KORELASI *INTERNET GAMING ADDICTION* DAN AGRESIVITAS DI KALANGAN SISWA SMPN 14 BANJARMASIN

SKRIPSI

OLEH
DIBA SARI MUSLIMAH TAUHID

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2025 M / 1446 H

KORELASI *INTERNET GAMING ADDICTION* DAN AGRESIVITAS DI KALANGAN SISWA SMPN 14 BANJARMASIN

Skripsi
Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh
Diba Sari Muslimah Tauhid
210101060489

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
PENDIDIKAN ISLAM BANJARMASIN
2025 M/ 1446 H

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Diba Sari Muslimah Tauhid
NIM	: 210101060489
Tempat/Tanggal Lahir	: Banjarmasin. 2 Juni 2003
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "Korelasi Internet Gaming Addiction dan Agresivitas di Kalangan Siswa SMPN 14 Banjarmasin" adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 19 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Diba Sari Muslimah Tauhid

BUKTI BEBAS PLAGIASI

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: bkpi@uin-antasari.ac.id Web: http://ftk.iain-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI
Nomor: 54/Un.14/III.1.w/PP.00.9/05/2025

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama	: Diba Sari Muslimah Tauhid
NIM	: 210101060489
Program	: S-1
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Judul Skripsi: Korelasi Internet Gaming Addiction dan Agresivitias di Kalangan Siswa SMPN 14 Banjarmasin

Hasil Uji Plagiasi: 11%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan www.drillbitplagiarismcheck.com bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 19 Mei 2025
Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Dra. Raihanatul Janah, M.Pd
196912011994032005

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul	: Korelasi Internet Gaming Addiction dan Agresivitas di Kalangan Siswa SMPN 14 Banjarmasin
Ditulis oleh	: Diba Sari Muslimah Tauhid
NIM	: 210101060489
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Program	: Strata (S1)
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Tahun Akademik	: 2024/2025
Tempat dan Tanggal Lahir	: Banjarmasin, 2 Juni 2003
Alamat	: Jl. Sei Miai Komp. Bulakindo Blok C No. 57 Rt. 22 Rw. 02

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan sidang TIM Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 19 Mei 2025
Pembimbing

Widya Aris Radiani, S. Psi, M. Psi, Psikolog
NIP. 198512042023212024

Mengetahui
Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseliig Pendidikan Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,

Dra. Raihanatul Janah, M.Pd.
NIP. 196912011994032005

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : Korelasi Internet Gaming Addiction dan Agresivitas di Kalangan Siswa SMPN 14 Banjarmasin,

Diba Sari Muslimah Tauhid, NIM 210101060489, telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada

Hari : Jum'at

Tanggal : 13 Juni 2025

Nilai : 82,4

Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

Dr. H. Hamdan, M.Pd.
NIP 196604051993031005

TIM PENGUJI

NO	Nama	Tanda Tangan
1	Dra. Raihanatul Janah, M.Pd.	1
2	Widiya Aris Radiani, S.Psi, M.Psi, Psikolog	2
3	Nur Aeni Sanjaya, S.Sos., M.A.	3

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 ($p < 0,01$).

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيم

اَلْحَمْدُ للهِ رَبِّ العَالَمِيْنَ وَالصَّلاَةُ وَالسَّلَامُ عَلىَ اَشْرَفِ اْلأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِيْنَ سَيِّدِنَا وَمَوْلٰنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى اٰلِهِ وَصَحْبِهِ اَجْمَعِيْنَ، اَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Swt., Tuhan semesta alam. Salawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah membimbing umat menuju keselamatan dunia dan akhirat.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih dan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
2. Ibu Dra. Raihanatul Janah, M.Pd. dan Ibu Nurul Rahmi, M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, yang memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan pengembangan pada program studi.
3. Ibu Widiya Aris Radiani, S. Psi, M. Psi, Psikolog selaku Pembimbing Akademik dan Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan.

4. Para dosen, karyawan dan karyawati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak memberikan ilmu dan layanan yang baik selama penulis berstudi.
5. Bapak Dr. Saifuddin, M. Ag, selaku Kepala Perpustakaan UIN Antasari dan staf telah memberikan layanan kepada penulis.
6. Ibu Hj. Khairiah, M.Pd. Kepala Sekolah SMPN 14 Banjarmasin telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
7. Ibu Rika Suciana, S.Pd., selaku Guru Bimbingan dan Konseling SMPN 14 Banjarmasin telah membantu kelancaran penulis dalam melakukan penelitian ini, khususnya pada tahap penjajakan awal.
8. Seluruh responden yang bersedia mengisi kuesioner untuk pengambilan data dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Semoga Allah SWT., melimpahkan rahmat dan karunia–Nya kepada mereka dan mencatatnya sebagai kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda, Aamiin. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah di sisi-Nya.

Banjarmasin, 11 Dzulhijah 1446 H
7 Juni 2025 M

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ii
HALAMAN BUKTI BEBAS PLAGIASI iii
HALAMAN PERSETUJUAN iv
HALAMAN PENGESAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Definisi Operasional 11
1. *Internet gaming addiction* 11
2. Agresivitas 12
C. Rumusan Masalah 12
D. Tujuan Penelitian 13
E. Signifikansi Penelitian 13
F. Penelitian Terdahulu yang Relevan 14
G. Hipotesis Penelitian 19
H. Sistematika Penelitian 19
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR 21
A. Tinjauan Teoritik 21
1. Pengertian *Game online* 21
2. Ciri-Ciri *Game online* 22
3. Pengertian Kecanduan *Game online* 23
4. Faktor Kecanduan *Game online* 30
5. Dampak Kecanduan *Game online* 31
6. Aspek-Aspek Kecanduan *Game online* 35
7. Pengertian Agresivitas 37
8. Faktor Agresivitas 39
9. Ciri-Ciri Agresivitas 42

10. Aspek-Aspek Perilaku Agresif 44
B. Kerangka Pikir 46
BAB III METODE PENELITIAN 47
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 47
B. *Setting* Penelitian 47
C. Populasi dan Sampel 48
1. Populasi 48
2. Sampel 49
D. Data dan Sumber Data 50
1. Data 50
2. Sumber Data 52
E. Teknik Pengumpulan Data 52
F. Instrumen Penelitian 52
G. Teknik Analisis Data 58
H. Teknik Validitas dan Keabsahan Data 61
1. Uji Validitas 62
2. Uji Realibilitas 63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 65
A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian 65
1. Identitas Sekolah 65
2. Visi Misi SMPN 14 Banjarmasin 65
B. Hasil Penelitian 66
1. Analisis Data Deskriptif Secara Umum 66
2. Data Tingkat *Internet gaming addiction* di SMPN 14 Banjarmasin 68
3. Data Tingkat Agresivitas di SMPN 14 Banjarmasin 69
4. Korelasi antara *Internet gaming addiction* dan Agresivitas di SMPN 14 Banjarmasin 70
C. Pembahasan 74
1. Tingkatan terkait *Internet gaming addiction* di SMPN 14 Banjarmasin 74
2. Tingkat Agresivitas di SMPN 14 Banjarmasin 76
3. Korelasi *Internet gaming addiction* dan Agresivitas di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin. 79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 83
A. Kesimpulan 83

B. Saran.....84
DAFTAR PUSTAKA.....87
LAMPIRAN.....98

DAFTAR TABEL

3.1 Bobot Nilai Instrumen Penelitian 53
3.2 Blueprint Skala Kecanduan *Game* Sebelum Uji Coba 54
3.3 Blueprint Skala Kecanduan *Game* Setelah Uji Coba 55
3.4 Blueprint Skala Perilaku Agresif Sebelum Uji Coba 57
3.5 Blueprint Skala Perilaku Agresif Sesudah Uji Coba 58
3.6 Kategori Distribusi Skor 59
3.7 Interpretasi Koefisien Korelasi 61
3.8 Hasil Uji Reliabilitas skala Kecanduan *Game online* 63
3.9 Hasil Uji Reliabilitas skala Agresivitas 64
4.1 Hasil Uji Statistik Deskriptif 67
4.2 Kategori Skala *Internet gaming addiction* 68
4.3 Hasil Internet Gaming Secara Umum 68
4.4 Kategori Skala Agresivitas 69
4.5 Frekuensi Hasil Agresivitas Secara Umum 69
4.6 Hasil Uji Normalitas 70
4.7 Hasil Uji Linearitas 72
4.8 Hasil Uji Korelasi Product Moment 73
4.9 Pedoman Derajat Hubungan 74

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Pikir 46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Terjemah Qur'an Surah 98
Lampiran 2 Alat Ukur Skala Sebelum Uji Coba..... 99
Lampiran 3 Alat Ukur Skala Setelah Uji Coba..... 110
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan *Game online*..... 116
Lampiran 5 SK Pembimbing Skripsi 125
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Seminar Proposal..... 126
Lampiran 7 Surat Uji Validasi 127
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Instrumen..... 128
Lampiran 9 Dokumentasi..... 132