

## ABSTRAK

**Arjuna. 105281102520. 2024.** *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa.* Di bimbing oleh Ratna Wulandari dan Rukiana Novianti Putri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perilaku agresif siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka yang dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa. Saat ini, game online merupakan permainan yang banyak dimainkan oleh seluruh kalangan khususnya peserta didik yang memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku bagi yang sering memainkannya.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jumlah populasi yaitu 94 orang yang meruakan jumlah keseluruhan siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 orang dengan menggunakan teknik purposive sampling.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain game online terhadap perilaku agresif siswa di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa. Ini berdasarkan dari data yang didapatkan melalui uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima.

**Kata Kunci:** Game Online, Perilaku Agresif, Siswa