan mendapatkan *reinforcement* berdasarkan pada aspek perilaku

kelompok. Interdependen yang berorientasi pada kelompok menjadikan siswa memiliki tujuan bersama, dan para siswa bergantung pada kinerja masing-masing untuk memenuhi tujuan tersebut. Minggu pertama pelaksanaan (3 hari pertama) responden masih cenderung diam dan kurang bersosialisasi dengan teman kelompoknya dikarenakan responden yang berada dari tiga kelas yang berbeda. Pada minggu ketiga responden merasa sangat bersemangat saat pertemuan dikelas. Responden menyampaikan bahwa mereka lebih akrab dan dapat bersosialisasi dengan baik karena adanya games yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

Setiap hari setelah dilakukan perlakuan peneliti serta guru kelas memberikan *feedback* dari permainan yang telah dilakukan. Aturan dan *feedback* merupakan salah satu kendali stimulus atas perilaku yang tepat dan bermasalah (Donaldson, Fisher & Kahng, 2017). Peneliti dan guru kelas menjabarkan perilaku agresif siswa yang terjadi pada hari tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan. Peneliti dan guru kelas juga menjelaskan mengenai urgensi berperilaku baik dan menekankan untuk tidak mengulangi perilaku agresif dan memberi semangat para siswa bahwa mereka bisa menang dan meningkatkan perilaku baik. Penting untuk memberikan *feedback* positif pada permainan dan menekankan perilaku positif yang spesifik. Peneliti dan guru kelas saat memberikan *feedback* juga menyemangati dan mengingatkan siswa bahwa mereka dapat meningkatkan kinerja di lain waktu serta mendiskusikan perilaku apa yang dapat "memenangkan games" untuk kelompok dan bagaimana anggota tim kedepannya dapat saling mendukung.

Dalam pelaksanaan selama empat minggu, setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap peraturan kelas karena perilaku agresif yang muncul terhadap setiap anggota berpengaruh dengan pengurangan skor. Di akhir sesi GBG skor yang paling rendah menandakan bahwa tim tersebut melakukan perilaku agresif paling banyak sesuai dengan peraturan yang telah dibuat dan disepakati bersama. Sedangkan skor paling tinggi menunjukkan bahwa perilaku agresif yang dilakukan paling sedikit. Tim yang memiliki skor paling tinggi akan mendapatkan *reward* sedangkan tim yang paling sedikit skornya akan mendapatkan *punishment*. *Reward* berfungsi untuk meningkatkan perilaku dan pengulangan sedangkan *punishment* merupakan stimulus yang menurunkan kemungkinan bahwa perilaku akan kembali terjadi (Feldman, 2012).

Gottfredson dan Moles menjelaskan bahwa ketika siswa diberitahukan tentang kontingensi respons-hukuman di awal, mereka akan cenderung kurang terlibat dalam perilaku yang dilarang, serta tidak kaget atau benci bila hukuman dijalankan (Ormrod, 2008). Tujuan dari tahap pembuatan, penyepakatan peraturan ini ialah membantu siswa dengan menyesuaikan diri

dengan peraturan sekolah, memahami konsekuensi dari perilaku yang tidak pantas, dan membantu siswa memahami dampak perilaku mereka di lingkungan kelas. Sehingga siswa belajar bahwa mereka memengaruhi konsekuensi-konsekuensi yang mereka alami yaitu mereka memiliki kontrol atas apa yang terjadi pada diri mereka (Ormrod, 2008).

Dalam proses pelaksanaan GBG peneliti mengadakan evaluasi secara keseluruhan di kelas. Evaluasi dilaksanakan setelah tiga hari (setiap minggu) pasca diberi perlakuan GBG. Masing-masing siswa menyampaikan pendapatnya selama mereka mengikuti GBG dan apa yang di dapat dari permainan tersebut. Beberapa responden mengatakan bahwa mereka lebih akrab dan lebih berhati-hati dalam berperilaku agar tidak berakibat pada seluruh anggota kelompoknya.

Hasil penurunan perilaku agresif setiap responden berbeda-beda dapat dilihat dari hasil observasi dan hasil pre-test post-test. Hal ini dapat terjadi dikarenakan games yang dilakukan disetiap pertemuan berbeda-beda, dan terdapat responden yang tidak hadir di beberapa pertemuan. Hal tersebut dapat menjadi pembeda pada responden dalam games yang dilakukan karena games tersebut mengutamakan kerja sama kelompok. Sesuai dengan teori belajar Albert Bandura yaitu siswa mendapatkan modeling dari teman sebaya yang berperilaku sesuai dan tidak mengganggu (Anyibofu, 2016).

Hasil dari perbandingan *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan perlakuan yang diuji menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0.001 (<0.05) dimana hasil tersebut menunjukkan responden mengalami perubahan perilaku agresif yang signifikan. Hasil dari *mean pre-test* dan *post-test* juga mendukung hipotesis dari penelitian karena terjadi penurunan nilai *mean pre-test* yaitu 97,3 sedangkan *mean post-test* yaitu 80,1.

Peneliti juga melakukan perbandingan antara responden perempuan dan laki-laki dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil nilai *mean pre-test* skala perilaku agresif perempuan sebesar 94,8 sedangkan *mean pre-test* laki-laki sebesar 101. Hasil nilai *mean post-test* perempuan sebesar 79,6 sedangkan *mean post-test* laki-laki sebesar 80,8. Responden laki-laki dan perempuan mempunyai peluang yang sama untuk melakukan perilaku agresif. walaupun bentuk perilaku agresif yang dilakukan oleh laki-laki dan perempuan berbeda, jika remaja laki-laki perilaku agresif yang dilakukan cenderung proaktif dan reaktif terhadap situasi tertentu dengan teman sebaya, sedangkan remaja perempuan lebih kearah perilaku agresif yang ada kaitannya dengan *relational-emotional/romantis* (Saputra, Hanifah & Widagdo, 2017).

Penelitian ini juga memiliki kekurangan dan keterbatasan diantaranya waktu pelaksanaan pemberian perlakuan tidak konsisten sehingga dapat membuat perbedaan perasaan atau *mood*

responden dan guru kelas. Sulit untuk mengobservasi perilaku individu didalam kelompok. Sulitnya waktu untuk mengumpulkan responden karena berada dikelas yang berbeda-beda. Selain itu, memberikan waktu antara kegiatan intervensi dengan pengisian skala *post-test* sehingga dapat terjadinya bias. Tidak dilakukannya *manipulation check* juga menjadi keterbatasan dalam penelitian eksperimen ini.

KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa GBG efektif untuk menurunkan perilaku agresif remaja. Terdapat penurunan perilaku agresif sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah mendapatkan perlakuan interensi GBG (*post-test*) sehingga hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini diterima.

Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi/acuan untuk melakukan penelitian yang sama dan Peneliti selanjutnya agar dapat memperjelas jenis penelitian eksperimen apa yang digunakan. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah waktu pelaksanaan intervensi sehingga dapat dilakukan observasi yang lebih akurat dan menambah observer untuk membantu dalam mengobservasi perilaku responden. Penelitian ini hanya menggunakan alat ukur skala perilaku agresif yang divalidasi secara teoritis, disarankan agar peneliti selanjutnya melakukan validasi yang diuji secara lengkap serta maksimal.

REFERENSI

- Anyibofu, N. (2016). *Case Study 1: An Evidence-Based Practice Review Report Theme: School Based Interventions for Learning How effective is the Good Behavior Game at reducing disruptive behaviour in primary aged children?* 1–54. Retrieved from <http://www.ucl.ac.uk/educationalpsychology/resources/CS1Anyibofu16-19.pdf>
- Burden, P. R. (2020). *Classroom management: Creating a successful K-12 learning community*. John Wiley & Sons.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3) 452-459. doi=10.1037%2F0022-3514.63.3.452
- Donaldson, J. M., Fisher, A. B., & Kahng, S. (2017). Effects of the Good Behavior Game on individual student behavior. *Behavior Analysis: Research and Practice*, 17(3), 207–216. <https://doi.org/10.1037/bar0000016>
- Feldman, R.S. (2012). *Pengantar Psikologi: Understanding Psychology edisi 10*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hogg, M. A., & Vaughan, G. M. (2002). *Social Psychology* (3rd ed.). London: Prentice Hall.
- Intan. (2018). *Angka kekerasan di dunia didominasi bullying*. Retrieved from <https://www.fimela.com/lifestyle-relationship/read/3896222/kpai-mencatat-angka-kekerasan-didunia-pendidikan-didominasi-bullying>. Diakses tanggal 6 Januari jam 18:00.
- Krahe, B. (2005). *Perilaku Agresi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ormrod, J. E. (2008). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

- Pratama, R., Syahniar, S., & Karneli, Y. (2016). Perilaku Agresif Siswa dari Keluarga Broken Home. *Konselor*, 5(4). doi:<https://doi.org/10.24036/02016546557-0-00>
- Putri, Y., Tiatri, S., & Heng, P. H. (2020). Penerapan Program *The Good Behavior Games* (GBG) Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Pada Bystander. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*. 4 (1):264-274.
- Rachmatan, R., & Ayunizar, S. R. (2017). Cyberbullying pada remaja sma di banda aceh. *Insight: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 13(2), 67-79. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISI/article/viewFile/9577/6196>
- Saputra, W. N. E., Hanifah, N., & Widagdo, D. N. (2017). Perbedaan tingkat perilaku agresi berdasarkan jenis kelamin pada siswa sekolah menengah kejuruan kota yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 142–147
- Shao, A., Liang, L., Yuan, C., & Bian, Y. (2014). A latent class analysis of bullies, victims and aggressive victims in Chinese adolescence: relations with social and school adjustments. *Plos one*, 9(4).
- Skinner, B. F. (2013). Ilmu pengetahuan dan perilaku manusia. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syahrial, R. (2013). Penyebab Munculnya Perilaku Agresi Anak Jalanan di Kota Malang (*Doctoral dissertation*, Universitas Brawijaya).
- Tingstrom, D. H., Sterling-Turner, H. E., & Wilczynski, S. M. (2006). The good behavior game: 1969-2002. *Behavior modification*, 30(2), 225-253. DOI: 10.1177/0145445503261165
- Usman, I. (2013). Perilaku Bullying Ditinjau Dari Peran Kelompok Teman Sebaya dan Iklim Sekolah Pada Siswa SMA Di Kota Gorontalo. *Jurnal Pendidikan* 5(4) 1-8