

ABSTRAK

Aris Munandar: *Dampak Game Online Mobile Legend terhadap Agresivitas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.* Skripsi, Jurusan Kependidikan Islam (KI) Bimbingan Konseling Islam (BKI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Di bawah Pembimbing I: Helma Nuraini, S.Psi, M.Pd dan Pembimbing II: Widiya Aris Radiani, S.Psi, M.Psi, Psikolog, pada program S1 UIN Antasari Banjarmasin 2019.

Kata Kunci: Dampak; Game Online; Mobile Legends; Agresivitas; Mahasiswa

Hiburan merupakan elemen penting dalam kehidupan individu baik anak-anak maupun orang dewasa. Salah satu hiburan yang paling banyak diminati di masa sekarang adalah dengan menggunakan koneksi *internet*. *Mobile legends* merupakan permainan berbasis arena pertarungan *online* dan kerjasama tim. Dalam permainan *mobile legends* terdapat media untuk berkomunikasi seperti *chat* dan *voice chat* agar memudahkan komunikasi untuk mengatur strategi. *Mobile legends* juga menghitung angka kemenangan, prestasi dan memberikan *reward* yang dapat dilihat oleh pemain lain sehingga para pemain selalu bertujuan untuk meraihnya. Adapun dalam tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak *game online mobile legends* terhadap agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, bentuk agresif yang muncul adalah agresi fisik seperti memukul-mukul, menendang hingga melempar benda. agresi verbal seperti mengumpat, kata-kata jorok dan kasar.

Penelitian ini adalah (*field research*), yaitu penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan terjun dan melihat langsung lapangan untuk menggali serta mengumpulkan sejumlah data yang diperlukan mengenai dampak *mobile legends* terhadap agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan jenis pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah untuk mendapatkan sebuah solusi agar masalah yang diungkap dapat terselesaikan. Objek dalam penelitian ini adalah dampak *game online mobile legends* terhadap agresivitas, subjek penelitiannya adalah mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang berjumlah sebanyak 5 orang

Agresi muncul karena disebabkan terhambatnya sebuah tujuan, seperti kalah dalam bermain dan tidak berhasil mencapai sebuah kemenangan. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bentuk-bentuk agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terlihat seperti agresivitas fisik dan verbal seperti memukul, menendang hingga melempar benda sekitar, mengumpat, berkata jorok dan kasar.