

## ABSTRAK

**Diba Sari Muslimah Tauhid.** NIM 210101060489 *Korelasi Internet gaming addiction dan Agresivitas di Kalangan Siswa SMPN 14 Banjarmasin.* Dosen Pembimbing Widya Aris Radiani, S. Psi, M. Psi, Psikolog Skripsi pada Program Studi Bimbingan dan Konselling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin 2025.

**Kata Kunci:** *Game online, Internet gaming addiction, Agresivitas*

Memasuki era globalisasi, kemajuan sebuah teknologi dapat kita rasakan secara langsung maupun tidak langsung, yang ditandai dengan mudah diaksesnya jaringan internet oleh semua orang diseluruh dunia. Internet telah mengubah banyak hal pada peradaban umat manusia. Meski begitu, sebagaimana kemajuan lainnya, selalu saja ada sisi negatif yang menyertai perubahan dan kemajuan tersebut. Sisi negatif tersebut salah satunya adalah fenomena *game online*. *Game online* adalah permainan dengan menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Seberapa besar tingkat *Internet Gaming Addiction*, Agresivitas, dan korelasi antara *Internet Gaming Addiction* dengan Agresivitas di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*). Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 59 siswa yang dipilih secara purposive sampling dari total populasi 610 siswa.

Hasil yang didapatkan pada penelitian ini, yaitu Tingkatan *Internet Gaming Addiction* pada siswa SMPN 14 Banjarmasin mayoritas berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 42 siswa (71,2%). Sebanyak 9 siswa (15,3%) berada pada kategori tinggi, dan 8 siswa (13,6%) berada pada kategori rendah, Tingkat agresivitas siswa SMPN 14 Banjarmasin juga didominasi oleh kategori sedang, yaitu sebanyak 40 siswa (67,8%). Sementara itu, sebanyak 8 siswa (13,6%) berada pada kategori tinggi, dan 11 siswa (18,6%) berada pada kategori rendah, dan terdapat hubungan positif yang sedang antara kecanduan game online dan perilaku agresif pada siswa dengan nilai korelasi  $r = 0,415$  dan nilai signifikansi  $p = 0,001$  ( $p < 0,01$ ).