

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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. Di Indonesia sendiri pengguna internet menurut hasil survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017 menurut Biro Humas Kominfo (2018) didapatkan hasil bahwa pengguna internet mencapai 143,26 juta orang.

Internet telah mengubah banyak hal pada peradaban umat manusia. Pekerjaan-pekerjaan yang sebelumnya mengandalkan kemampuan fisik, kini bisa dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Batasan jarak dan waktu tak lagi menjadi kendala besar. Hampir setiap aspek dalam kehidupan manusia tersentuh kemajuan yang dibawa oleh kemajuan teknologi informasi. Sebuah riset yang dilakukan oleh Zogby International di Amerika Serikat, diperoleh sebanyak 24% dari 1.950 responden mengaku internet memberikan dampak yang signifikan terhadap hidup mereka. Masih berdasarkan riset tersebut, masyarakat kini mengaku banyak yang tak bisa hidup tanpa internet dan membutuhkan konektivitas dengan kecepatan tinggi.<sup>1</sup>

Meski begitu, sebagaimana kemajuan lainnya, selalu saja ada dampak negatif yang menyertai perubahan dan kemajuan tersebut. Dampak negatif tersebut

---

<sup>1</sup> Muhammad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya* (Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondasi dan Aplikasi, 2014).

salah satunya disebabkan oleh pemanfaatan kemajuan secara tidak tepat. Salah satunya adalah fenomena *game online*. Menurut Poetoe sebagaimana yang dikutip oleh Jaenab, *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. Awal kemunculan fenomena ini adalah 2000-an dan terus booming hingga hari ini. Mereka yang kecanduan *game online* tidak hanya dari kalangan anak-anak saja, tapi telah menyentuh banyak kalangan tak terkecuali orang dewasa.<sup>2</sup>

Fenomena *game online* yang menjadi kecanduan bagi anak-anak relevan dengan teori Psikososial yang dikembangkan oleh Erik Erikson. Teori Psikososial membahas terkait bagaimana perkembangan kepribadian anak yang dapat terpengaruh oleh adanya tantangan sosial serta emosional. Seorang anak yang cenderung tidak dapat memenuhi kebutuhan psikososialnya maka akan mendapatkan tekanan yang berpengaruh terhadap perilakunya sehari-hari. Kurangnya sikap untuk melakukan interaksi sosial secara langsung dengan sehat dapat memicu seorang anak yang mengalami gangguan menunjukkan sikap agresi kepada lingkungan di sekitarnya.

Teori Psikosisoal menekankan pada adanya pengaruh dari interaksi sosial terhadap sikap dan perilaku seorang individu. Sebagai ahli yang mengembangkan teori ini, Erikson membagi pemahaman teori Psikososial menjadi delapan tahap. Kedelapan tahap tersebut berdasarkan dengan konflik yang dihadapi seorang

---

<sup>2</sup> Jenab Ramadhani, dan Adeng Hudaya, *Pengaruh adiktif game online terhadap prestasi belajar siswa kelas x sman 1 cileungsi (Research and Development Journal of Education, 2015)*.

individu dalam mempertahankan kepribadian yang sehat. Apabila seorang individu tidak dapat melalui tahap-tahap tersebut, maka dapat memungkinkan mereka untuk mengalami permasalahan emosional termasuk sikap agresif.<sup>3</sup>

Tanggung jawab siswa dalam belajar tidak hanya tercermin dari kehadiran dan partisipasi, tetapi juga dari kemampuannya mengelola emosi dan perilaku. Ketika siswa tidak memiliki rasa tanggung jawab terhadap proses belajarnya, mereka cenderung mengalami frustrasi saat menghadapi kesulitan, yang dapat memicu perilaku agresif baik secara verbal maupun fisik di lingkungan sekolah.<sup>4</sup>

Dalam studi pendahuluan di SMPN 14 Banjarmasin yang beralamat di Jl. Benua Anyar No. 14 Kel. Benua Anyar, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Sekolah ini memiliki siswa sebanyak 703 orang dan dari banyaknya siswa tersebut tentu saja terdapat beragam dinamika sosial.

Fenomena sosial yang dialami beberapa siswa di SMPN 14 Banjarmasin tergambar berdasarkan hasil wawancara pada hari Selasa, 7 Mei 2024 dengan guru Bimbingan dan Konseling yaitu ibu Suci, beliau menyatakan,

*"Di sekolah SMPN 14 Banjarmasin terdapat berbagai permasalahan, salah satunya laporan dari orangtua siswa yang menyatakan bahwa anaknya bermain ponsel semalaman sehingga terlambat masuk kesekolah."*<sup>5</sup>

Berdasarkan pernyataan Ibu Suci, kasus seperti ini meningkat dan menjadi masalah serius bagi sekolah. Hal ini tidak saja berdampak pada keterlambatan

---

<sup>3</sup>Erik H. Erikson, *Identity: Youth and Crisis* (New York: W. W. Norton & Company, 1968), hlm. 92–110.

<sup>4</sup> Villa Silvi, Hidayat Maruf, dan Widya Aris Radiani, *Efektivitas Konseling Kelompok Singkat Berfokus Solusi untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa dalam Belajar*, (Al Washliyah: Jurnal Penelitian Sosial dan Humaniora, 2023), 51–64.

<sup>5</sup>Suci, *Wawancara pribadi secara luring bersama guru bk sebagai penajakan awal*, (Jum'at 7 mei 2024, Pukul 11.00 Wita).

belajar tetapi juga berdampak pada buruknya prestasi akademik serta perubahan perilaku pada siswa yang diduga kecanduan gadget.<sup>6</sup> Beberapa siswa mungkin menjadi mudah tersinggung sehingga gampang marah. Ibu Suci menambahkan bahwa masalah ini memerlukan penanganan komprehensif yang melibatkan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan profesional kesehatan mental. Dengan mengidentifikasi pola perilaku dan penyebab kecanduan gadget, hal ini bertujuan untuk menemukan solusi efektif untuk membantu siswa menggunakan teknologi secara lebih bijak dan seimbang.

Pendapat siswa SMPN 14 Banjarmasin tentang kecanduan *game online* memberikan wawasan menarik. Beberapa dari mereka berlebihan dalam bermain *game*, terutama ketika permainan tersebut memiliki tantangan atau acara yang mendorong mereka untuk bermain dalam jangka waktu lama.<sup>7</sup> Seorang siswa berinisial M.N. berkata,

*"Kadang-kadang saya tidak bisa berhenti bermain game karena saya takut tertinggal level permainan dari teman-teman saya."<sup>8</sup>*

Selain itu, sebagian pelajar memandang permainan daring sebagai cara untuk menghilangkan stres dan melepaskan diri dari tekanan pekerjaan sekolah. Namun, mereka mengakui bahwa kebiasaan ini sering membuat mereka begadang dan membuat mereka merasa lelah untuk mengikuti kelas keesokan harinya.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup>Suci, *Wawancara pribadi secara luring bersama guru bk sebagai penajakan awal*, (Jum'at 7 mei 2024, Pukul 11.00 Wita).

<sup>7</sup>Siswa M.F, *Wawancara pribadi secara luring bersama siswa sekolah sebagai penajakan awal*, (Jum'at 7 mei 2024 Pukul 11.10 Wita)

<sup>8</sup>Siswa M.N, *Wawancara pribadi secara luring bersama siswa sekolah sebagai penajakan awal*, (Jum'at 7 mei 2024 Pukul 11.10 Wita)

<sup>9</sup>Siswa MF, *Wawancara pribadi secara luring bersama siswa sekolah sebagai penajakan awal*, (Jum'at 7 mei 2024 Pukul 11.10 Wita)

Beberapa siswa juga mengaku menunjukkan perilaku agresif saat bermain *game*. Mereka kerap merasa kesal ketika kalah atau ketika teman mereka lebih unggul dalam permainan. Dalam kondisi emosi yang memuncak, mereka tidak jarang melampiaskan kekesalan dengan melontarkan kata-kata kasar, berteriak, memukul meja bahkan menendang pintu.<sup>10</sup> Fenomena ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik dan pencapaian akademik, tetapi juga berpotensi memunculkan perilaku agresif berupa ledakan emosi yang negatif.

Lebih jauh, pandangan ini menekankan bahwa kecanduan *game* tidak semata-mata berasal dari kebutuhan akan hiburan, melainkan juga berkaitan erat dengan aspek sosial dan emosional siswa. Banyak dari mereka menjadikan *game* sebagai pelarian dari tekanan atau kebutuhan akan pengakuan. Oleh karena itu, pemahaman terhadap fenomena ini perlu dilakukan melalui pendekatan yang menyeluruh, yang tidak hanya melihat dari sisi perilaku semata, tetapi juga dari aspek psikologis dan lingkungan sosial yang melingkupinya. Pendekatan holistik ini dapat membantu dalam menemukan strategi yang lebih tepat untuk mengatur waktu dan mengelola emosi secara sehat.

Namun demikian, perlu disadari bahwa *game online* tidak selalu membawa dampak buruk. Dalam batas wajar, *game* bisa menjadi sarana hiburan yang positif, melatih strategi, dan menjalin interaksi sosial. Akan tetapi, penggunaan yang berlebihan, terutama pada anak-anak atau remaja dengan tingkat kematangan emosi

---

<sup>10</sup>Siswa Z, *Wawancara pribadi secara luring bersama siswa sekolah sebagai peninjauan awal*, (Jum'at 7 mei 2024 Pukul 11.10 Wita)

yang belum stabil, dapat menimbulkan konsekuensi negatif. Sejak tahun 2012, *internet gaming* telah menjadi fenomena global, dimainkan lebih dari satu miliar orang di seluruh dunia.<sup>11</sup> Permainan ini memungkinkan pemain untuk menciptakan karakter sesuai keinginan dan berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai wilayah. Kebebasan dalam menciptakan dunia virtual ini sering kali membuat pemain tenggelam dalam permainan, hingga batas antara realitas dan dunia maya menjadi kabur.

Sebagai umat beragama, penting bagi kita untuk senantiasa merefleksikan setiap aktivitas yang kita lakukan, termasuk kebiasaan bermain game. Dalam pandangan Islam, waktu adalah salah satu nikmat besar yang harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Al-Qur'an memberikan panduan yang jelas mengenai pentingnya mengisi waktu dengan hal-hal yang bermanfaat dan bermakna. Kecanduan terhadap game, terutama ketika telah mengganggu tanggung jawab dan hubungan sosial, dapat menjadi bentuk kesibukan yang tidak membawa manfaat. Hal ini telah diperingatkan dalam firman Allah Swt. dalam Surah Al-'Asr:

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ  
وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ (٣)

Dalam *Tafsir Al-Mishbah* Jilid 15, M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa Surah Al-'Ashr mengandung peringatan yang sangat kuat mengenai pentingnya waktu. Beliau menekankan bahwa waktu adalah modal utama kehidupan manusia. Manusia akan mengalami kerugian jika tidak menggunakan waktunya untuk hal-

---

<sup>11</sup>Kuss, D. J., *Internet gaming addiction: Current perspectives (Psychology Research and Behavior Management*, 6, 2013), 125-137.

hal yang bermanfaat. Kerugian tersebut tidak hanya bersifat duniawi tetapi juga ukhrawi. Seseorang baru akan selamat dari kerugian apabila memenuhi empat kriteria: (1) beriman, (2) beramal saleh, (3) saling menasihati dalam kebenaran, dan (4) saling menasihati dalam kesabaran<sup>12</sup>

Dari sini dapat dipahami bahwa kecanduan game online, yang menghabiskan banyak waktu tanpa manfaat jelas, dapat dikategorikan sebagai bagian dari kerugian yang dimaksud dalam ayat tersebut. Jika waktu hanya diisi dengan aktivitas yang melalaikan, maka itu menjauhkan seseorang dari keimanan, amal saleh, serta interaksi sosial yang positif dan bermakna, seperti saling menasihati dalam kebaikan.

Dengan demikian, meskipun *game online* dapat memberikan hiburan dan peluang sosial, penting untuk menjaga keseimbangan dan memastikan bahwa waktu yang dihabiskan tidak mengganggu aktivitas yang lebih bermanfaat dan penting. Sesuai dengan panduan dalam ajaran Islam dan penekanan dari Surah Al-‘Ashr, umat Islam diarahkan untuk mengisi waktu mereka dengan kegiatan yang mendekatkan diri kepada Allah, bermanfaat bagi diri sendiri dan sesama, serta menjauhkan diri dari kebiasaan yang menyebabkan kerugian, baik secara moral, spiritual, maupun sosial.

Selain perspektif keagamaan, pandangan ini juga diperkuat oleh temuan ilmiah. Penelitian yang dilakukan oleh Oktalia (2019) di SMPN 4 Ungaran menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kecanduan game online dan

---

<sup>12</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. (Tafsir Al-Mishbah, 2009), 584-595.

perilaku agresif pada siswa. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa siswa dengan tingkat kecanduan game online yang tinggi cenderung menunjukkan perilaku agresif yang lebih tinggi (80,6%), sementara siswa dengan kecanduan game yang ringan menunjukkan tingkat agresivitas yang lebih rendah (57,4%).<sup>13</sup> Hasil ini menunjukkan bahwa kecanduan game tidak hanya membuang waktu, tetapi juga berdampak negatif terhadap kontrol emosi dan interaksi sosial siswa.

Sejalan dengan itu, Griffiths dan Wood mengemukakan bahwa para *gamer* akan mengorbankan waktu dan aktivitas lain untuk bermain *game*, seperti untuk melakukan hobi-hobi lain, waktu tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan keluarga. Anak-anak dan remaja dianggap lebih rentan terhadap memainkan *game online* dibandingkan orang dewasa. Penelitian yang dilakukan mereka ini secara menyeluruh difokuskan pada pentingnya mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memicu sikap adiktif anak terhadap *game online*.<sup>14</sup>

Salah satu bahaya yang dikhawatirkan dari kecanduan bermain *game online* adalah berkurangnya waktu anak untuk bersosialisasi dan bermain dengan anak-anak sebayanya secara langsung. Anak yang kecanduan *game online*, bisa menghabiskan waktu berjam-jam dalam sehari untuk bermain *game*. Selain itu, beberapa *game online* juga menghadirkan konten berbau kekerasan, pornografi dan konten berbahaya lain bagi anak yang belum memiliki kematangan fisik dan mental. Akibatnya, anak-anak kecanduan *game* dipercaya lebih agresif dalam banyak hal.

---

<sup>13</sup>Pamor Oktalia, *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran*. (Semarang : Universitas Ngudi Waluyo, 2020).

<sup>14</sup>Griffiths, M. D., and Wood, R., *Risk factor in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet* (*Journal of Gambling Studies*, 16, 2000), 199-225.

Kekerasan yang timbul pada remaja, salah satunya disebabkan stimulus yang ditampilkan dalam *game*.<sup>15</sup> Seseorang yang sering melihat unsur kekerasan dalam *game*, berpotensi meningkatkan persepsi bahwa apa yang mereka mainkan, menjadi panutan berperilaku sehari-hari. Hal ini merupakan salah satu faktor timbulnya perilaku agresif pada diri remaja.<sup>16</sup>

Jenis perilaku agresif pada remaja akibat adiksi *game online* bukan hanya kekerasan secara fisik tetapi juga verbal. Komisi Perlindungan Anak menyatakan, telah terjadi pergeseran perilaku kekerasan pada remaja di Bekasi. Pergeseran perilaku kekerasan berubah dari kekerasan seksual menjadi tindak kekerasan fisik. Hal ini dipicu karena peningkatan tren remaja bermain *game online*. Bermain *game online* yang menonjolkan unsur kekerasan dan dilakukan dengan frekuensi yang tinggi, akan memicu keinginan meniru dan mempraktikkan apa yang ada. Hal ini yang menyebabkan perilaku tawuran antar pelajar dapat terjadi.<sup>17</sup>

Agresif itu sendiri menurut Muhith merupakan sebuah kekecewaan, kemarahan, perasaan dendam, dan ancaman yang dapat memancing amarah serta dapat membangkitkan suatu perilaku kekerasan sebagai satu cara untuk melawan atau menghukum berupa tindakan menyerang. Tanda-tanda yang dapat diamati dari remaja yang agresivitas adalah biasa menyelesaikan konflik dengan cara kekerasan. Permasalahan ini didukung oleh beberapa penelitian, di antaranya seperti yang dilakukan oleh Anggreyani, dkk. yang berjudul “*Game online* Berhubungan dengan

---

<sup>15</sup>Lestari, A. M., *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja* (Journal Psikologi, 9,1, 2019), 12-16.

<sup>16</sup>Tanjung, V. P., *Game online Dan Agresivitas Anak Usia Smp Di Sidoarjo* (KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4, 1, 2016), 63. <https://doi.org/10.21070/kanal.v4i1.315>

<sup>17</sup>Yusnilaningsih, R., No Title. (PikiranRakyat.Com., 2019) <https://www.pikiran-rakyat.com/jawabarat/pr-01309812/online-game-picukasuk-kekerasan-anak-di-bekasi>

Perilaku Agresivitas Remaja: Sebuah Studi Di *Game Center Semarang*” serta hasil yang didapat  $p$  value = 0,042 bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja.<sup>18</sup> Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Rondo, dkk menunjukkan hasil bahwa  $p$ -value adalah 0,035 yang disimpulkan bahwa ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja.<sup>19</sup>

Selain itu, terdapat pada salah satu penelitian dengan judul "Kecanduan *Game online* terhadap Perilaku Agresif pada Remaja" menyebutkan bahwa populasi remaja berusia 13–18 tahun rentan mengalami perilaku agresif dengan jenis permainan versi kekerasan, pertarungan; bentuk kekerasan yang paling ringan ditampilkan remaja adalah agresivitas verbal seperti berteriak keras, berkata kasar.<sup>20</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun telah banyak penelitian yang membahas hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif, namun belum ada yang secara khusus meneliti fenomena tersebut pada siswa SMP di SMPN 14 Banjarmasin. Penelitian ini diharapkan mampu mengisi celah tersebut serta memberikan kontribusi ilmiah dalam memahami keterkaitan antara penggunaan *game online* yang berlebihan dan kecenderungan perilaku agresif pada remaja.

---

<sup>18</sup>Rainatha Anggreyani, dan Herry Susanto, *Game online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang*. (Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel, 14, 1, 2020), 1-6.

<sup>19</sup>Amelia Andrita Alike Rondo, Herlina I.S. Wungouw, dan Franly Onibala, *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan* (Jurnal keperawatan, 7, 1, 2019).

<sup>20</sup>Rusminah, Siswanto, Akbar Ferdiansyah, *Kecanduan Game online terhadap Perilaku Agresif pada Remaja* (Jurnal Keperawatan Karya Bhakti, 10, 1, 2024), 54-60.

Dengan memahami pola kecanduan dan perilaku yang muncul dari penggunaan *game online* yang berlebihan. Hasil penelitian ini dapat membantu merumuskan strategi yang mendukung penggunaan teknologi secara sehat dan seimbang. Secara keseluruhan berdasarkan hasil pemaparan sebelumnya, maka dari itu penulis tertarik untuk membahas terkait adiktif *game online* dengan judul : "Korelasi *Internet gaming addiction* dan Agresivitas di Kalangan Siswa SMPN 14 Banjarmasin".

## **B. Definisi Operasional**

### **1. *Internet gaming addiction***

Kecanduan terhadap permainan internet memiliki dua gejala utama yang menonjol, yakni ketergantungan secara psikologis, yang ditandai dengan perasaan kebutuhan yang mendalam, perubahan suasana hati, dan kehilangan kendali, serta menimbulkan konsekuensi negatif sebagai hasil dari perilaku kecanduan tersebut.<sup>21</sup> *Internet gaming addiction* adalah kondisi dimana seseorang menjadi sangat bergantung pada *game online*, sehingga mengganggu kehidupan sehari-hari dan tanggung jawab penting lainnya. Orang yang mengalami kecanduan ini sering menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* dan mengabaikan pekerjaan, sekolah atau hubungan sosial, serta kesulitan mengurangi waktu bermain meskipun tahu dampak negatifnya. Adapun aspek-aspek dari *Internet gaming addiction* diantaranya yaitu *salience*, *tolerance*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problems*.

---

<sup>21</sup>Beranuy, M., Carbonell, X., and Mark, D. G., *A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment* (Int J Ment Health Addiction, 11, 2013), 149–161.

## 2. Agresivitas

Perilaku fisik atau lisan yang dilakukan seseorang dalam bentuk agresi yang dapat merugikan atau menyakiti orang lain (Febrina, 2014). Hasil penelitian Hidayat mengemukakan bahwa tindakan agresif siswa dilihat dari menyakiti orang secara fisik dengan presentase 35,32%, sedangkan tindakan agresif yang dilakukan siswa dilihat dari menyakiti orang lain secara verbal sebanyak 41,30% dan tindakan agresif dilihat dari merusak dan menghancurkan harta benda dengan presentase 30,42%.<sup>22</sup> Sifat agresivitas adalah kecenderungan seseorang untuk bertindak dengan cara yang kasar atau menyerang baik secara fisik maupun verbal. Orang yang agresif cenderung mudah marah, suka berdebat, dan bisa melukai orang lain, baik secara emosional maupun fisik. Agresivitas bisa muncul karena berbagai faktor, termasuk stres, frustrasi, atau kondisi lingkungan yang memicu reaksi agresif.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, telah didapatkan rumusan masalah dari pembahasan dalam penelitian ini. Rumusan masalah tersebut diantaranya:

1. Bagaimana tingkatan *Internet Gaming Addiction* di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin?
2. Bagaimana tingkatan Agresivitas di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin?

---

<sup>22</sup>Oktalia, P., Trimawarti, T., & Wakhid, A. (2020). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran* (Doctoral dissertation, Universitas Ngudi Waluyo).

3. Bagaimana korelasi antara *Internet gaming addiction* dengan Agresivitas yang terjadi di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui Seberapa besar tingkat *Internet gaming addiction* di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat Agresivitas di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui korelasi antara *Internet gaming addiction* dengan Agresivitas di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, khususnya dalam memahami fenomena kontemporer yang berkaitan dengan perilaku remaja di era digital. Temuan ini dapat memperkaya literatur keilmuan mengenai pengaruh kecanduan bermain *game* daring terhadap kecenderungan perilaku agresif, serta menjadi rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan intervensi konseling berbasis nilai-nilai keislaman.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Penelitian ini memberikan gambaran kepada pihak sekolah tentang hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif siswa. Hasil ini dapat menjadi dasar dalam merancang layanan bimbingan dan konseling yang lebih tepat guna.
- b. Penelitian ini membantu siswa menyadari dampak negatif kecanduan *game* terhadap perilaku mereka, serta mendorong pengendalian diri dan penguatan akhlak melalui nilai-nilai Islam.
- c. Penelitian ini dapat dijadikan referensi awal bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa, serta mengembangkan pendekatan konseling Islami dalam menangani masalah perilaku remaja.

#### **F. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Frank W Paulus, Susanne Ohmann, Alexander von Gontard, Christian Popow pada tahun 2018 berjudul "*Internet Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Systematic Review*" merupakan tinjauan sistematis yang mengumpulkan dan menganalisis temuan dari sejumlah penelitian sebelumnya yang relevan dengan hubungan antara Internet gaming addiction (IGA) dan agresivitas. Metode penelitian ini melibatkan pencarian literatur yang luas, pemilihan penelitian yang memenuhi kriteria inklusi, dan analisis sintesis terhadap temuan yang ada.<sup>23</sup> Tujuan penelitian ini menyediakan tinjauan sistematis

---

<sup>23</sup>Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., and Popow, C., *Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review* (Developmental Medicine & Child Neurology, 60, 7, 2018), 645–659.

terhadap konsep, definisi, gejala, prevalensi, etiologi, faktor risiko dari Internet Gaming Disorder (IGD) pada anak dan remaja Jenis Penelitian ini adalah systematic review berdasarkan 252 literatur dari tahun 1991-2016. Penelitian sistematis ini akan mencakup kesimpulan mengenai apakah ada korelasi antara IGA dan agresivitas berdasarkan temuan dari penelitian-penelitian yang dievaluasi. Ini juga mungkin mencakup identifikasi kelemahan dalam penelitian-penelitian sebelumnya dan saran untuk penelitian selanjutnya. Persamaan antara keduanya adalah bahwa baik penelitian sistematis maupun penelitian yang diajukan fokus pada hubungan antara *internet gaming addiction* dan agresivitas, dengan relevansi dalam memahami dampak penggunaan internet gaming dan korelasinya dengan perilaku agresif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan gim daring memiliki keterkaitan yang signifikan dengan berbagai gangguan psikologis seperti kecemasan, depresi, dan gangguan perhatian. Selain itu, kecanduan tersebut juga berdampak negatif terhadap prestasi akademik dan hubungan sosial anak dan remaja.

2. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Şerife İnci Şalvarlı dan Mark D. Griffiths pada tahun 2019 berjudul "*The Association Between Internet gaming addiction and Impulsivity: A Systematic Review of Literature*" melibatkan pengumpulan data dari sekelompok remaja. Metode penelitian mencakup penggunaan kuesioner atau wawancara untuk mengukur tingkat Internet gaming addiction, tingkat agresivitas, dan impulsivitas pada

subjek penelitian.<sup>24</sup> Tujuan penelitian ini menyediakan tinjauan sistematis pertama yang secara khusus melakukan evaluasi pada hubungan Internet Gaming Disorder (IGD) dan impulsivitas dengan menerapkan pedoman PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Jenis Penelitian ini adalah systematic review berdasarkan tinjauan sistematis 33 studi empiris yang melibatkan 18.128 partisipan. Penelitian sistematis ini akan mencakup 32 dari 33 studi menyatakan terdapat hubungan positif antara IGD dan impulsivitas. IGD banyak terjadi pada individu dengan kontrol impuls yang bersifat rendah. Perubahan struktur neurobiologis menjadi salah satu faktor utama dari hubungan IGD dengan impulsivitas. Persamaan antara keduanya adalah bahwa baik penelitian sistematis maupun penelitian yang diajukan fokus pada hubungan antara *internet gaming addiction* dan agresivitas, dengan relevansi dalam memahami dampak penggunaan internet gaming dan korelasinya dengan perilaku agresif. Impulsivitas sering kali menjadi prediktor untuk perilaku agresif. Artinya, hasil-hasil dalam jurnal ini dapat digunakan untuk menjelaskan mekanisme yang menghubungkan kecanduan game dan agresivitas. Ditemukan hasil bahwa individu yang memiliki kecenderungan impulsif cenderung lebih mudah terjerat dalam perilaku bermain game yang kompulsif dan tidak terkendali. Mereka kerap mengambil keputusan secara spontan tanpa mempertimbangkan dampak

---

<sup>24</sup>Şalvarlı, Ş. İ., & Griffiths, M. D., *The association between internet gaming disorder and impulsivity: A systematic review of the literature* (International Journal of Mental Health and Addiction, 17, 4, 2019), 958–987.

jangka panjang, sehingga berisiko menggunakan game secara berlebihan sebagai cara untuk menghindari tekanan emosional. Dalam banyak temuan, impulsivitas terbukti sebagai salah satu indikator utama yang dapat memprediksi perilaku adiktif terhadap gim daring, bahkan sejak usia remaja.

3. Hasil penelitian oleh Anggreyani, dkk, (2020) yang berjudul "Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresivitas pada Remaja: Sebuah Studi di Game Center Semarang", menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja dengan p-value 0,042. Kelebihan dalam jurnal ini adalah menampilkan kategori tingkat kecanduan *game online* dan perilaku agresif, akan tetapi kekurangannya adalah hanya menampilkan karakteristik umur sebagai data.<sup>25</sup> Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresivitas pada remaja di game center Semarang. Jenis Penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan pendekatan cross-sectional. Pengumpulan data ini dilakukan melalui kuisioner dengan 40 responden remaja menggunakan teknik total sampling. Penelitian menunjukkan 52.5% responden mengalami kecanduan berat terhadap game online, 77.5% responden menunjukkan agresivitas sedang dan 17,5% menunjukkan agresivitas berat. Uji statistik Somers'd menunjukkan p-value = 0.042 dan r = 0.290, artinya terdapat hubungan yang signifikan namun korelasinya lemah antara kecanduan game online dan perilaku agresivitas pada remaja. Persamaan antara keduanya adalah keduanya memiliki topik utama penelitian korelasi antara Internet Gaming Addiction dan agresivitas yang difokuskan pada remaja, termasuk siswa setingkat SMP/SMA. Lokasi game center mendukung penelitian mewakili lingkungan yang nyata sebagai tempat remaja bermain

---

<sup>25</sup>Anggreyani, R., Keliat, B. A., & Wardani, I. Y., *Game online berhubungan dengan perilaku agresivitas pada remaja: Sebuah studi di game center Semarang* (Jurnal Keperawatan Indonesia, 23, 2 2020) 139–148

game terutama siswa SMP. Hasil Penelitian: Penelitian ini memberikan hasil adanya hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja. Dalam studi yang dilakukan di salah satu game center di Semarang, terlihat bahwa semakin tinggi frekuensi dan durasi bermain game, semakin besar kecenderungan individu menunjukkan perilaku agresif, baik secara verbal maupun fisik.

4. Hasil penelitian oleh Rondo, dkk, (2021) yang berjudul "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan", menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* terhadap perilaku agresifitas remaja dengan p-value 0,035. Kelebihan dalam jurnal ini adalah menampilkan hasil kategori tingkat kecanduan *game online* dan perilaku agresif, akan tetapi kekurangannya adalah hanya mencantumkan kategori berperilaku agresif.<sup>26</sup> Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa di SMA Negeri 2 Ratahan. Jenis Penelitian ini adalah kuantitatif analitik dengan pendekatan cross-sectional dimana pengambilan data dilakukan menggunakan kuisioner dengan sampel 78 siswa laki-laki. Penelitian menunjukkan 76.9% responden mengalami kecanduan game online yang tidak terkontrol, 57.7% responden menunjukkan perilaku agresif. Hasil uji chi-square menunjukkan p-value = 0.035, artinya terdapat hubungan signifikan antara kecanduan game online dan perilaku agresif. Beberapa game yang dimainkan, yaitu Mobile Legends, PUBG, dan Free Fire. Persamaan antara keduanya adalah memiliki topik utama penelitian korelasi antara Internet Gaming Addiction dan agresivitas yang difokuskan variabel pada remaja. Keduanya memiliki persamaan relevansi konteks yaitu kegiatan bermain game di sekolah, perilaku agresif fisik maupun verbal serta pengaruh sosial dari lingkungan remaja.

---

<sup>26</sup>Rondo, E. J., Lontaan, H. M. J., dan Kainde, R. E., *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMA N 2 Ratahan* (Jurnal Keperawatan, 9, 2, 2021) 158–165.

Penelitian terdahulu memiliki fokus pada hubungan antara *internet gaming addiction* dan agresivitas pada populasi remaja atau siswa, serta mencoba untuk memahami faktor-faktor yang mungkin memengaruhi hubungan antara *internet gaming addiction* dan agresivitas, penelitian contoh secara khusus mempertimbangkan impulsivitas. Sementara itu, penelitian ini akan fokus pada pembahasan faktor-faktor internal maupun eksternal yang dapat mempengaruhi *internet gaming addiction* yang kemudian berkorelasi dengan tingkat agresivitas siswa di SMPN 14 Banjarmasin.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Hipotesis yang diajukan bersifat asosiatif, yaitu untuk mengetahui korelasi antara dua atau lebih variabel. Hipotesis disusun berdasarkan kajian teori serta hasil penelitian terdahulu, dan akan diuji melalui teknik analisis statistik inferensial. Berdasarkan kajian teoritis maka hipotesis dalam penelitian ini, yakni:

Ha: Terdapat korelasi signifikan antara tingkat *internet gaming addiction* dengan tingkat agresivitas siswa di SMPN 14 Banjarmasin.

Ho: Tidak terdapat korelasi signifikan antara tingkat *internet gaming addiction* dengan tingkat agresivitas siswa di SMPN 14 Banjarmasin.

### **H. Sistematika Penelitian**

Penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan yang terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

1. Bagian awal terdiri dari berbagai halaman penting, seperti halaman sampul, logo, judul, pernyataan keaslian tulisan, bukti bebas plagiasi, persetujuan,

serta pengesahan. Selain itu, bagian ini juga terdiri dari halaman abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian isi skripsi meliputi

- a. Bab I Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, dan sistematika penelitian.
- b. Bab II Kajian teori dan kerangka pikir terdiri dari pengertian *game online*, ciri *game online*, pengertian kecanduan *game online*, faktor kecanduan *game online*, dampak kecanduan *game online*, aspek kecanduan *game online*, aspek kecanduan *game online*, pengertian agresivitas, faktor agresivitas, ciri-ciri agresivitas, dan aspek agresivitas.
- c. Bab III Metode Penelitian terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, teknik validitas dan keabsahan data.
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan.
- e. Bab V Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir terdiri dari Bagian akhir dari sebuah skripsi terdiri dari daftar pustaka, lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis