

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KARAKTER  
KEKERASAN DAN TINGKAT KENAKALAN  
PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 11  
SINJAI SELATAN**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S. Pd)

Oleh :

**ABD.BASYSYAR**

NIM. 150 101 059

Pembimbing :

1. Dr. Hardianto Rahman, M.Pd
2. Takdir, S.Pd.I.,M.Pd.I

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)  
MUHAMMADIYAH SINJAI  
2018**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abd.Basysyar  
NIM : 150101059  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikat dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan ataupun pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundangan-undangan yang berlaku.

Sinjai, 13 Januari 2020  
Yang membuat pernyataan,

**ABD.BASYSYAR**  
NIM:150101059

## ABSTRAK

**Abd.Basysyar.** Pengaruh *Game Online* Terhadap Karakter Kekerasan Peserta Didik Di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan. Skripsi, Sinjai: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI MuhammadiyahSinjai, 2019.

Penelitian ini berangkat dari sebuah fenomena dan keprihatinan yang mengirishati sanubari bagi orang-orang yang merindukan moralitas, akhlaq dan harga diri yang bernilai bagi kemajuan bangsa di masa yang akan datang. Melihat perkembangan *game online* yang pesat semakin diminati oleh para penikmatnya, terutama dikalangan peserta didik. SMA 11 Sinjai Selatan sebagai lembaga pendidikan di kabupaten sinja iikut mengemban amanah negeri untuk membentuk peserta didikmemiliki karakter yang positif.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakanpendekatan survey.Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan yang memainkan *game online*.Adapun metode pengumpulan data yaitu dengan menggunakan angket. Sedangkan analisis datanya menggunakan analisis regresi liner sederhana dengan bantuan *software SPSS 16.0 for windows*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *pertama*, terdapat pengaruh *game online* terhadap karakter kekerasan peserta didik sebesar 39,8%, *kedua*, terdapatpengaruh*game online* terhadap tingkat kenakalan peserta didik sebesar 24,9%, dengan taraf signifikansi sebesar 0,0 yang artinya koefisien pengaruh dengan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Berdasarkan hal tersebut pengaruh *game online* terhadap karakter

kekerasan dan tingkat kenakalan peserta didik hanya memiliki pengaruh yang kecil, ini juga tidak lepas dari keberhasilan SMA Negeri 11 Sinjai sebagai lembaga pendidikan membentuk kepribadian peserta didik yang tidak mudah terpengaruh dengan budaya *game online*.

## ABSTRACT

**Abd.Basysyar.** *The Effect of Online Games on the Characteristics of Violence in Students in South Sinjai 11 High School. Thesis, Sinjai: Islamic Education Study Program, Tarbiyah Faculty and IAI MuhammadiyahSinjai Teacher Training, 2019.*

*This research departs from a phenomenon and concern that observes the heart for people who long for morality, morality and self-esteem that are valuable for the nation's progress in the future. Seeing the rapid development of online games is increasingly in demand by the audience, especially among students. Sinjai Selatan 11 High School as an educational institution in the district has followed the state mandate to form participants in a positive character.*

*This research is included in quantitative research using survey approach. The subjects of this study were students in Sinjai Selatan 11 High School who played online games. The data collection method was by using a questionnaire. While the data analysis uses simple linear regression analysis with the help of SPSS 16.0 for Windows software.*

*The results of this study indicate that: first, there is the influence of online games on the character of student violence by 39.8%, second, there is the influence of online games on the level of delinquency of students by 24.9%, with a significance level of 0.0 which means the coefficient of influence with  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is*

*rejected. Based on this, the influence of online games on the character of violence and the level of delinquency of students has only a small effect, this is also inseparable from the success of Sinjai 11 High School as an educational institution shaping the personality of students who are not easily influenced by online game culture.*

## KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ  
وَعَلَى آلِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang tua tercinta selaku pembimbing utama dalam rumah yang selalu turut mendukung dan mendo'akan saya selama ini sampai saat ini sehingga penyusunan proposal ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Dr. Firdaus, M.Ag., selaku Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah memberikan masukan dll.
3. Dr. Amir Hamzah, M. Ag., selaku Wakil Rektor I yang telah membantu kelancaran akademik.
4. Dr. Ismail, M.Pd., selaku Wakil Rektor II yang telah membantu kelancaran akademik.
5. Dr. Hardianto Rahman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan yang telah membantu kelancaran

akademik Sekaligus selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan dorongan sampai proposal ini selesai.

6. Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi yang telah banyak membantu kelancaran akademik.
7. Takdir, S.Pd.I.,M.Pd.I selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan dorongan sampai proposal ini selesai.
8. Kepala Sekolah, Guru-guru, dan para Peserta didik SMAN 11 Sinjai Selatan yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
9. Teman-teman Mahasiswa IAIM Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin...

Sinjai, November 2018

Abd.Basysyar  
NIM.150101059

## DAFTAR ISI

|                                                         |      |
|---------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN SAMPUL.....                                     | i    |
| HALAMAN JUDUL .....                                     | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN...                          | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING                          | iv   |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                                 | v    |
| ABSTRAK .....                                           | vi   |
| KATA PENGANTAR.....                                     | viii |
| DAFTAR ISI.....                                         | x    |
| DAFTAR TABEL .....                                      | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                   | xiii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                |      |
| A. Latar Belakang Masalah .....                         | 1    |
| B. Rumusan Masalah.....                                 | 5    |
| C. Tujuan Penelitian .....                              | 5    |
| D. Manfaat Penelitian .....                             | 6    |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>                              |      |
| A. <i>Game Online</i> .....                             | 7    |
| 1. Pengertian <i>Game Online</i> .....                  | 7    |
| 2. Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i><br>..... | 7    |

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| 3. Perkembangan <i>Game Online</i> di Indonesia                    | 9  |
| 4. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>                                  | 9  |
| 5. Indikator <i>Game Online</i>                                    | 11 |
| 6. Dampak Positif dan Negatif dari <i>Game Online</i>              | 13 |
| B. Karakter Kekerasan Peserta Didik                                | 16 |
| 1. Defenisi Karakter Kekerasan Peserta Didik                       | 16 |
| 2. Karakteristik Peserta Didik                                     | 18 |
| 3. Jenis-Jenis Kekerasan                                           | 21 |
| 4. Kekerasan di Sekolah dan Dampaknya bagi<br>Pembentukan karakter | 24 |
| C. Tingkat Kenakalan Peserta Didik                                 | 27 |
| 1. Defenisi Tingkat Kenakalan Peserta Didik                        | 27 |
| 2. Faktor Kenakalan Anak                                           | 28 |
| 3. Cara Mengatasi Kenakalan Anak                                   | 32 |
| 4. Indikator Kenakalan Remaja                                      | 34 |
| D. Hasil Penelitian Yang Relevan                                   | 35 |
| E. Hipotesis                                                       | 37 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| A. Jenis dan pendekatan penelitian | 39 |
|------------------------------------|----|

|                                                            |           |
|------------------------------------------------------------|-----------|
| B. Definisi Variabel .....                                 | 39        |
| C. Populasi dan Sampel .....                               | 42        |
| D. Teknik Pengumpulan Data.....                            | 44        |
| E. Instrumen Penelitian .....                              | 45        |
| F. Teknik Analisis Data .....                              | 46        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>                             |           |
| A. Gambaran mengenai SMA Negeri 11 Sinjai Selatan<br>..... | 52        |
| B. Deskripsi Hasil Penelitian .....                        | 56        |
| C. Analisis Data Penelitian .....                          | 61        |
| <b>BAB V PENUTUP</b>                                       |           |
| A. Kesimpulan .....                                        | 70        |
| B. Saran.....                                              | 71        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                 | <b>74</b> |
| <b>Lampiran</b>                                            |           |

## **DAFTAR TABEL**

|         |                                  |    |
|---------|----------------------------------|----|
| Tabel 1 | Keadaan Populasi.....            | 42 |
| Tabel 2 | Skala Guttman.....               | 47 |
| Tabel 3 | Skala Likert .....               | 47 |
| Tabel 4 | Nilai Koefisien .....            | 49 |
| Tabel 5 | Profil Sekolah.....              | 55 |
| Tabel 6 | Deskripsi Angket Penelitian..... | 56 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Kisi-kisi instrumen
- Lampiran 2 Instrumen Penelitian
- Lampiran 3 SK Pembimbing
- Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 5 Biodata Penulis

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri.<sup>1</sup> Pendidikan menurut bentuknya dibedakan dalam tiga kategori. Pendidikan sebagai suatu proses belajar mengajar, pendidikan sebagai suatu kajian ilmiah, dan pendidikan sebagai lembaga pendidikan. Pendidikan disebut sebagai suatu proses belajar mengajar karena pendidikan selalu melibatkan seorang pendidik yang berperan sebagai tenaga pengajar dan murid sebagai suatu peserta didiknya. Kemudian, pendidikan dapat dijadikan salah satu objek kajian ilmiah objek yang cukup banyak. Mulai dari fakta dan kenyataan pendidikan yang terjadi di lapangan, sampai telaah filosofi sebagai acuan yang mengembangkan keilmuannya. Sedangkan pendidikan sebagai suatu lembaga pendidikan karena pada dasarnya penggunaan istilah pendidikan hampir selalu tertuju pada suatu lembaga yang disebut sekolah,

---

<sup>1</sup> Nurani Soyomukti, *Teori-Teori Pendidikan*, Cet. II; Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h.21.

madrasah, atau lembaga perguruan yang menyelenggarakan proses belajar mengajar.<sup>2</sup>

Tujuan pendidikan adalah untuk memanusiakan anak. Untuk mencapai tujuan itu diperlukan upaya agar anak menjadi manusia yang bertanggung jawab terhadap Tuhannya, dirinya, keluarganya, dan bangsa dan Negaranya.<sup>3</sup> Pendidikan secara umum adalah upaya memenuhi orang lain agar berubah pola pikir, ucapan, perbuatan, sifat dan wataknya, sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.<sup>4</sup>

*Game* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi *game* sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain *game* baik anak

---

<sup>2</sup> Jasa Unggah Muliawan, *Ilmu Pendidikan Islam: Studi Kasus Terhadap Struktur Ilmu, kurikulum, metodologi dan Kelembagaan Pendidikan Islam*, (Cet. I; PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 13.

<sup>3</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Cet. XV; Jakarta: Pt Bumi Angkasa. 2015), h. 3.

<sup>4</sup> Sofyan S. Willis, *Psikologi Pendidikan*, (Cet. II; Bandung: ALFABETA. Cv. 2013), h.75.

kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis *game* yang dimainkannya saja.<sup>5</sup>

*Game* sendiri mempunyai dampak positif dan negatif pada kehidupan yang memainkannya. Contoh dampak positif, misalnya : sebagai penghilang stress karena Lelah bekerja seharian, mungkin bermain *game* tepat untuk menghilangkan penat tersebut. Lalu bagi anak-anak sebagai media untuk menambah kecerdasan otak dan daya tanggap, dan masih banyak lagi dampak positif yang lainnya. Contoh dampak negatif, misalnya : karena terlalu sering bermain *game* lupa untuk melakukan pekerjaan yang lainnya, sehingga membuat pekerjaan lain menjadi tertunda. Lalu jika bermain *game* di komputer terlalu lama akan merusak mata, dan lain sebagainya.

Berbicara tentang *game* tentu tidak lengkap jika tidak membicarakan tentang *game online*. Perkembangan teknologi di era sekarang ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi itu komunikasi antar manusia

---

<sup>5</sup> Hasnidar Asnawi, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kel. Bongki, Kec.Sinjai Utara*, Program Sarjana, (Sinjai; STAI Muhammadiyah Sinjai, 2015).

dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain *game online*.

*Game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik sesuatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut.

*Game online*, kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berfikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di computer. *Game* dapat berubah konsol, *handled*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik

itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang.<sup>6</sup>

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka peneliti dapat merumuskan masalah :

1. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap karakter kekerasan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan?
2. Apakah ada pengaruh *game online* terhadap tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk membuktikan pengaruh *game online* terhadap karakter kekerasan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.
2. Untuk membuktikan pengaruh *game online* terhadap tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

---

<sup>6</sup> Hasnidar Asnawi, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kel. Bongki, Kec.Sinjai Utara*, Program Sarjana, (Sinjai; STAI Muhammadiyah Sinjai, 2015).

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat Hasil Penelitian ini, yaitu:

1. Secara teoritis yaitu hasil penelitian ini untuk membuktikan pengaruh *game online* terhadap karakter kekerasan dan tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.
2. Penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber referensi dalam melakukan penelitian.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. *Game Online***

##### **1. Pengertian *Game Online***

*Game online* atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet).

Masa anak-anak adalah masa bermain, bermain dan bermain. Anak-anak tetap belajar dan bermain karena itulah gaya hidup dan cara mereka dalam menikmati hidupnya. Namun, meskipun begitu, peran orang tua juga sangat berpengaruh untuk memperhatikan dampak yang akan terjadi pada anak atas apa yang mereka gunakan untuk bermain.

##### **2. Sejarah dan Perkembangan *Game Online***

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya

berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* di perkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa di pakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bias memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang di pakai untuk kepentingan militer yang akhirnya di lepas lalu di komersilkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari

demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.<sup>7</sup>

### 3. Perkembangan *Game Online* di Indonesia

Menurut Liga *game* Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*role playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia.

### 4. Jenis-Jenis *Game Online*

Ada beberapa jenis-jenis *game* di antaranya:

#### a. FPS (*First Person Shooter*)

Adalah jenis *game* tembak-tembakan dengan tampilan pemain adalah tokoh yang di mainkan. Biasanya berupa misi untuk tujuan tertentu. Ciri khas *game* ini adalah penggunaan senjata jarak jauh. Contohnya : *Counter-Strike*,

---

<sup>7</sup> Rizki Savero “Pengertian, sejarah, dan jenis-jenis tentang game”, <http://game-savero.blogspot.com/2013/05/> . Diakses pada tanggal 16 November 2018

*Call of Duty, Ghost Recon, Point Blank, Crossfire.*

b. RTS (*Real Time Strategy*)

Adalah genre permainan strategi, taktik, dan logika. Biasanya berupa perang yang tiap permainannya memiliki suatu pasukan atau Negara. Dalam RTS permainan dapat berupa sejarah, fantasi, dan fiksi ilmiah. Contoh : *Age of Empires, Warcraft, Command & Conquer, Rise of Nation, Stronghold.*

c. RPG (*Role Playing Game*)

Adalah *game* yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Contoh : *Final Fantasy, Ragnarok.*

d. *Construction and Management Simulation Games*

Adalah *game* yang mensimulasikan proyek membangun dan mengelola. Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. *Game* ini jarang yang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hampir tidak pernah

meliputi tantangan fisik. Contoh : *Sim City*, *Roller Coster Tycoon* dan *Caesar*.

e. *Vehicle Simulation*

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bias berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang, maupun kendaraan konstruksi. Contoh : *Train Simulator*, *Truck Simulator*, *Flight Gear*, *Tram* dan *Orbiter*.

f. *Adventure Games*

*Game* yang mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik namun sangat jarang. Contoh : *Indiana Jones*, *God of War*, *Tomb Raider*, *Assasins Creed*.

5. Indikator *Game Online*

Taufik mengatakan, indikator dalam bermain *game online* yang telah ditentukan diperoleh dari kajian teori yang relevan yaitu:<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Yuyu anggraini “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja” <http://www.sharemyeyes.com/2013/05/pengaruh-perkembangan-game-online.html> .Diakses pada tanggal 24-11-2018, Pukul 23.00

a. Tempat Bermain *Game Online*

Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan peserta didik menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *game online* seperti warnet (Warung Internet), rumah, kafe, dll. Khususnya untuk warnet, tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan internet. Semua orang bisa mengakses internet dengan tarif yang relatif murah. Biasanya warnet dibuka selama 24 jam, hal ini memungkinkan pengguna internet untuk bermain *game online* selama berjam-jam.

b. Waktu Dalam Bermain *Game Online*

Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya para *gamers* menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5 jam untuk sekali permainan *game online*. Bagi peserta didik, waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.

c. *Jenis Game Online*

Jenis game online yang biasa dimainkan oleh peserta didik antara lain *point blank*, *ragnarok*, *mafia wars* dll. Jenis game online tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia. *Gamers* biasa mengakses *game* tersebut melalui *facebook*.

d. *Kecenderungan Mengerjakan Tugas Daripada Bermain Game Online.*

Kecenderungan bermain tugas daripada bermain *game online* kurang terlihat pada peserta didik yang menyukai permainan *game online*. *Gamers* khususnya untuk peserta didik cenderung memilih bermain *game online* dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya.

6. *Dampak Positif dan Negatif dari Game Online*

a. *Dampak positif game online bagi anak:*

- 1) *Game online* dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi anak dengan pemain lain. Bahkan dengan pemain yang berasal dari Negara yang berbeda. Hal ini juga dapat melatih anak dalam mempelajari bahasa.

- 2) *Game online* menambah wawasan anak, terutama dalam hal menyusun strategi. Beberapa *game* juga memberi kuis tentang pengetahuan umum yang dapat memperkaya wawasan anak.
  - 3) *Game online* juga dapat berfungsi sebagai media hiburan bagi anak.
  - 4) *Game online* juga dapat melatih bekerja sama dalam team atau kelompok.
- b. Dampak negatif *game online* bagi anak :
- 1) Anak belajar dari apa yang di lihatnya. *Game online* yang berbau kekerasan dapat menyebabkan anak mengikuti karakter *game* tersebut. Selain itu, tak jarang *game online* mengajarkan anak untuk berkata kasar dan tidak sopan.
  - 2) Anak yang terus menerus bermain *game online* dapat mengabaikan lingkungan di sekelilingnya dan lebih mengutamakan dunia maya.
  - 3) *Game online* dapat menyebabkan kecanduan sehingga anak betah berlama-lama di depan komputer. Hal ini dapat menyebabkan

berkurangnya waktu istirahat anak yang dapat mempengaruhi kegiatannya, terutama aktifitasnya di sekolah.

- 4) *Game online* juga dapat mengajarkan anak untuk taruhan atau berjudi meskipun dengan uang *game*.
- 5) Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dan anak yang *kecanduan game online*.<sup>9</sup>

Meskipun *game online* memiliki pengaruh positif dan juga memiliki manfaat, namun tetap di perlukan perhatian lebih dari orang tua terutama pengawasan, karena dampak negatif yang pada anak terbilang sangat mengkhawatirkan. Anak-anak cenderung mudah terpengaruh dengan hal-hal yang sebenarnya belum di ketahui apakah hal tersebut baik atau buruk.

Masa anak-anak adalah masa bermain, bermain dan bermain. Anak-anak tetap belajar dan bermain karena itulah gaya hidup dan cara mereka dalam menikmati hidupnya. Namun, meskipun begitu, peran

---

<sup>9</sup> Angela merici, “Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak”, <http://www.academia.edu/6127239/>. Diakses pada tanggal 24-11-2018 Pukul 23.07 .

orang tua juga sangat berpengaruh untuk memperhatikan dampak yang akan terjadi pada anak atas apa yang mereka gunakan untuk bermain.

## **B. Karakter Kekerasan Peserta Didik**

### **1. Defenisi Karakter Kekerasan Peserta Didik**

Karakter secara etimologi berasal dari bahasa Yunani “*karasso*”, yang berarti cetak biru, format dasar, sidik seperti sidik jari.<sup>10</sup> Secara harfiah, karakter artinya kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi. Dalam kamus psikologi, karakter adalah kepribadian yang di tinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang yang biasanya mempunyai kaitan dengan sifat-sifat yang relative tetap.

Kata karakter menurut Kamus besar Bahasa Indonesia (2008) berarti; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti membedakan seseorang dari orang lain. Sedangkan karakter menurut Bahasa Depdiknas memiliki makna; bawaan hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Adapun makna *berkarakter*

---

<sup>10</sup> Maksudin, *Pendidikan Karakter Non-dikotomik*, (Cet. I; Yokyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h.1

adalah; berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan watak. Jadi, dapat dikatakan bahwa individu yang berkarakter baik adalah seseorang yang berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Allah *subhanahu wa Ta'ala*.<sup>11</sup>

Ada berbagai pendapat tentang apa itu karakter atau watak. Watak atau karakter berasal dari kata Yunani “*charassei*”, yang berarti barang atau alat untuk menggores, yang kemudian di pahami sebagai stempel/cap. Jadi, watak itu sebuah stempel atau cap sifat yang melekat pada seseorang. S.M.Dumadi, watak sebagai sifat seseorang dapat di bentuk, artinya watak seseorang dapat berubah kendati watak mengandung unsur bawaan (potensi internal) yang setiap orang dapat berbeda. Namun, watak amat di pengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu keluarga, sekolah, masyarakat, lingkungan pergaulan, dan lain-lain.<sup>12</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat dimaknai bahwa karakter merupakan sikap ataupun

---

<sup>11</sup> Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*, (Cet. II Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014). H. 7

<sup>12</sup> Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter*, (Cet. II; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h.76.

perilaku yang menjadi ciri khas seseorang, yang membedakan antara dirinya dengan orang lain, karena karakter seseorang itu berbeda-beda.<sup>13</sup>

Pengintegrasian nilai-nilai karakter ke dalam kurikulum sekolah berarti memandu, memasukkan, dan menerapkan nilai-nilai yang di yakini baik dan benar demi membentuk, mengembangkan dan membina tabiat kepribadian peserta didik sesuai jati diri bangsa tatkala kegiatan pembelajaran berlangsung. Nilai-nilai karakter yang di maksud adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, cinta tanah air, menghargai prestasi, persahabatan/komunikatif, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.<sup>14</sup>

## 2. Karakteristik Peserta Didik

Dalam proses belajar mengajar, seorang pendidik harus sepadan mungkin memahami hakikat peserta didiknya sebagai subjek dan objek

---

<sup>13</sup> Nurdiana. *Pengaruh Ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Terhadap Karakter Kejujuran Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Sinjai Timur*, Program Sarjana, (Sinjai: STAI Muhammadiyah Sinjai, 2015) h.15.

<sup>14</sup> Syamsul Kurniawan. M.S.I., *Pendidikan Karakter...*,h.

pendidikan . Beberapa hal yang perlu di pahami mengenai karakteristik peserta didik adalah:<sup>15</sup>

*Pertama*, peserta didik bukan miniatur orang dewasa, ia mempunyai dunia sendiri, sehingga metode belajar mengajar tidak boleh di samakan dengan orang dewasa. Orang dewasa tidak patut mengekploitasi dunia peserta didik, dengan mematuhi segala aturan dan keinginannya, sehingga peserta didik yang kehilangan dunianya, maka menjadikan kehampaan hidup kemudian hari.

*Kedua*, peserta didik memiliki kebutuhan dan menuntut untuk pemenuhan kebutuhan itu semaksimal mungkin.

*Ketiga*, peserta didik memiliki perbedaan antara individu dengan individu lain, baik perbedaan yang di sebabkan dari faktor endogen (fitrah) maupun oksigen (lingkungan) yang meliputi segi jasmani, inteligensi, social, bakat, minat, dan lingkungan yang mempengaruhinya.

---

<sup>15</sup> Abdul Mujid dan Jusuf Mudzakkir, M. Si., *Ilmu Pendidikan Islam*, (Cet. IV; Jakarta: KENCANA,2014), h.104-106.

*Keempat*, peserta didik di pandang sebagai kesatuan sistem manusia. Sesuai dengan hakikat manusia, peserta didik sebagai makhluk monopluritas, maka pribadi peserta didik walaupun terdiri dari banyak segi, merupakan satu kesatuan jiwa raga (cipta, rasa dan karsa).

*Kelima*, peserta didik merupakan objek atau subjek sekaligus dalam pendidikan yang di mungkinkan dapat aktif, kreatif, serta produktif. Setiap peserta didik memiliki aktifitas sendiri (swadaya) dan kreatifitas sendiri (daya cipta), sehingga dalam pendidikan tidak memandang anak sebagai objek pasif yang biasanya hanya menerima, mendengarkan saja.

*Keenam*, peserta didik mengikuti periode-periode perkembangan tertentu dan mempunyai pola perkembangan serta tempo dan iramanya. Implementasi dalam pendidikan adalah bagaimana proses pendidikan itu dapat di sesuaikan dengan pola dan tempo, serta irama perkembangan peserta didik. Kadar kemampuan peserta didik sangat di tentukan oleh usia atau preriode perkembangannya, karena usia itu bias menentukan tingkat

pengetahuan, intelektual, emosi, bakat, minat peserta didik.

Peserta didik merupakan individu yang akan di penuhi kebutuhan ilmu pengetahuan, sikap, dan tingkah lakunya, sedangkan pendidik adalah individu yang akan memenuhi kebutuhan tadi. Akan tetapi, dalam proses kehidupan dan pendidikan secara umum, batas antara keduanya sulit di tentukan, karena adanya saling mengisi dan membantu, saling meniru dan di tiru, saling memberi dan menerima informasi yang di hasilkan, akibat dari komunikasi yang di mulai dari kepekaan indra, pikiran, daya aspersepsi, keterampilan untuk melakukan sesuatu yang mendorong internalisasi individualisasi pada diri individu sendiri.

### 3. Jenis-Jenis Kekerasan

Lebih lanjut, Andrew Mellor menjelaskan bahwa ada beberapa jenis kekerasan, yakni:

#### 1) Kekerasan Fisik

Yaitu, jenis kekerasan yang melibatkan kontak fisik antara pelaku dan korban. Perilaku yang termasuk, antara lain: memukul, menendang, meludahi, mendorong, mencekik,

melukai menggunakan benda, memaksa korban melakukan aktifitas fisik tertentu, menjambak, merusak benda milik korban, dll.

## 2) Kekerasan Verbal

Melibatkan bahasa verbal yang bertujuan menyakiti hati seseorang. Perilaku yang termasuk, antara lain: mengejek, memberi nama julukan yang tidak pantas, memfitnah, pernyataan seksual yang melecehkan, meneror, dll.

## 3) Kekerasan Sosial

Adalah jenis kekerasan yang bertujuan menolak dan memutus relasi sosial korban dengan orang lain, meliputi pelemahan harga diri korban secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan atau penghindaran. Contoh kekerasan sosial antara lain: menyebarkan rumor, mempermalukan seseorang di depan umum, menghasut untuk menjauhi seseorang, menertawakan, menghancurkan reputasi seseorang, menggunakan Bahasa tubuh yang merendahkan, mengakhiri hubungan tanpa alasan, dll.

## 4) Kekerasan Elektronik

Merupakan bentuk kekerasan yang dilakukan melalui media elektronik seperti komputer, *handphone*, internet, *website*, *chatting room*, *e-mail*, SMS, dll

Kekerasan antara lain dapat pula berupa pelanggaran (penyiksaan, pemerkosaan, pemukulan, dll) yang menyebabkan atau dimaksudkan untuk menyebabkan penderitaan atau menyakiti orang lain, dan hingga batas tertentu kepada binatang dan harta benda. Istilah kekerasan juga berkonotasi cenderung agresif untuk melakukan perilaku yang merusak.

Kekerasan pada dasarnya tergolong kedalam dua bentuk yaitu: Kekerasan sembarang, yang mencakup kekerasan dalam skala kecil atau tidak terencanakan, dan kekerasan yang terkoordinasi, yang dilakukan oleh kelompok-kelompok, baik yang diberi hak maupun tidak. Seperti yang terjadi dalam perang (yakni kekerasan antar masyarakat) dan terorisme.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup>Davit setiawan “Kasus *Bullying* dan Pendidikan Karakter <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-bullying-dan-pendidikan-karakter>”, Diakses pada tanggal 22-11-2018, pukul 14.45.

#### 4. Kekerasan di Sekolah dan Dampaknya bagi Pembentukan Karakter

Kekerasan melahirkan kekerasan. Orang yang di didik dalam kekerasan, jiwanya akan keras. Dalam bentuk lain, dampak lingkungan kekerasan juga akan mengakibatkan seseorang justru lemah dengan membentuk jiwa patuh dan tunduk serta tergantung jiwa yang didesain dengan dasar ketakutan. jiwa ini menunjukkan kondisi bagaimana ia harus patuh dan tunduk pada yang kuat dan berkuasa tanpa punya nalar mengkritik dan mempertanyakan adanya kekuatan yang mendominasi. Mental seperti inilah yang membuat baga kita tetap menjadi pecundang.

Ada beberapa bentuk kekerasan yang dapat kita pahami dan sekaligus petakan ketika berbicara tentang kekerasan di dunia pendidikan. Pertama, kekerasan antara peserta didik. Hal ini bisa terjadi di dalam lembaga pendidikan yang sama, misalnya kasus kekerasan yang sering dikenal dengan istilah *bullying*. Ada juga kekerasan yang terjadi antar peserta didik yang berbeda sekolah ataupun

kampus, misalnya tawuran pelajar antar sekolah dan kampus yang sering terjadi.

Kasus *school bullying* merupakan bentuk kekerasan yang sering mendapatkan perhatian dari para pengamat. *School bullying* didefinisikan sebagai perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang oleh seorang kelompok siswa yang memiliki kekuasaan, terhadap siswa/siswi lain yang lemah, dengan tujuan menyakiti orang tersebut.<sup>17</sup>

Sebagai konsekuensi dari amanah, orang tua dituntut untuk memberikan perhatian, mencurahkan kepada sang buah hati dengan penuh kesungguhan. Baik yang berbentuk material maupun psikis. Orang tua harus mempunyai kewajiban memberi bimbingan demi kebaikan dan keselamatan anak. Secara implisit, di dalam al Qur'an surat Tahrim ayat 6, Allah telah mengingatkan pentingnya hal ini.

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا...

---

<sup>17</sup> Mu'in Fatchul, *PENDIDIKAN KARAKTER:Konstruksi Teoretik & Praktik*, (Cet. V; Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2016), h.36-37.

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka...” [at Tahrim : 6].

Setelah mengetengahkan ayat di atas, Syaikh Muhammad bin Jamil Zainu mengatakan: “Ibu, ayah, guru dan masyarakat bertanggung jawab di hadapan Allah Subhanahu wa Ta’ala kelak tentang pendidikan generasi penerus mereka. Jika mereka telah melaksanakan yang terbaik, niscaya sang anak dan mereka akan bahagia di dunia dan akhirat. Tetapi apabila melalaikan pembinaannya, niscaya akan celaka, dan dosa akan berada di pundak-pundak mereka”.<sup>[1]</sup>

Anak, selain berfungsi sebagai penyejuk mata orang tuanya, juga bisa berperan menjadi fitnah yang bisa menggoda, bahkan berpotensi menjerumuskan orang tuanya menuju jurang kenistaan. Cobaan ini bisa terjadi, lantaran fitrah orang tua yang sangat mencintai anak-anaknya, sehingga terkadang apapun yang menjadi tuntutan kebutuhan sang anak, selalu berusaha dipenuhi. Pemenuhan kebutuhan tanpa reserve ini bisa menjadi salah satu sumber fitnah ini, tak mustahil

membebani kemampuan orang tua, sehingga tatkala tak terpenuhi, ia bisa menimbulkan intrik (masalah).

### **C. Tingkat Kenakalan Peserta Didik**

#### **1. Defenisi Tingkat Kenakalan Peserta Didik**

Kenakalan berarti sifat nakal, perbuatan nakal atau tingkah laku secara ringan yang menyalahi norma yang berlaku di suatu masyarakat.<sup>18</sup> Kenakalan anak merupakan proses kejiwaan yang penuh gejolak yang harus dilalui untuk mencapai pematangan pola berpikir dan berperilaku pada saat mereka dewasa. Kalau kenakalan anak-anak ditinjau dari segi ilmu jiwa (dalam hal ini ilmu kesehatan mental), maka kelakuan-kelakuan atau tindakan-tindakan yang mengganggu ketegangan orang lain di pandang sebagai manifestasi dari gangguan jiwa akibat tekanan-tekanan batin yang tak dapat di ungkapkan dengan wajar. Misalnya, seorang anak orang kaya mencuri maka kejahatan yang dilakukan anak itu bukanlah karena ia kekurangan uang tetapi merupakan ungkapan dari rasa tidak puas, kecewa

---

<sup>18</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Ed. III; Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h.772.

atau rasa tekun, kurangnya perhatian, dan kasih sayang orang tua, dan sebagainya.<sup>19</sup>

## 2. Faktor Kenakalan Anak

Dalam bukunya “Kesehatan Mental”, Yusak Burhanuddin mengemukakan beberapa factor yang menyebabkan timbulnya kenakalan anak adalah sebagai berikut:

### a. Kurangnya Pendidikan Agama

Pendidikan agama adalah penanaman jiwa agama sejak si anak masih kecil dengan jalan membiasakan mereka untuk melakukan sifat-sifat dan kebiasaan yang baik, misalnya menghargai hak milik orang lain, selalu berkata terus terang, benar, dan jujur, suka menolong, memaafkan kesalahan orang, dan sebagainya.

### b. Kurang perhatian Orang Tua Tentang Pendidikan

Dalam pendidikan anak perlu di perhatikan orang tua yang diterima oleh si anak misalnya, kasih sayang, perhatian yang memadai, adil, dan tempat berbagi cerita

---

<sup>19</sup> <https://almanhaj.or.id/2627-memperlakukan-anak-dengan-lemah-lembut-tanpa-kekerasan.html>. Diakses pada tanggal 13 Januari 2019. Pukul 19.37

c. Tidak Terturnya Pengisian Waktu Luang

Pengisian waktu luang memegang peranan dalam memengaruhi kelakuan anak-anak. Kebanyakan masyarakat kita kurang memperhatikan penggunaan waktu luang bagi anak-anaknya.

Banyak anggapan bahwa waktu luang harus diisi dengan sesuatu yang bermanfaat, misalnya belajar atau bekerja menolong orang tua, dan sebagainya. Sedangkan bermain-main, menyalurkan hobi hanyalah membuang waktu. Hal ini membuat anak merasa tertekan dan sering mencuri-curi waktu sekolah untuk bermain. Bahkan yang lebih parah lagi adalah terganggunya emosi anak.

d. Tidak Stabilmnya Keadaan Sosial, Politik dan Ekonomi

Keadaan sosial, politik, dan ekonomi mempengaruhi kehidupan masyarakat. Apabila keadaannya tidak baik, tidak stabil, maka masyarakat akan merasa gelisah karena tiap perubahan yang terjadi terkadang menimbulkan kegoncangan dan kegelisahan tersebut sangat

mempengaruhi perlakuan mereka terhadap anak-anaknya.

e. Kemerosotan Moral dan Mental Orang Dewasa

Dengan demikian, dengan mudah mereka dapat mencontoh berbagai kemerosotan moral dari lingkungannya. Dalam kondisi ini, apabila orang tua kurang memperhatikan pendidikan anaknya dan menjauhkan nya dari pengaruh yang tidak baik dari lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami kesulitan dalam mengaturkelakuan anak-anaknya. Hal ini karena anak-anak lebih mudah terpengaruh oleh tindakan-tindakan dan kelakuan orang dewasa daripada melalui nasihat dan petunjuk.

f. Salahnya Pendidikan Orang Tua

Kesalahan orang lain yang dilakukan orang tua adalah secara tidak sengaja membandingkan kemampuan anak yang satu dengan anak yang lain. Mereka memberikan pujian kepada anaknya yang pandai dan memiliki kemampuan melebihi saudara-saudaranya. Sehingga kenakalan anak dapat

disebabkan oleh pendidikan orang tua yang salah. Karena itu, sebelum memvonis kenakalan si anak perlu ditinjau lebih dahulu bagaimana pendidikan yang di berikan orang tuanya.

g. Pendidikan Sekolah Yang Kurang Baik

Dalam sekolah setiap anak mendapatkan pengetahuan sekaligus memperoleh lingkungan untuk menumbuhkan kepribadiannya, melampiaskan perasaannya yang gelisah dan belajar menyesuaikan diri dengan situasi dan problem yang dihadapinya. Oleh karena itu, hendaknya guru-guru menjalankan tugas mengajar dan mendekati anak-anak dan mencoba mengatasi kesukaran dan problema mereka sehingga hubungan dengan anak-anak menjadi akrab. Hal ini dapat mendorong anak yang tidak mendapat bimbingan yang baik di rumah, untuk memperoleh perlakuan yang baik di sekolah.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Yusak Burhanuddin, *Kesehatan Mental*, (Cet. I: Bandung: CV Pustaka Setia, 1990)h. 86-90

### 3. Cara Mengatasi Kenakalan Anak

Anak-anak yang nakal perlu diberikan pengarahan kepada mereka agar memiliki budi pekerti yang baik untuk itu perlu dilakukan sebagai cara untuk menyadarkan mereka. Hal ini bukanlah dengan memberikan hukuman karena hukuman hanya memberikan pengaruh dalam waktu yang singkat. Karena itu, perlu dilakukan usaha untuk menghilangkan kegoncangan batin dalam diri mereka.<sup>21</sup> Beberapa hal yang dapat dilakukan usaha-usaha preventif berikut ini:

#### 1) Pendidikan Agama

Pendidikan agama perlu di tanamkan pada diri anak sejak ia masih kecil anak rasa percaya kepada tuhan dan membiasakan mereka untuk memenuhi dan menjaga nilai dan kaidah agama. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam Surah Ali-Imran ayat 101:

وَكَيْفَ تَكْفُرُونَ وَأَنْتُمْ تُنْفِلُ عَلَيْكُمْ آيَاتُ اللَّهِ وَفِيكُمْ رَسُولُهُ وَمَنْ يَعْتَصِم بِاللَّهِ فَقَدْ هُدِيَ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, h. 91

.Bagaimanakah kamu (sampai) menjadi kafir, padahal ayat-ayat Allah dibacakan kepada kamu, dan Rasul-Nya pun berada di tengah-tengah kamu? Barangsiapa yang berpegang teguh kepada (agama) Allah, maka sesungguhnya ia telah diberi petunjuk kepada jalan yang lurus.

## 2) Dasar-dasar Pendidikan Orang Tua

Dasar pendidikan orang tua berperan dalam membentuk kepribadian si anak. Orang tua haruslah mengetahui dasar-dasar pengetahuan jiwa si anak dan pokok-pokok pendidikan yang harus diberikan kepada mereka.

## 3) Pengisian waktu luang dengan teratur

Setiap orang tua harus mengarahkan anaknya, terutama dalam usia remaja, untuk memanfaatkan waktu luangnya dengan sebaik-baiknya Hal ini di tujukan agar mereka mengisi waktu luangnya dengan berbagai kegiatan yang menunjang perkembangan dirinya.

## 4) Mengadakan Bimbingan dan Penyuluhan

Bila kenakalan anak-anak telah menjurus pada kriminal, sebaiknya mereka harus diberikan bimbingan khusus, agar mereka dapat terhindar dari perbuatan yang lebih jahat lagi. Dalam bimbingan ini, biasanya penyebab kenakalan mereka akan di cari sehingga di temukan jalan pemecahan terbaiknya.<sup>22</sup>

#### 4. Indikator Kenakalan Peserta Didik

*Jensen* mengungkapkan 4 indikator kenakalan peserta didik yang terdiri dari:

- a. Kenakalan yang menimbulkan korban fisik pada orang lain, seperti perkelahian, pemerkosaan, perampokan, pembunuhan, dll.
- b. Kenakalan yang menimbulkan korban materi, seperti perusakan, pencurian, pencopetan, pemerasan, dll.
- c. Kenakalan yang tidak menimbulkan korban dipihak lain, seperti pelacuran, penyalahgunaan obat, dll.

---

<sup>22</sup>Yusak Burhanuddin, *Kesehatan Mental*, (Cet. I: Bandung: CV Pustaka Setia, 1990) h.92-93

- d. Kenakalan yang melawan status, seperti mengingkari status orang tua dengan cara minggat dari rumah, atau membantah perintah.<sup>23</sup>

#### **D. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Untuk mengetahui lebih jelas penelitian ini, kiranya penting untuk mengkaji terlebih dahulu hasil penelitian yang relevan, terkait dengan penelitian ini baik secara teori maupun kontribusi keilmuan. Ada beberapa sumber yang penulis temukan sebagai berikut:

1. Hasnidar Asnawi, dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Kel. Bongki, Kec. Sinjai Utara” kesimpulan: Ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap minat belajar PAI di Kelurahan Bongki Kecamatan Sinjai Utara. Hal ini dibuktikan dengan adanya analisis data dengan menggunakan bantuan SPSS16 yaitu sig 0,63. Besar pengaruh *game online* terhadap minat belajar PAI di Kel. Bongki yaitu 46%.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Samsul Hadi “Kenakalan Remaja” <http://achoon-aremania.blogspot.com/kenakalan-remaja.html?m=1> .Diakses pada tanggal 22-11-2018, pukul 14.50 .

<sup>24</sup> Hasnidar Asnawi, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kel. Bongki,*

2. Ismail, dengan skripsi yang berjudul “Kenakalan Anak Usia SD Dan Cara Mengatasinya” kesimpulan: Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya kenakalan anak di SD Negeri 40 Erasa adalah kurangnya pendidikan agama, kurangnya pengertian orang tua tentang pendidikan, tidak teraturnya pengisian waktu luang, salahnya pendidikan orang tua, pendidikan dalam sekolah kurang baik. Adapun dua segi faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah sebab-sebab yang berpangkal dari anak itu sendiri. Hal ini bisa bermula dari adanya kelainan fisik dan psikis. Sedangkan faktor eksternal adalah sebab-sebab yang hadir dari luar anak yakni berpangkal dari faktor keluarga, faktor sekolah, faktor lingkungan. Sedangkan faktor-faktor apa saja yang menghambat dalam upaya mengatasi kenakalan anak di SD Negeri 40 Erasa adalah anak-anak sering melakukan hal-hal negatif maka guru yang ada di sekolah harus memberikan arahan agar mereka memiliki budi pekerti yang baik. Upaya mengatasi

kenakalan anak di SD Negeri 40 Erasa melalui pendidikan agama, dasar-dasar pendidikan orang tua, pengisian waktu luang dengan teratur, mengadakan bimbingan dan penyuluhan. Dan adapun segi tindakan yang dilakukan dalam mengatasi kenakalan anak yaitu: tindakan preventif, tindakan represif, dan tindakan kuratif.<sup>25</sup>

Sebagai kesimpulan, perbedaan dari keduanya adalah yang pertama membahas tentang minat belajar PAI, sedangkan yang kedua membahas kenakalan anak usia SD dan cara mengatasinya. Adapun persamaannya adalah yang pertama sama-sama membahas tentang *game online*, dan yang kedua sama-sama membahas tentang kenakalan anak.

## **E. Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap karakter kekerasan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

---

<sup>25</sup> Ismail, *Kenakalan Anak Usia SD dan Cara Mengatasinya*, Program Sarjana, (Sinjai: STAI Muhammadiyah Sinjai, 2014). xii

$H_a$ : Terdapat Pengaruh *game online* terhadap karakter kekerasan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

$H_a$ : Terdapat pengaruh *game online* terhadap tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan pendekatan penelitian**

Berdasarkan uraian di atas jenis dan pendekatan yang digunakan peneliti adalah:

1. Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian Kuantitatif adalah cara untuk menguji secara teori dengan mengkaji hubungan antara beberapa variable. Beberapa variabel dapat diukur, khususnya dalam beberapa instrumen, sehingga data yang sudah ditandai dengan nomor bisa di analisis dengan menggunakan prosedur statistik.<sup>26</sup>
2. Pendekatan Penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian survey, yaitu penelitian yang dilakukan tinjauan langsung di lapangan.

#### **B. Definisi Variabel**

X adalah variabel independen dan  $Y_1$  dan  $Y_2$  adalah variabel dependen.

---

<sup>26</sup> John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, (Cet. III: Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 532.

1. Variabel independen adalah *game online*. Menurut Bahasa Indonesia “*game*” berarti “permainan”. *Game* (Permainan) adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain.<sup>27</sup> *Game online* adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.<sup>28</sup>

Jadi *game online* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet).

2. Variabel dependen  $Y_1$  adalah karakter kekerasan. karakter adalah sistem penanaman nilai-nilai dari karakter peserta didik sehingga mereka menerapkan dalam kehidupan baik di keluarga, sekolah, masyarakat dan Negara sehingga memberikan kontribusi positif kepada lingkungannya.

---

<sup>27</sup> Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Ed. III; Jakarta; Balai Pustaka, 2005), h.66.

<sup>28</sup> Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, Jakarta, Pustaka Mina, 2011, hlm 89.

<sup>29</sup>Kekerasan merupakan sebuah ekspresi baik yang dilakukan secara fisik ataupun secara verbal yang mencerminkan pada tindakan agresi dan penyerangan pada kebebasan atau martabat seseorang yang dapat dilakukan oleh perorangan atau sekelompok orang.

3. Variabel dependen  $Y_2$  adalah tingkat kenakalan. kenakalan berarti tingkah laku secara ringan yang menyalahi norma yang berlaku dalam suatu masyarakat. Kenakalan anak merupakan proses kejiwaan yang penuh gejolak yang harus dilalui untuk mencapai pematangan pola pikir dan berperilaku pada saat mereka dewasa. Kadang-kadang kenakalan anak membuat orang tua merasa bingung. Masa organisasi jiwa anak-anak menuju masa remaja. Kondisi jiwa yang tidak stabil membuat getaran batin yang tegang, kemudian

---

<sup>29</sup> Nurdiana, *Pengaruh Ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Terhadap Karakter Kejujuran Peserta Didik Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Sinjai Timur*, Program Sarjana, (Sinjai: STAI Muhammadiyah Sinjai, 2015).

perilaku anak menyimpang dari norma-norma kehidupan.<sup>30</sup>

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>31</sup> Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh peserta didik SMA Negeri 11 Sinjai Selatan yang bermain *game online*.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, maka digambarkan dengan jenis jumlah populasi yang sebanyak:

Tabel 1  
Keadaan populasi

| Kelas | Jumlah |
|-------|--------|
| X     | 25     |
| XI    | 16     |

---

<sup>30</sup> Yusak Burhanuddin, *Kesehatan Mental*, (Cet. I: Bandung: CV Pustaka Setia, 1990), h. 84.

<sup>31</sup> Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Cet.I: Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017), h. 60

|        |    |
|--------|----|
| XII    | 50 |
| Jumlah | 91 |

Berdasarkan tabel di atas, jumlah populasi keseluruhan peserta didik yang bermain *game online* dari kelas X sampai kelas XII yaitu 91 peserta didik.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian subjek dari keseluruhan subjek yang di selidiki, sedangkan seluruh subjek yang diselidiki disebut populasi. Sedang cara pengambilan sampel di sebut teknik sampling.<sup>32</sup> Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah *Purposive sampling* yaitu salah satu teknik *non random sampling* dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. *Non random sampling* adalah teknik sampling yang tidak memberikan kesempatan yang sama pada setiap anggota populasi untuk dijadikan sampel penelitian. Sedangkan ciri khusus sengaja dibuat oleh peneliti agar sampel yang diambil nantinya dapat memenuhi kriteria-

---

<sup>32</sup> Cholod Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Cet.XIII; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), h.134

kriteria yang mendukung atau sesuai dengan penelitian.<sup>33</sup> Maka dengan ini peneliti menetapkan kriteria khusus sebagai syarat populasi yang dapat dijadikan sampel, yaitu peserta didik yang memainkan *game online*. Teknik sampling yang digunakan peneliti adalah total sampling maka dapat ditentukan bahwa jumlah sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 91 peserta didik.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah suatu proses pengumpulan data primer dan sekunder, dalam suatu penelitian pengumpulan data merupakan langkah yang amat paling utama dalam penelitian, karena data yang di kumpulkan akan di gunakan untuk pemecahan masalah yang sedang diteliti atau untuk menguji hipotesis yang telah di rumuskan.<sup>34</sup> Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan metode kuesioner. Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan

---

<sup>33</sup> [Anwar Hidayat “Penjelasan Teknik Purposive Sampling Lengkap Detail” https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html/amp](https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html/amp) . Diakses pada tanggal 23-11-2018, pada pukul 23:50

<sup>34</sup> Syofian Siregar, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Cet. IV; Jakarta: Kencana, 2017), h. 17.

analisis mempelajari sikap-sikap, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh system yang sudah ada.<sup>35</sup> Dalam penggunaan ini menggunakan angket tertutup atau terbuka yaitu reponden memberikan jawaban secara tertulis dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang dianggap benar sesuai dengan jawaban yang dianggap benar sesuai dengan kenyataan, penggunaan angket ini dimaksud termasuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif dan mencakup indikator dari variabel penelitian, yaitu menjadi objek pengumpulan data yang menggunakan angket adalah peserta didik SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah semua yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah, mengelolah, menganalisis dan mengkaji data-data secara sistematis serta secara objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan. Adapun jenis instrument yang

---

<sup>35</sup> *Ibid* h. 21

digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner atau angket, yang berisi tentang pernyataan yang telah memiliki jawaban yang akan dipilih oleh responden.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam sebuah penelitian merupakan bagian yang sangat penting, karena dengan analisis data akan nampak manfaatnya, terutama dalam pemecahan masalah penelitian serta mencapai tujuan akhir penelitian. Metode analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk menganalisis data penelitian.<sup>36</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggunakan statistik deskriptif dan analisis data yang digunakan adalah Analisis Regresi Linear Sederhana dengan bantuan program SPSS 16 yang merupakan metode statistik yang berfungsi menguji sejauh mana pengaruh *game online* terhadap karakter kekerasan dan tingkat kenakalan peserta didik.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap karakter kekerasan dan tingkat kenakalan peserta didik dilakukan dengan menggunakan dua skala yaitu skala guttman untuk variabel X (*Game Online*) dan

---

<sup>36</sup> Syofian Siregar, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Cet. IV; Jakarta: Kencana, 2017), h. 75.

modifikasi skala likert untuk variabel Y (Karakter kekerasan dan Tingkat Kenakalan).

Tabel 2

Skala Guttman

| <b>Ya</b> | <b>Tidak</b> |
|-----------|--------------|
| 1         | 0            |

Tabel 3

Skala Likert

| <b>angat sering</b> | <b>Sering</b> | <b>Kadang-Kadang</b> | <b>idak Pernah</b> |
|---------------------|---------------|----------------------|--------------------|
| 4                   | 3             | 2                    | 1                  |

Selanjutnya data yang diperoleh melalui kuesioner, diaman hasil analisisnya akan dipresentasikan dalam table dianalisis berdasarkan variabel *game online* yang selanjutnya dapat dilihat pengaruhnya terhadap karakter kekerasan dan tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

### 1. Uji Regresi

Adapun analisis data yang digunakan dengan regresi, karena untuk melihat pengaruh *game online* terhadap karakter kekerasan dan tingkat kenakalan

peserta didik. Regresi sederhana dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen. Adapun, persamaan umum regresi sederhana adalah :<sup>37</sup>

$$Y = \alpha + b_1x_1$$

Keterangan :

Y : Variabel Dependen

A : Konstanta

$b_1$  : Koefisien regresi parsial variabel *game online*

## 2. Uji koefisien korelasi

Koefisien korelasi adalah cara untuk menyatakan tingkat asosiasi antara dua variabel (besarnya ukuran korelasi).<sup>38</sup> Dalam output SPSS, koefisien korelasi terletak pada table *Model Summary* dan tertulis R.

Koefisien adalah persamaan tetap dari garis lurus menurut pearson dan sifatnya adalah sebagai ekspresi hubungan timbal balik antara dua variabel. Bila tidak ada hubungan timbal baliknya maka nilainya

---

<sup>37</sup> Singgih Santoso, *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, (Jakarta; PT. Elex Media Komputindo, 1999), h. 43

<sup>38</sup> I Made Putrawan, *Pengujian Hipotesis Dalam Penelitian-Penelitian Sosial*, (Jakarta; Penerbit Rineka Cipta), h.117

nol, bila hubungan itu sempurna maka nilainya satu (1,0). Nilai positif R menunjukkan bahwa ada kecenderungan untuk nilai tinggi pada kedua variabel.<sup>39</sup>

Istilah korelasi dikenal sebagai hubungan atau korelasi antara dua variabel atau lebih variabel yang diteliti. Nilai koefisien korelasi digunakan sebagai pedoman untuk menentukan suatu hipotesis dapat diterima atau ditolak dalam suatu penelitian. Nilai koefisien korelasi bergerak dari  $0 \leq 1$  atau  $1 \leq 0$ .<sup>40</sup> Kalau dideskripsikan, nilai koefisien korelasi tersebar sebagaimana terlihat pada table berikut:

Tabel 4  
Nilai Koefisien<sup>41</sup>

| Nilai koefisien | Penjelasannya                       |
|-----------------|-------------------------------------|
| 0.70 — ke atas  | Hubungan positif yang sangat kuat   |
| 0.50 — +0,69    | Hubungan positif yang mantap        |
| 0.30 — +0,49    | Hubungan positif yang sedang        |
| 0.10 — +0,29    | Hubungan positif yang tidak berarti |

---

<sup>39</sup> *Ibid* h. 117

<sup>40</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta; Kencana Pranada Media Group, 2005) cetke- 3, h.184

<sup>41</sup> *Ibid* h. 184

|               |                                      |
|---------------|--------------------------------------|
| 0             | tidak ada hubungan                   |
| 01— -0,09     | hubungan negative yang tidak berarti |
| 10— -0,29     | hubungan negative yang rendah        |
| 30— -0,49     | hubungan negative yang sedang        |
| 50— -0,69     | hubungan negative yang mantap        |
| 70— - ke atas | hubungan negative yang sangat kuat   |

### 3. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel dependen menjelaskan variabel dependen. Dalam *Output SPSS*, koefisien determinasi terletak pada table *Model Summary* dan tertulis R Square. Namun untuk regresi berganda sebaiknya menggunakan R Square yang telah disesuaikan (*Adjusted R Square*), karena disesuaikan dengan jumlah variabel independen yang digunakan dalam penelitian.

Nilai R Square dikatakan baik jika diatas 0,5 karena nilai R Square berkisar antara 0 sampai 1. Pada umumnya sampel dengan data deret waktu

memiliki R Square maupun *Adjusted R Square* dikatakan cukup tinggi dengan nilai diatas 0,5.<sup>42</sup>

#### 4. Uji T-Test (Parsial)

T-Test ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel independen secara individual terhadap variabel dependen.<sup>43</sup> Adapun nilai taraf signifikansinya sebesar  $\alpha = 1\%$  sampai dengan 10%.

Jika  $\text{sig } t > 0,1$  maka artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Jika  $\text{sig } t < 0,1$  artinya terdapat pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen.

---

<sup>42</sup> Singgih Santoso, *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, (Jakarta; PT. Elex Media Komputindo, 1999), h. 50-51

<sup>43</sup> *Ibid*, h. 54

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Mengenai SMA Negeri 11 Sinjai Selatan**

##### **1. Sejarah Singkat SMA Negeri 11 sinjai selatan**

Ketika banyak siswa yang putus sekolah, bahkan ada tamatan SMP/MTs yang tidak sanggup melanjutkan pendidikannya ketingkat SLTA pemuka-pemuka pendidikan dan pemerintah Kecamatan Sinjai Selatan, khususnya pemerintah Desa Aska memperoleh ilham menganggap layak dan wajar untuk mengupayakan berdirinya sebuah SMA di Desa Aska. A. Ihwan Usman sebagai Kepala Desa Aska kala itu, yang kemudian menjadi pemegang amanah sebagai Ketua Komite setelah berdirinya sekolah tersebut. Niat baik tersebut dijadi kemesempatan terbaik dari salah seorang guru di SMA Negeri 1 Sinjai Timur, yang ditanggapi baik oleh Kepala SMA yang bersangkutan, yakni Drs. Muhammad Yusuf, M. Pd kala itu, dan didukung oleh pemerintah Kabupaten Sinjai, yang pada saat itu Andi Rudianto Asapa sebagai Bupati Sinjai, maka pada tahun 2008 terbukalah SMA Aska

Fillisi SMAN 1 sinjai Timur, dengan menempatkan alfian, S. Pd sebagai guru PNS 1. Namun berjalannya hamper 1 tahun, dipenghujung TP 2008/2009 dalam pengelolaan yang ditinggalkan oleh Drs. Juanda, karena terangkat menjadi Kepala SMAN1 Sinjai Selatan, sekolah tersebut terancam bubar dan bahkan yang diwacanakan akan diproses untuk didirikan pada waktu itu justru bukan SMA tetapi sebuah SMK yang pada akhirnya batal dilakukan.

Dalam kondisi ketidakpastian akan keberadaan rintisan pendiri SMA tersebut, tepatnya pada bulan juli 2009 A. Akhmad Marsuki, S. Pd., M. Pd yang tampil sebagai salah seorang guru di SMA tersebut, dianugrahi amanah untuk mengemban tugas sebagai Wakil Kepala SMAN 1 Sinjai Timur, khusus filial SMA aska oleh kepala dinas Pendidikan Kabupaten Sinjai. Berkat kegigihan dan perjuangan dari guru yang masih sempat tersisa saat itu sehingga sekolah tersebut dapat bertahan dan berlanjut hingga tahun 2010.

Alhamdulillah harapan menjadi kenyataan, dimana SMA tersebut telah dinyatakan resmi berdasarkan SK Bupati Sinjai No. 09/2010, sejak tgl 15

juni 2010 dengan nama SMA NEGERI 2 SINJAI SELATAN. Penerbitan SK Bupati tersebut serta merta disusul dengan pembangunan gedung SMA tahap 1 pada tahun yang sama, dan telah rampung pada akhir bulan Desember 2010, berupa : 6 RKB dan 1 kantor. Pembangunan gedung tahap berikutnya, tahap berlanjut melalui anggaran setiap tahunnya yang bersumber dari APBD.

2. Visi dan Misi SMA Negeri 11 Sinjai selatan

a. Visi

“Berbudaya, unggul prestasi IPTEK berlandaskan IMTAQ”

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan KTSP UPT SMAN 11 Sinjai secara efektif dan efisien
- 2) Mendorong dan mengembangkan berbagai inovasi dalam instrument dan proses pembelajaran
- 3) Menciptakan lingkungan sekolah yang sehat sebagai tempat aktivitas belajar

- 4) Mendorong dan mengembangkan kompetensi professional guru melalui kegiatan pelatihan MGMP, Work shop yang intensif
- 5) Mendorong dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam memfasilitasi terjalannya kerjasama dan komunikasi dengan stakeholder pendidikan
- 6) Menumbuhkan pengalaman terhadap ajaran agama islam
- 7) Mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler

### 3. Profil SMA Negeri 11 Sinjai Selatan

Tabel 5

Profil Sekolah

|                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| nama Sekolah       | MAN 11 SINJAI     |
| PSN                | 316588            |
| tingkat Pendidikan | MA                |
| Status Sekolah     | Negeri            |
| alamat Sekolah     | Buareng Dg Parani |
| Kode Pos           | 661               |
| kecamatan          | Sinjai            |
| kecamatan          | Sinjai Selatan    |
| kecamatan/Kota     | Sinjai            |

|                             |                     |
|-----------------------------|---------------------|
| Provinsi                    | Jawa Tengah Selatan |
| Tahun Pendirian Sekolah     | Tahun 2017          |
| Tanggal SK Pendirian        | 17-01-26            |
| Status Kepemilikan          | Pemerintah Daerah   |
| Tahun Izin Operasional      | Tahun 2017          |
| Tanggal SK Izin Operasional | 17-01-26            |
| Tempat Sekolah              | Sri Tama            |
| Operator Pendataan          | Diruwaitan          |
| Akreditasi                  |                     |
| Curriculum                  | OSP                 |
| Nomor Telepon               | 5255697496          |

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Hasil Angket Penelitian

Tabel 6

Deskripsi Hasil Angket Penelitian

| NO | NAMA        | X | Y1 | Y2 |
|----|-------------|---|----|----|
| 1  | Abd.Asis    | 7 | 22 | 17 |
| 2  | Adi jahyadi | 3 | 18 | 15 |
| 3  | Mutmainna   | 4 | 18 | 16 |
| 4  | Susanti     | 3 | 18 | 15 |

|    |                  |   |    |    |
|----|------------------|---|----|----|
| 5  | A.Awaluddin      | 6 | 26 | 20 |
| 6  | Irfandi          | 5 | 20 | 20 |
| 7  | Saeful Saputra   | 3 | 19 | 14 |
| 8  | Hasriani         | 3 | 23 | 17 |
| 9  | Sukmawati        | 4 | 28 | 14 |
| 10 | Muh Yasir        | 3 | 15 | 17 |
| 11 | Darwis Bahar     | 4 | 17 | 19 |
| 12 | Fajrianto        | 6 | 23 | 23 |
| 13 | Sardi            | 7 | 33 | 22 |
| 14 | Ardianto         | 7 | 29 | 22 |
| 15 | Faisal           | 5 | 18 | 20 |
| 16 | Amrizal Rauf     | 7 | 34 | 34 |
| 17 | Hamzah           | 9 | 23 | 15 |
| 18 | Muh.Irwansyah    | 5 | 22 | 18 |
| 19 | Mistaruddin      | 6 | 20 | 22 |
| 20 | A.Fitrawati      | 5 | 25 | 17 |
| 21 | Nurfasiha        | 6 | 25 | 16 |
| 22 | A.Ihram Mariwawo | 7 | 30 | 25 |
| 23 | Sahrul           | 6 | 28 | 18 |
| 24 | Nurfaisal        | 7 | 22 | 16 |
| 25 | Nurfaizah        | 3 | 18 | 14 |
| 26 | Sulpandi         | 6 | 32 | 17 |

|    |                 |   |    |    |
|----|-----------------|---|----|----|
| 27 | Rahmat Hidayat  | 6 | 26 | 18 |
| 28 | M.Rijal         | 3 | 23 | 18 |
| 29 | Askari Rahman   | 7 | 27 | 24 |
| 30 | Asrul           | 6 | 27 | 15 |
| 31 | M.Akbar         | 6 | 29 | 20 |
| 32 | Astallah        | 8 | 30 | 22 |
| 33 | Waode Wikri     | 4 | 27 | 21 |
| 34 | Agus Salim      | 3 | 17 | 14 |
| 35 | Rahmat          | 4 | 21 | 18 |
| 36 | Faisal          | 4 | 18 | 19 |
| 37 | Sitti Nurlatifa | 7 | 38 | 22 |
| 38 | Sulkifli        | 8 | 26 | 24 |
| 39 | Muh.Icang       | 6 | 29 | 20 |
| 40 | Sainal          | 4 | 28 | 21 |
| 41 | Naharuddin      | 4 | 18 | 15 |
| 42 | Riswandi        | 5 | 29 | 16 |
| 43 | Muh.Ashar       | 3 | 19 | 20 |
| 44 | Ramadani        | 5 | 24 | 20 |
| 45 | Febrian Muhtar  | 6 | 22 | 21 |
| 46 | Yuli Satriani   | 7 | 28 | 24 |
| 47 | Fika            | 3 | 17 | 16 |
| 48 | Andi Dela Lir   | 6 | 24 | 22 |

|    |                   |   |    |    |
|----|-------------------|---|----|----|
|    | Kusuma            |   |    |    |
| 49 | Ihwan             | 7 | 23 | 25 |
| 50 | Nurhidayatullah A | 8 | 26 | 20 |
| 51 | Akbar             | 9 | 35 | 33 |
| 52 | Faisal            | 5 | 22 | 18 |
| 53 | Awaluddin         | 4 | 20 | 15 |
| 54 | Fardi             | 6 | 20 | 14 |
| 55 | Haris             | 5 | 25 | 19 |
| 56 | Imanuddin         | 3 | 17 | 18 |
| 57 | Firman            | 7 | 29 | 24 |
| 58 | Nirwana           | 5 | 25 | 21 |
| 59 | Sri Ade Saputri b | 5 | 31 | 17 |
| 60 | Nurul Fausia      | 4 | 25 | 14 |
| 61 | Syahmil           | 5 | 25 | 14 |
| 62 | Husbi             | 4 | 25 | 17 |
| 63 | Aldiansyah        | 8 | 32 | 19 |
| 64 | Ihsan             | 9 | 31 | 19 |
| 65 | Zul Fahmi         | 7 | 30 | 20 |
| 66 | Amsyar Rifqi      | 5 | 23 | 17 |
| 67 | Azila Salsabila   | 8 | 33 | 21 |
| 68 | Arman             | 6 | 21 | 21 |
| 69 | Irfandi           | 4 | 19 | 16 |

|    |                      |    |    |    |
|----|----------------------|----|----|----|
| 70 | A.Arham              | 5  | 24 | 17 |
| 71 | Fajri                | 9  | 24 | 18 |
| 72 | Husnawati            | 5  | 22 | 17 |
| 73 | Firman               | 6  | 23 | 15 |
| 74 | Aswin                | 6  | 24 | 22 |
| 75 | Jumiah               | 9  | 39 | 22 |
| 76 | Alfina               | 5  | 21 | 17 |
| 77 | Agung Pratama        | 7  | 27 | 21 |
| 78 | Sri Wahyuni          | 5  | 25 | 17 |
| 79 | Musdalifah Nur       | 6  | 24 | 15 |
| 80 | Nur Alia Idrus       | 5  | 23 | 15 |
| 81 | Nurul Azizah         | 6  | 24 | 16 |
| 82 | Muh.Kadafi           | 10 | 20 | 17 |
| 83 | Syahrul Syah         | 6  | 25 | 18 |
| 84 | Muh.Khaerul<br>Amrah | 7  | 20 | 15 |
| 85 | Ruslan               | 3  | 20 | 15 |
| 86 | Sandi                | 3  | 19 | 16 |
| 87 | Amal                 | 8  | 22 | 26 |
| 88 | Walfaidirah          | 5  | 24 | 30 |
| 89 | Wafda                | 4  | 18 | 15 |
| 90 | Karman               | 8  | 33 | 19 |

|    |                |    |    |    |
|----|----------------|----|----|----|
| 91 | Arinal Hidayat | 10 | 34 | 30 |
|----|----------------|----|----|----|

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Uji Hipotesis (X-Y1)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan mengguakan *software* SPSS 16.0 *for windows*, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

##### a. Uji Regresi

**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model        | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t      | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
|              | B                           | Std. Error | Beta                      |        |      |
| 1 (Constant) | 14.305                      | 1.389      |                           | 10.301 | .000 |
| Game Online  | 1.796                       | .234       | .63                       | 7.667  | .000 |

Dari table diatas dapat diperoleh persamaan linear regresi sebagai berikut:

$$Y_1 = 14,305 + 1,796 X$$

Hasil analisis dari persamaan diatas sebagai berikut:

- 1) Konstanta sebesar 14,305
- 2) Koefisien *game online* sebesar 1,796. Koefisien yang bernilai positif berarti artinya terjadi hubungan positif antara *game online* dengan karakter kekerasan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

Dari table diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Variabel *game online* memiliki hubungan yang signifikan dan memiliki nilai positif.

Dari kedua analisis tersebut dapat diartikan bahwa koefisien arah regresi antara variable *game online* menyatakan adanya pengaruh positif terhadap karakter kekerasan peserta didik. Variabel *game online* (X) mempunyai pengaruh positif terhadap karakter kekerasan, dengan nilai koefisien regresi sebesar 1,796.

Hal ini menunjukkan bahwa koefisien regresi antara variable *game online* sejalan dengan perubahan karakter kekerasan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

### b. Uji Koefisien Korelasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *software* SPSS 16.0 *for windows*, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

**Model Summary**

| Mo | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|----|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1  | .631 <sup>a</sup> | .398     | .391              | 4.02185                    |

a. Predictors: (Constant), Game Online

Hasil penelitian ini mendapatkan hasil  $R = 0,631$  menunjukkan R mendekati dari angka 1, diimana nilai ini memiliki penjelasan hubungan kedua variabel positif yang mantap. Artinya antara variabel *game online* terhadap karakter kekerasan peserta didik mempunyai pengaruh yang mantap.

### c. Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *software* SPSS 16.0 *for windows*, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

**Model Summary**

| Mo | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|----|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1  | .631 <sup>a</sup> | .398     | .391              | 4.02185                    |

a. Predictors: (Constant), Game Online

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi (R Square) 0,398 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (Adjusted R Square) sebesar 0,391 artinya bahwa *game online* berpengaruh terhadap karakter kekerasan peserta didik sebesar 39,8 %. Sedangkan sisanya sebesar 61,2 % dijelaskan oleh sebab-sebab atau aspek-aspek lain diluar dengan model yang digunakan penulis. Dengan kata lain terdapat aspek-aspek lain yang memiliki pengaruh lebih besar terhadap karakter kekerasan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

#### d. Uji T-Test

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software SPSS 16.0 for windows*, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

#### **Coefficients<sup>a</sup>**

| Model       | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t      | Sig. |
|-------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
|             | B                           | Std. Error | Beta                      |        |      |
| 1 Constant) | 14.305                      | 1.389      |                           | 10.301 | .000 |
| Game Online | 1.796                       | .234       | .631                      | 7.667  | .000 |

Berdasarkan nilai signifikannya sebesar 0 dimana nagka tersebut menunjukkan bahwa variabel *game online* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap karakter kekerasan (Y1).

Hal ini menunjukkan bahwa variabel *game online* berpengaruh secara signifikan. Variabel tersebut nilai signifikannya lebih kecil dari nilai t hitung yaitu 0,1. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti kali ini diterima.

## 2. Uji Hipotesis (X-Y2)

### a. Uji Regresi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan mengguakan *software* SPSS 16.0 *for windows*, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

**Coefficients<sup>a</sup>**

| Model | Unstandardized Coefficients | Standardized Coefficients | T | Sig. |
|-------|-----------------------------|---------------------------|---|------|
|-------|-----------------------------|---------------------------|---|------|

|   |             | B      | Std.<br>Error | Beta |        |      |
|---|-------------|--------|---------------|------|--------|------|
| 1 | (Constant)  | 12.614 | 1.232         |      | 10.236 | .000 |
|   | Game Online | 1.129  | .208          | .499 | 5.429  | .000 |

a. Dependent Variable: Tingkat Kenakalan

Dari table diatas dapat diperoleh persamaan linear regresi sebagai berikut:

$$Y_2 = 12,614 + 1,129 X$$

Hasil analisis dari persamaan diatas sebagai berikut:

- 1) Konstanta sebesar 12,614
- 2) Koefisien *game online* sebesar 1,129. Koefisien yang bernilai positif berarti artinya terjadi hubungan positif antara *game online* dengan tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

Dari table diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Variabel *game online* memiliki hubungan yang signifikan dan memiliki nilai positif.

Dari kedua analisis tersebut dapat diartikan bahwa koefisien arah regresi antara variable *game online* menyatakan adanya pengaruh positif terhadap tingkat kenakalan peserta didik. Variabel *game online*

(X) mempunyai pengaruh positif terhadap tingkat kenakalan, dengan nilai koefisien regresi sebesar 1,129.

Hal ini menunjukkan bahwa koefisien regresi antara variable *game online* sejalan dengan perubahan tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

#### b. Uji Koefisien Korelasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan mengguakan *software* SPSS 16.0 *for windows*, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

**Model Summary**

| Mo | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|----|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1  | .499 <sup>a</sup> | .249     | .240              | 3.56885                    |

a. Predictors: (Constant), Game Online

Hasil penelitian ini mendapatkan hasil  $R = 0,499$  menunjukkan R jauh dari angka 1, dimana nilai ini memiliki penjelasan hubungan kedua variabel positif yang sedang. Artinya antara variabel *game online* terhadap tingkat kenakalan peserta didik mempunyai pengaruh yang sedang.

#### c. Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan mengguakan *software* SPSS 16.0 *for windows*, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

**Model Summary**

| Mo | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|----|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1  | .499 <sup>a</sup> | .249     | .240              | 3.56885                    |

a. Predictors: (Constant), Game Online

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi (R Square) 0,249 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (Adjusted R Square) sebesar 0,240 artinya bahwa *game online* berpengaruh terhadap tingkat kenakalan peserta didik sebesar 24,9 %. Sedangkan sisanya sebesar 76,1 % dijelaskan oleh sebab-sebab atau aspek-aspek lain diluar dengan model yang digunakan penulis. Dengan kata lain terdapat aspek-aspek lain yang memiliki pengaruh lebih besar terhadap tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan.

e. Uji T-Test

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan *Software SPSS 16.0 for windows*, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Coefficients<sup>a</sup>

| Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | T      | Sig. |
|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| B                           | Std. Error | Beta                      |        |      |
| 12.614                      | 1.232      |                           | 10.236 | .000 |
| 1.129                       | .208       | .499                      | 5.429  | .000 |

a. Dependent Variable: Tingkat Kenakalan

Berdasarkan nilai signifikannya sebesar 0 dimana nagka tersebut menunjukkan bahwa variabel *game online* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat kenakalan (Y2).

Hal ini menunjukkan bahwa variabel *game online* berpengaruh secara signifikan. Variabel tersebut nilai signifikannya lebih kecil dari nilai t hitung yaitu 0,1. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti kali ini diterima

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game online* memiliki pengaruh yang positif terhadap karakter kekerasan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai selatan secara signifikan. Hasil regresi sederhana menunjukkan koefisien regresi sebesar 1,796 dan nilai signifikan sebesar 0 sedangkan koefisien determinasi R Square = 0,398 berarti variabel *game online* mempengaruhi karakter kekerasan peserta didik sebesar 39,8 %, dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar model yang digunakan peneliti. Berdasarkan hasil analisis data ini dapat ditarik kesimpulan bahwa, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh *game online* terhadap karakter kekerasan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan terbukti kebenarannya atau dapat diterima.
2. *Game online* memiliki pengaruh yang positif terhadap tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11

Sinjai Selatan secara signifikan. Hasil regresi sederhana menunjukkan koefisien regresi sebesar 1,129 dan nilai signifikan sebesar 0 , sedangkan koefisien determinasi  $R^2 = 0,249$  berarti variabel *game online* mempengaruhi tingkat kenakalan peserta didik sebesar 24,9 % dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar model yang digunakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil analisis data ini dapat ditarik kesimpulan bahwa, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh *game online* terhadap tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan terbukti kebenarannya atau dapat diterima.

## **B. SARAN**

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap karakter kekerasan dan tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan. Oleh karena itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh beberapa pihak terutama orang tua dan guru agar dapat mengurangi karakter kekerasan dan tingkat kenakalan peserta didik di SMA Negeri 11 Sinjai selatan, ada beberapa saran dari penulis, diantaranya :

1. Internet memegang banyak potensi untuk meningkatkan kesempatan pendidikan peserta didik. Namun, internet juga memiliki keterbatasan dan bahaya. Jelas, internet adalah teknologi yang membutuhkan orang tua dan guru untuk memantau dan mengatur penggunaannya oleh peserta didik.
2. Di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan orang tua dan guru bekerja sama menaruh perhatian yang lebih besar pada peserta didik untuk waspada terhadap penyalahgunaan media elektronik, terutama *game online*. Karena perbedaan televisi dan game online adalah bahwa *game online* dapat membuat peserta didik terlibat secara intens sehingga mereka mengalami kondisi diluar kenormalan dimana pikiran rasional menjadi terhenti dan skenario-skenario yang memicu agresivitas maki mudah dipelajari. Untuk itu jika kita mengetahui pengaruhnya terhadap karakter kekerasan dan tingkat kenakalan peserta didik, kita bias melakukan upaya preventif, kuratif dan rehabilitative untuk menangani masalah *game online* ini.
3. Sebagai calon guru atau pendidik, untuk mengetahui perkembangan zaman dan apa yang sedang trend

dikalangan peserta didik dan bias menyiapkan metode tersendiri untuk menghadapinya.

4. Orang tua untuk mengetahui *game online* apa yang sedang atau akan diamankan oleh anak-anak mereka agar tahu dan memberi manfaat kepada anak mereka. Juga upaya pencegahan munculnya perangai buruk dari anak tersebut dengan menanamkan nilai-nilai akhlak yang terpuji.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Mujid dan Jusuf Mudzakkir, M. Si., *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. IV; Jakarta: KENCANA, 2014

Angela merici, “Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak”, <http://www.academia.edu/6127239/>. Diakses pada tanggal 24-11-2018 Pukul 23.07 .

Anwar Hidayat “Penjelasan Teknik Purposive Samping Lengkap Detail”  
<https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html/amp> . Diakses pada tanggal 23-11-2018, pada pukul 23:50

Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, Jakarta, Pustaka Mina, 2011.

Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta; Kencana Pranada Media Group, 2005 cetke- 3

Cholod Narbuko, *Metodologi Penelitian*, Cet.XIII; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013

Davit setiawan “Kasus *Bullying* dan Pendidikan Karakter <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-bullying-dan-pendidikan-karakter> . Diakses pada tanggal 22-11-2018, pukul 14.45 .

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed. III; Jakarta: Balai Pustaka, 2005

Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Cet.I; Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017

Hasnidar Asnawi, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kel. Bongki, Kec.Sinjai Utara*, Program Sarjana, Sinjai; STAI Muhammadiyah Sinjai, 2015

I Made Putrawan, *Pengujian Hipotesis Dalam Penelitian-Penelitian Sosial*, Jakarta; Penerbit Rineka Cipta

Ismail, *Kenakalan Anak Usia SD dan Cara Mengatasinya*, Program Sarjana, Sinjai: STAI Muhammadiyah Sinjai, 2014

Jasa Unggah Muliawan, *Ilmu Pendidikan Islam: Studi Kasus Terhadap Struktur Ilmu, kurikulum, metodologi dan Kelembagaan Pendidikan Islam*, Cet. I; PT Raja Grafindo Persada, 2015

John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, Cet. III: Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013

Maksudin, *Pendidikan Karakter Non-dikotomik*, Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013

Mu'in Fatchul, *PENDIDIKAN KARAKTER:Konstruksi Teoretik & Praktik*, Cet. V; Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2016

Nurani Soyomukti, *teori-Teori Pendidikan*, 9Cet. II; Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016

- Nurdiana, *Pengaruh Ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Terhadap Karakter Kejujuran Peserta Didik Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Sinjai Timur*, Program Sarjana, Sinjai: STAI Muhammadiyah Sinjai, 2015.
- Oemar hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Cet. XV; Jakarta: Pt Bumi Angkasa. 2015
- Rizki Savero “Pengertian, sejarah, dan jenis-jenis tentang game”,  
<http://game-savero.blogspot.com/2013/05/pengertian-sejarahjenis-jenis-tentang.html>. Diakses pada tanggal 16 November 2018
- Samsul Hadi “Kenakalan Remaja” <http://achoon-aremania.blogspot.com/kenakalan-remaja.html?m=1> .Diakses pada tanggal 22-11-2018, pukul 14.50 .
- Singgih Santoso, *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, Jakarta; PT. Elex Media Komputindo, 1999
- Sofian Siregar, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, Cet. IV; Jakarta: Kencana, 2017
- Sofyan S. Willis, *Psikologi Pendidikan*, Cet. II; Bandung: ALFABETA. Cv. 2013
- Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter*, Cet. II; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013

Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*,  
Cet. II Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014

Yayu anggraini “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap  
Perilaku Remaja”  
,<http://www.sharemyeyes.com/2013/05/pengaruh-perkembangan-game-online.html> .Diakses pada  
[tanggal 24-11-2018](http://www.sharemyeyes.com/2013/05/pengaruh-perkembangan-game-online.html), Pukul 23.00

Yusak Burhanuddin, *Kesehatan Mental*, Cet. I: Bandung: CV  
Pustaka Setia, 1990

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**KISI-KISI INSTRUMEN**  
**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KARAKTER**  
**KEKERASAN DAN TINGKAT KENAKALAN**  
**PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 11 SINJAI**  
**SELATAN**

| VARIABEL                                      | INDIKATOR                                                                                                                                         | No. Item    | Jumlah |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------|
| Variabel (X) <i>Game Online</i>               | 1. Tempat bermain <i>game online</i>                                                                                                              | 1,2,3       | 3      |
|                                               | 2. Waktu dalam bermain <i>game online</i>                                                                                                         | 4,5         | 2      |
|                                               | 3. Jenis <i>game online</i>                                                                                                                       | 6,7,8       | 3      |
|                                               | 4. Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain <i>game online</i>                                                                            | 9,10        | 2      |
| Variabel (Y <sub>1</sub> ) Karakter Kekerasan | 1. Kekerasan fisik<br>a. Menendang<br>b. Mendorong<br>c. Menjambak<br>d. Meludahi<br>e. Merusak benda milik korban                                | 1,2,3,4,5   | 5      |
|                                               | 2. Kekerasan verbal<br>a. Mengejek<br>b. Meneror<br>c. Memfitnah<br>d. Memberi julukan yang tidak pantas<br>e. Pernyataan seksual yang melecehkan | 7,8,9,10    | 5      |
|                                               | 3. Kekerasan sosial<br>a. Menyebarkan rumor<br>b. Mempermalukan seseorang didepan umum<br>c. Menertawakan<br>d. Menghancurkan reputasi seseorang  | 11,12,13,14 | 4      |

|                                          |                                                                                                                  |          |   |
|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---|
|                                          | 4. Kekerasan elektronik<br>a. Kekerasan melalui <i>chatting</i>                                                  | 15       | 1 |
| abel (Y <sub>2</sub> ) Tingkat Kenakalan | 1. Kenakalan yang menimbulkan korban fisik<br>a. Perkelahian<br>b. Perampokan<br>c. Pemerkosaan<br>d. Pembunuhan | 1,2,3,4  | 4 |
|                                          | 2. Kenakalan yang menimbulkan materi<br>a. Pencopetan<br>b. Pencurian<br>c. Pemerasan                            | 5,6,7    | 3 |
|                                          | 3. Kenakalan yang tidak menimbulkan korban dipihak lain<br>a. Pelacuran<br>b. Penyalahgunaan obat                | 8,9,10   | 3 |
|                                          | 4. Kenakalan yang melawan status<br>a. Minggat dari rumah<br>b. Membantah perintah                               | 12,13,14 | 4 |

Sinjai, 13 Juni 2019

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Dr. Hardianto Rahman, M. Pd**  
NIDN. 2105078301

**Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I**  
NIDN. 2113028201

Mengetahui,  
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

**Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I.**  
NBM. 948 508

## PERTANYAAN ANGKET

### *GAME ONLINE*

## A. IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama :

NiS :

Kelas :

Hari/tanggal :

## B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Tulis identitas anda pada tempat yang tersedia.
2. Bacalah dengan baik pertanyaan berikut, kemudian beri tanda ( X ) pada jawaban yang dianggap paling benar.
3. Pilihlah jawaban sesuai pendapat anda, setiap orang mempunyai jawaban yang berbeda.

### C. SOAL

1. Apakah anda bermain *game online* di rumah anda ?
  - a. Ya
  - b. Tidak

2. Apakah anda bermain *game online* di sekolah anda ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
3. Apakah anda bermain *game online* di warnet ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
4. Apakah anda setiap hari bermain *game online* ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
5. Apakah anda lama dalam bermain *game online* ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
6. Apakah anda bermain *game online* jenis *adventure* ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
7. Apakah anda bermain *game online* jenis *vehicle simulation* ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
8. Apakah anda bermain *game online* jenis *role playing game* ?

a. Ya

9. Apakah waktu yang anda gunakan dalam bermain *game online* lebih banyak daripada belajar ?

a. Ya                      b. Tidak

10. Apakah anda rela tidak mengerjakan tugas sekolah demi bermain *game online* ?

a. Ya                      b. Tidak

**PERTANYAAN ANGKET**  
**KARAKTER KEKERASAN PESERTA DIDIK**

**A. IDENTITAS PESERTA DIDIK**

Nama :

Nis :

Kelas :

Hari/tanggal :

**B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

4. Tulis identitas anda pada tempat yang tersedia.
5. Bacalah dengan baik pertanyaan berikut, kemudian beri tanda ( X ) pada jawaban yang dianggap paling benar.
6. Pilihlah jawaban sesuai pendapat anda, setiap orang mempunyai jawaban yang berbeda.

**C. SOAL**

1. Apakah anda sering menendang orang lain ?
  - a. Sangat Sering
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah

2. Apakah anda sering mendorong orang lain ?
  - a. Sangat Sering
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah
3. Apakah anda sering menjambak orang lain ?
  - a. Sangat Sering
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah
4. Apakah anda sering meludahi orang lain ?
  - a. Sangat Sering
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah
5. Apakah anda sering merusak barang milik orang lain ?
  - a. Sangat Sering
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah
6. Apakah anda sering mengejek orang lain ?
  - a. Sangat Sering
  - b. Sering
  - c. Kadang-kadang
  - d. Tidak Pernah
7. Apakah anda sering meneror orang lain ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
  - b. Sering              d. Tidak Pernah
8. Apakah anda sering memfitnah orang lain ?
- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
  - b. Sering              d. Tidak Pernah
9. Apakah anda sering memberi julukan yang tidak pantas kepada orang lain ?
- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
  - b. Sering              d. Tidak Pernah
10. Apakah anda sering memberikan pernyataan seksual yang melecehkan kepada orang lain ?
- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
  - b. Sering              d. Tidak Pernah
11. Apakah anda sering menyebarkan rumor yang tidak baik kepada orang lain ?
- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
  - b. Sering              d. Tidak Pernah

12. Apakah anda sering mempermalukan orang lain  
didepan umum ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

13. Apakah anda sering menertawakan orang lain ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

14. Apakah anda sering menghancurkan reputasi  
orang lain ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

15. Apakah anda sering bertengkar dengan orang  
lain melalui sosial media ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

**PERTANYAAN ANGKET**  
**TINGKAT KENAKALAN PESERTA DIDIK**

**A. IDENTITAS PESERTA DIDIK**

Nama :

Nis :

Kelas :

Hari/tanggal :

**B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

7. Tulis identitas anda pada tempat yang tersedia.
8. Bacalah dengan baik pertanyaan berikut, kemudian beri tanda ( X ) pada jawaban yang dianggap paling benar.
9. Pilihlah jawaban sesuai pendapat anda, setiap orang mempunyai jawaban yang berbeda.

**C. SOAL**

1. Apakah anda sering berkelahi dengan orang lain  
?  
a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang

- b. Sering                      d. Tidak Pernah

2. Apakah anda sering melakukan perampokan ?

- a. Sangat Sering              c. Kadang-kadang  
b. Sering                      d. Tidak Pernah

3. Apakah anda sering melakukan pemerkosaan ?

- a. Sangat Sering              c. Kadang-kadang  
b. Sering                      d. Tidak Pernah

4. Apakah anda sering melakukan pembunuhan ?

- a. Sangat Sering              c. Kadang-kadang  
b. Sering                      d. Tidak Pernah

5. Apakah anda sering melakukan pencopetan ?

- a. Sangat Sering              c. Kadang-kadang  
b. Sering                      d. Tidak Pernah

6. Apakah anda sering melakukan pencurian ?

- a. Sangat Sering              c. Kadang-kadang  
b. Sering                      d. Tidak Pernah

7. Apakah anda sering melakukan pemerasan terhadap orang lain ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

8. Apakah anda sering melakukan pelacuran ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

9. Apakah anda sering mengonsumsi obat-obatan terlarang ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

10. Apakah anda sering meminum minuman keras ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

11. Apakah anda sering mingsat dari rumah ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

12. Apakah anda sering bolos sekolah ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

13. Apakah anda sering membantah perintah orang tua ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

14. Apakah anda sering membantah perintah guru ?

- a. Sangat Sering      c. Kadang-kadang
- b. Sering              d. Tidak Pernah

**Talbulasi Data Angket Hasil Penelitian**

**1. Variabel Game Online**

| No | Nama                  | Nomor Item |    |    |    |    |    |    |    |    |     | Jumlah |
|----|-----------------------|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|
|    |                       | X1         | X2 | X3 | X4 | X5 | X6 | X7 | X8 | X9 | X10 |        |
| 1  | Abd.Asis              | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0   | 7      |
| 2  | Adi jahyadi           | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 3      |
| 3  | Mutmainna             | 1          | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0   | 4      |
| 4  | Susanti               | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 3      |
| 5  | A.Awaluddin           | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 6  | Irfandi               | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0   | 5      |
| 7  | Saeiful Saputra       | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 3      |
| 8  | Hasriani              | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 3      |
| 9  | Sukmawati             | 1          | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0   | 4      |
| 10 | Muh Yasir             | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 3      |
| 11 | Darwis Bahar          | 1          | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0   | 4      |
| 12 | Fajrianto             | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 13 | Sardi                 | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0   | 7      |
| 14 | Ardianto              | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0   | 7      |
| 15 | Faisal                | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0   | 5      |
| 16 | Amrizal Rauf          | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0   | 7      |
| 17 | Hamzah                | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0   | 9      |
| 18 | Muh.Irwansyah         | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1   | 5      |
| 19 | Mistaruddin           | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 20 | A.Fitrawati           | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0   | 5      |
| 21 | Nurfasiha             | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 22 | A.Ihram Mariwawo      | 1          | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 7      |
| 23 | Sahrul                | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 24 | Nurfaisal             | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0   | 7      |
| 25 | Nurfaizah             | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 3      |
| 26 | Sulpandi              | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 27 | Rahmat Hidayat        | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 28 | M.Rijal               | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 3      |
| 29 | Askari Rahman         | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0   | 7      |
| 30 | Asrul                 | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 31 | M.Akbar               | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 32 | Astallah              | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0   | 8      |
| 33 | Waode Wikri           | 1          | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0   | 4      |
| 34 | Agus Salim            | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 3      |
| 35 | Rahmat                | 1          | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0   | 4      |
| 36 | Faisal                | 1          | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0   | 4      |
| 37 | Sitti Nurlatifa       | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0   | 7      |
| 38 | Sulkipli              | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0   | 8      |
| 39 | Muh.Icang             | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 40 | Sainal                | 1          | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0   | 4      |
| 41 | Naharuddin            | 1          | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0   | 4      |
| 42 | Riswandi              | 1          | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1   | 5      |
| 43 | Muh.Ashar             | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 3      |
| 44 | Ramadani              | 1          | 1  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0   | 5      |
| 45 | Febrian Muhtar        | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 46 | Yuli Satriani         | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0   | 7      |
| 47 | Fika                  | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 3      |
| 48 | Andi Dela Link Kusuma | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 49 | Ihwan                 | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0   | 7      |
| 50 | Nurhidayatullah A     | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0   | 8      |
| 51 | Akbar                 | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0   | 9      |
| 52 | Faisal                | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 5      |
| 53 | Awaluddin             | 1          | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0   | 4      |
| 54 | Fardi                 | 1          | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1   | 6      |
| 55 | Haris                 | 1          | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0   | 5      |







