

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA  
SISWA MADRASAH TSANAWIYAH MUHAMMADIYAH BALASSUKA  
KECAMATAN TOMBOLO PAO KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S. Pd )  
Pada Program Studi Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam  
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh:**

**Arjuna  
105281102520**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
1445 H / 2024 M**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Siswa  
MTs Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao  
Kabupaten Gowa

Nama : Arjuna

NIM : 105281102520

Fakultas/Prodi : Agama Islam / Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Setelah dengan seksama memeriksa dan meneliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan didepan tim penguji ujian skripsi pada Prodi Bimbingan dan konseling Pendidikan Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 01 Dzulkaidah 1445 H  
20 Mei 2024 M

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II



**Ratna Wulandari, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN: 0903078803



**Rukiana Novianti Putri, S.Psi., M.Psi. Psikolog**  
NIDN: 0908119002



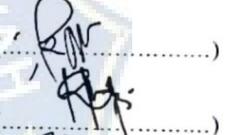
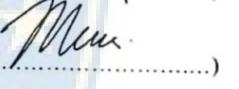
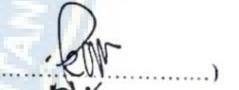
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi Saudara (i), **Arjuna**, NIM. 105281102520 yang berjudul **“Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa.”** telah diujikan pada hari Jum’at, 16 Dzulqaidah 1445 H./ 24 Mei 2024 M. dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

16 Dzulqaidah 1445 H.  
Makassar, \_\_\_\_\_  
24 Mei 2024 M.

**Dewan Penguji :**

Ketua	: Alamsyah, S. Pd.I., M.H.	(  )
Sekretaris	: Ratna Wulandari, S. Pd., M. Pd.	(  )
Anggota	: Rukiana Novianti Putri, S. Psi., M. Psi., Psikolog.	(  )
	Dr. Meisil B. Wulur, S. Kom.I., M. Sos.I.	(  )
Pembimbing I	: Ratna Wulandari, S. Pd., M. Pd.	(  )
Pembimbing II	: Rukiana Novianti Putri, S. Psi., M. Psi Psikolog.	(  )

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,



**Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.**  
NBM. 774 234



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi Saudara (i), Arjuna, NIM. 105281102520 yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa.” telah diujikan pada hari Jum’at, 16 Dzulqaidah 1445 H./ 24 Mei 2024 M. dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

16 Dzulqaidah 1445 H.  
Makassar, \_\_\_\_\_  
24 Mei 2024 M.

**Dewan Penguji :**

Ketua : Alamsyah, S. Pd.I., M.H. (.....)

Sekretaris : Ratna Wulandari, S. Pd., M. Pd. (.....)

Anggota : Rukiana Novianti Putri, S. Psi., M. Psi., Psikolog. (.....)

Dr. Meisil B. Wulur, S. Kom.I., M. Sos.I. (.....)

Pembimbing I : Ratna Wulandari, S. Pd., M. Pd. (.....)

Pembimbing II: Rukiana Novianti Putri, S. Psi., M. Psi Psikolog. (.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,

**Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.**  
NBM. 774 234

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arjuna  
NIM : 105281102520  
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Fakultas : Agama Islam  
Kelas : B

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai dengan selesai penyusunan skripsi ini, saya menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Saya tidak melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam menyusun skripsi.
3. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 01 Zulkaidah 1445 H  
09 Mei 2024 M

Membuat Pernyataan,



Arjuna  
NIM. 105281102520

## ABSTRAK

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

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

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

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

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

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rasa syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT. Tuhan yang tidak pernah berhenti memberikan karunia kepada kita dan senantiasa memberikan kemudahan kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini, yang berjudul “Pengaruh bermain game online terhadap perilaku agresif pada siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa”. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. yang menjadi suri teladan bagi umat manusia. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada program studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar. Dalam penyusunan Skripsi ini penulis mengakui bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat didalamnya baik dari segi penulisan maupun isinya. Maka dari itu penulis meminta kebijaksanaan dari berbagai pihak untuk memberikan bantuan berupa teguran, saran, kritikan yang bersifat membangun dan memotivasi, sehingga Skripsi ini bermanfaat bagi banyak orang. Tak lupa penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada.

1. Ancu’ dan Norma, sebagai kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan cinta dan kasih sayang, memberikan dorongan moral ataupun materil serta untaian doa disetiap sujudnya yang tidak pernah putus kepada penulis selama menempuh pendidikan.
2. Prof. Dr. H Ambo Asse, M.Ag., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

3. Dr. Amirah Mawardi, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar beserta jajaran.
4. Alamsyah, S.Pd.I., M.H., selaku ketua Prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Ratna Wulandari, S.Pd., M.Pd. dan Rukiana Wulandari Putri, S.Psi., M.Psi. Psikolog selaku pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. KH. Abbas Baco Miro, Lc., Ma., selaku guru serta ayah selama menjalani proses pendidikan di Pendidikan Ulama Tarjih Muhammadiyah, atas keikhlasan dan kesabaran beliau mendidik, menjaga, serta membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, dan segenap staf serta karyawan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
8. Bapak dan Ibu Guru beserta Siswa yang ada di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka yang merupakan Objek dalam penyusunan skripsi ini.
9. Keluarga dan sahabat serta teman yang telah memberikan bantuan dan dorongan semangat selama penyusunan skripsi ini
10. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah ikhlas memberikan doa dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan bahwa tidak ada manusia yang lepas dari kesalahan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan saran yang konstruktif sehingga penulis dapat berkarya dengan lebih baik lagi pada masa yang akan datang. Penulis berharap semoga

penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun dunia Pendidikan secara umum serta bernilai ibadah disisi Allah Swt. *Amin Yaa Rabbal Alamin.*

Makassar, 01 Dzulkaidah 1445 H  
09 Mei 2024 M

Penulis

Arjuna  
NIM. 105281102520



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Perilaku Agresif.....	10
1. Pengertian perilaku Agresif.....	10
2. Bentuk bentuk perilaku Agresif.....	11
3. Jenis jenis perilaku agresif .....	13
4. Ciri ciri perilaku Agresif .....	15

5. Faktor penyebab perilaku Agresif .....	16
B. Game Online .....	18
1. Pengertian Game online .....	18
2. Jenis-jenis Game Online.....	20
3. Dampak bermain game online.....	22
C. Kerangka Berpikir .....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Desain Penelitian.....	29
1. Jenis Penelitian.....	29
2. Pendekatan Penelitian .....	29
B. Lokasi dan Objek Penelitian .....	30
C. Variabel Penelitian.....	30
D. Definisi Operasional Variabel .....	31
1. Game Online .....	31
2. Perilaku Agresif.....	31
E. Populasi dan Sampel .....	32
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Uji Validitas dan reabilitas .....	35
H. Teknik Pengumpulan Data .....	36
1. Kuesioner atau angket .....	36
2. Dokumentasi.....	37

I. Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
A. Gambaran lokasi penelitian .....	40
1. Sejarah berdirinya Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka	40
2. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka .....	41
3. Deskripsi Subjek .....	42
B. Hasil .....	42
1. Uji Deskriptif.....	42
2. Uji Normalitas .....	44
3. Uji Linearitas.....	45
4. Uji Hipotesis.....	46
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	46
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>50</b>
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka pikir .....	27
Tabel 3.1 Blueprint skala perilaku agresif sebelum uji coba .....	33
Tabel 3.2 Blueprint skala perilaku agresif setelah uji coba .....	34
Tabel 3.3 Hasil uji reabilitas .....	35
Tabel 3.4 Penskoran dengan skala likert .....	36
Tabel 4.1 Jumlah siswa .....	42
Tabel 4.2 Interval Skor kuesioner .....	43
Tabel 4.3 Hasil uji normalitas .....	44
Tabel 4.4 Hasil uji linearitas .....	45
Tabel 4.5 Hasil uji regresi linear sederhana .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner penelitian .....	56
Lampiran 2 Tabulasi data angket variabel penelitian .....	59
Lampiran 3 Uji validitas .....	60
Lampiran 4 Uji reabilitas .....	61
Lampiran 5 Uji normalitas .....	62
Lampiran 6 Uji linearitas .....	62
Lampiran 7 Uji regresi linear sederhana .....	63
Lampiran 8 Surat pengantar penelitian .....	64
Lampiran 9 Surat izin penelitian .....	65
Lampiran 10 Surat telah melakukan penelitian .....	66
Lampiran 11 Dokumentasi kegiatan .....	67
Lampiran 12 Hasil Uji Plagiasi .....	69

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di zaman digital saat ini, kita menyaksikan kemajuan pesat di banyak bidang kehidupan. Tidak hanya di bidang teknologi, komunikasi, dan transportasi yang begitu pesat, tetapi ini juga berlaku pada banyak aspek kehidupan lainnya. Perkembangan teknologi semakin meluas ke seluruh dunia, bahkan menjangkau daerah-daerah terpencil seperti pedesaan. Khususnya teknologi informasi mempunyai dampak yang signifikan terhadap cara masyarakat memperoleh informasi dan pengetahuan, terutama pada proses pembelajaran.<sup>1</sup>

Selama dua dekade terakhir, perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang besar di berbagai kehidupan manusia, termasuk dalam cara mereka belajar. Hal ini membuat paradigma belajar masyarakat menjadi lebih fleksibel di mana seseorang dapat memanfaatkan teknologi dan melakukan pembelajaran tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu. Dengan adanya kemajuan teknologi komunikasi yang begitu pesat, muncul permainan elektronik atau yang sering disebut sebagai “*game online*” yang telah tersebar luas. Hal ini didukung oleh semakin canggihnya gadget atau *smartphone* yang menawarkan berbagai macam permainan baik offline maupun online.

Game online merupakan salah satu fenomena permainan modern yang sedang tren dan menarik berbagai kalangan saat ini dengan peminatnya, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Peserta didik adalah salah satu kelompok yang paling terkena dampak game online. Aktivitas game online yang berlebihan dapat

---

<sup>1</sup> Benny A. Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2017), h.1

menimbulkan dampak psikologis yang serius bagi para pemainnya.<sup>2</sup> Fenomena ini seringkali menimbulkan rasa kecanduan yang kuat terhadap game, yang dapat berdampak negatif terhadap kinerja akademik dan interaksi sosial pelajar.

Pemain game ini biasanya didominasi oleh kelompok pelajar baik sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, bahkan orang dewasa pun demikian. Pelajar yang rutin bermain game online akan mudah menjadi kecanduan atau ketagihan. Kecanduan game online akan memberikan dampak negatif terutama secara akademis dan sosial. Bahkan game online memberikan dampak yang sangat besar terutama terhadap perkembangan anak dan jiwa manusia. Meskipun kita bisa berinteraksi dalam game online dengan pemain lain. Namun, game online seringkali membuat para gamer melupakan kehidupan sosialnya di dunia nyata. Banyak sekali remaja yang menghabiskan uang jajannya untuk bermain game online berjam-jam hingga akhirnya terjerumus ke dalam ketergantungan. Dampaknya adalah remaja tersebut seringkali melupakan hal hal yang lebih penting dalam hidupnya, seperti fokus pendidikan, menjalankan kewajiban beribadah, dan bahkan mengabaikan kesehatan diri sendiri.

Dari sudut pandang sosial, pelajar yang ketergantungan game online lebih sulit berinteraksi dengan orang orang disekitarnya karena mereka lebih terpaku pada perangkat gadget mereka daripada bermain dan berinteraksi dengan teman seumurnya. Hal ini ini berbahaya bagii kehidupan sosial siswa tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya, sedangkan lingkungan sosialnya terabaikan.

---

<sup>2</sup> Amanda, Rika Agustina. *Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda*. EJournal Ilmu Komunikasi Vol. 4. No .3 (2016): h. 290-304.

Dari sudut pandang medis, bermain game online juga dapat menyebabkan siswa lupa waktu bahkan lupa makan, sehingga bisa mengganggu pola istirahat dan pola makan sehat, yang pada akhirnya dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan bagi siswa tersebut.<sup>3</sup>

Bagi siswa yang setiap hari bermain game online secara berlebihan dan dilakukan secara berulang ulang hal ini dapat berdampak negatif terhadap perkembangan psikologisnya misalnya siswa menjadi emosional, kesulitan menghadapi lingkungannya dan menjadi tertutup. Bermain game online secara berlebihan juga dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua, teman, maupun terhadap orang lain yang ada di sekitarnya.<sup>4</sup>

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 2 oktober 2023 di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka terkait dengan penggunaan game online ditemukan bahwa banyak siswa yang memainkan permainan tersebut. Jenis game online yang paling banyak mereka mainkan adalah *mobile legend* dan *free fire* baik laki laki maupun perempuan. Dua jenis game online ini merupakan game online yang paling banyak dimainkan oleh kebanyakan orang pada saat ini, tidak hanya dari kalangan anak anak, remaja, peserta didik, bahkan orang dewasa pun memainkannya.

Hasil wawancara dengan salah satu wali kelas di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka tentang perilaku siswanya di kelas khususnya yang bermain game online didapatkan bahwa siswa tersebut saat di kelas sering tidak

---

<sup>3</sup> Novrialdy, Eryzal. *Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya*. Buletin psikologi Vol. 27.No. 2 (2019): h. 148-158.

<sup>4</sup> Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta: Aqwam Medika, 2016), hal. 6

fokus memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran karena mengantuk bahkan tak jarang siswa tersebut tidur di kelas sebab begadang di malam harinya, siswa tersebut juga sering mengejek teman kelasnya dengan melontarkan kata kata kotor dan saat temannya membalas, malah membuat siswa ini marah marah kepada temannya bahkan membuat perkelahian antara mereka berdua.

Tidak dapat juga dipungkiri bahwa bermain game online memiliki dampak yang baik bagi siswa meskipun untuk saat ini lebih banyak dampak buruk yang di timbulkan. Bermain game online bisa menjadi salah satu alternatif siswa untuk menghibur diri. Namun berdasarkan observasi dan wawancara dengan salah satu wali kelas, siswa yang bermain game online secara berlebihan mudah marah, sering mengeluarkan kata kata kotor atau kasar ketika berbicara dengan temannya, mengejek hingga tak jarang menyebabkan perkelahian di antara mereka.

Perilaku agresif dapat dijelaskan sebagai tindakan yang dilakukan dengan maksud untuk melawan atau menyerang secara fisik atau psikologis. Ini mencakup tindakan seperti berkelahi, membunuh,, melukai, atau memberikan hukuman kepada orang lain. Dalam istilah yang lebih sederhana, agresi adalah perilaku yang ditujukan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun secara psikologis.<sup>5</sup>

Secara umum agresif dapat diartikan sebagai segala macam bentuk perilaku yang tujuannya untuk merugikan atau menyakiti orang lain yang berbeda dengan orang tersebut. Perilaku ini tidak hanya berupa perilaku fisik, tetapi juga mencakup perkataan atau ucapan yang ditujukan individu untuk merugikan atau menyakiti orang lain. Perilaku agresif akan memberikan dampak, baik dari segi psikologis,

---

<sup>5</sup> Rika Agusstina, Amanda. *Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda*. Ejournal Ilmu Komunikasi Vol. 4 No. 3 (2016): h. 290-304

fisik, ataupun emosion. Misalnya, mempermalukan, menakut nakuti, atau mengancam.

Di dalam Islam perilaku agresi dikenal dengan perilaku yang bertujuan untuk menyakiti. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT. berfirman yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَرُوا بِالْأَلْقَابِ ۚ بِئْسَ الْإِسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ ۚ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim”. (Q.S. Al-Hujurat Ayat 11)<sup>6</sup>

Quraish Shihab saat menafsirkan dan mengomentari ayat tersebut bahwa memperolok-olok (*yaskhar*) ialah membicarakan kekurangan seseorang yang tujuannya menertawakan orang tersebut, baik dengan perkataan, perilaku, ataupun tindakan.<sup>7</sup> Bila diamati lebih mendalam mengolok-olok atau mengejek orang lain merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresif, hal ini akan menyebabkan orang tersebut menjadi sakit hati.

<sup>6</sup> Al-Qur'an Dan Terjemhan, *Robbani*, 2014, Kementrian Agama RI, PT. Surya Prisma inergi, Kompleksa DKI Blok Q5 No. 11 Pondok kelapa-Jakarta Timur, h. 512.

<sup>7</sup> M. Quraish Shihab. *Tafsir Al - Misbah*. (Jakarta: Lentera Hati, 2022). Vol. 12 h. 606 .

Namun sebaliknya, Islam mengajarkan kepada para penganutnya untuk selalu menjaga perkataannya. Sebagaimana Firman Allah SWT. dalam surah Al-Ahzab ayat 70 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Terjemahan:

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar” (Q.S. Al-Ahzab ayat 70).<sup>8</sup>

Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat juga didalam hadits yang di riwayatkan oleh Sahabat Abu Hurairah *Radiyahallahu 'anhu* tentang salah satu ciri orang yang beriman kepada Allah SWT. dan kepada hari akhir adalah selalu berusaha untuk berkata baik, bahkan kalau kita belum mampu untuk berkata baik maka lebih baik diam. Rasulullah SAW. bersabda:

مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلْيَقُلْ خَيْرًا أَوْ لِيَصْمُتْ

Artinya:

“Barangsiapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah dia mengucapkan perkataan yang baik atau diam” (HR. Al-Bukhari dan Muslim).<sup>9</sup>

Dalam riwayat yang lain dari sahabat Abu Musa Al-Asy'ari *Radiyahallahu 'anhu*, ketika Rasulullah SAW. Di tanya oleh para sahabat tentang siapa muslim yang paling utama, Maka Rasulullah menjawab:

<sup>8</sup> Al-Qur'an Dan Terjemhan, *Robbani*, 2014, Kementrian Agama RI, PT. Surya Prisma inergi, Kompleksa DKI Blok Q5 No. 11 Pondok kelapa-Jakarta Timur, h. 427.

<sup>9</sup> Saefurochman, *Terjemahan Arbain Nawawiyah* (Semarang: PT. Karya Toha Semarang. 2014) h. 30

قَالُوا يَا رَسُولَ اللَّهِ، أَيُّ الْإِسْلَامِ أَفْضَلُ؟ قَالَ: مَنْ سَلِمَ الْمُسْلِمُونَ مِنْ لِسَانِهِ

وَيَدِهِ

Artinya:

“Mereka bertanya, Wahai Rasulullah, “Wahai Rasulullah, siapa di antara kaum muslimin yang paling utama?”, Ia bersabda “Orang yang dapat memelihara tangan dan lidahnya” (HR. Bukhari).

Dari hadis tersebut, kita dapat memahami pentingnya menjaga perkataan dan tindakan kita agar tidak menyakiti orang lain. Hal ini mengisyaratkan bahwa sebagai muslim, kita harus mampu memberikan rasa aman dan nyaman kepada sesama, baik melalui perkataan maupun tindakan kita. Seorang muslim sejati adalah yang tidak menzalimi sesama muslim dengan perkataannya atau tindakannya.

Musbikin mengatakan bahwa salah satu faktor penyebab anak berperilaku agresif ialah game.<sup>10</sup> Hal ini karena, tidak menutup kemungkinan perilaku agresif pada remaja dipengaruhi oleh permainan yang mengandung kekerasan. Jika remaja sering dihadapkan pada game-game yang bernuansa kekerasan seperti perkelahian brutal, adegan sadis, bahkan pembunuhan, lambat laun perilaku agresif tersebut bisa terekam di memori bawah sadarnya. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa dengan kekerasan dan lebih rentan terhadap perilaku agresif.

Perilaku agresif siswa yang diakibatkan oleh bermain game online secara berlebihan banyak terjadi. Hal ini dibuktikan dengan penelitian penelitian terdahulu. Dari penelitian yang dilakukan oleh Octa Reina Setiawan (2019) dengan judul “perilaku agresif pada siswa SMP yang bermain game online”. Ia mengatakan bahwa keseringan bermain game online sampai jenis game online yang sering dimainkan

<sup>10</sup> Muhammad Rahmat, *Dampak Game online free fire terhadap perilaku agresi verbal dan non verbal pelajar SMP Negeri 5 kota pare-pare Pare-pare Tahun Ajaran 2022*, Skripsi, Fakultas Ushuluddin adab dan dakwah, IAIN Pare-pare

sangat mempengaruhi perilaku agresif siswa. Banyak bentuk perilaku yang dimunculkan, misalnya membanting handphone, sering berbicara kotor atau kasar, saling menjelek jelekkan satu sama lain sampai berkelahi dengan temannya.<sup>11</sup> Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Ganjar Safari dan Mega Mulya bahwa ada hubungan yang signifikan antara anak yang kecanduan bermain game online dapat meningkatkan perilaku agresif anak terhadap orang-orang yang disekitarnya.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk perilaku agresif siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka yang bermain game online??
2. Bagaimana pengaruh game online terhadap perilaku agresif siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka??

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk perilaku agresif yang dimunculkan oleh siswa di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka yang bermain game online.
2. Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perilaku agresif siswa di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka.

---

<sup>11</sup> Gunado dan Setiawati (2019), *Perilaku agresif pada siswa SMP yang bermain game online*. Jurnal Psikologi Malahayati, Vol. 1 No.1 h. 30-34.

<sup>12</sup> Safari, G., & Mulya, M. (2020). *Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV Dan V Di Sekolah Dasar*. Healthy Journal, Vol. 1 No. 2 h. 29-38.

## **D. Manfaat Penelitian**

Diantara manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

### **1. Manfaat teoretis**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi berharga bagi peneliti dan memperluas wawasan terutama dalam konteks pengaruh game online terhadap peserta didik dan dampaknya terhadap perilaku agresif. Semoga penelitian ini dapat menjadi landasan yang kuat untuk pengembangan pengetahuan dan pemahaman lebih lanjut dalam bidang tersebut.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi guru dan sekolah**

Harapan dari hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru dan sekolah untuk membimbing siswanya menuju kegiatan yang lebih positif. Salah satunya dengan mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler yang bermanfaat.

#### **b. Bagi masyarakat khususnya orang tua**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pengaruh game online yang dapat mempengaruhi perilaku anak sehingga penelitian ini dapat membekali orang tua dengan pengetahuan yang cukup untuk membimbing anak-anaknya dalam mengelola waktunya.

#### **c. Bagi peneliti**

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan sebagai bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya.

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Perilaku Agresif

#### 1. Pengertian perilaku Agresif

Scheneiders mendefinisikan agresif adalah luapan emosi yang dimunculkan karena individu mengalami sebuah kegagalan yang ditempatkan dalam bentuk pengerusakan terhadap orang ataupun benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata ataupun perilaku.<sup>13</sup> Supriyo mengartikan agresi sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain.<sup>14</sup>

Sedangkan Sars mengartikan agresi yaitu segala tindakan yang tujuannya untuk menyakiti atau merugikan orang lain karena sangat berpotensi mengakibatkan orang tersebut cedera atau trauma. Arriani juga menambahkan bahwa perilaku agresif merupakan bentuk ekspresi marah yang diwujudkan melalui perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain dan menimbulkan konsekuensi yang serius.<sup>15</sup>

Prilaku agresif dapat diartikan sebagai tingkah laku fisik atau verbal yang dilakukan dengan tujuan untuk melukai pihak lain sebagaimana pendapat

---

<sup>13</sup> Syifa, Ilham. *Perilaku Agresif Peserta Didik di SDIT Al Huda Ditinjau Berdasarkan Teori Belajar Behavioristik Albert Bandura* Tadrisuna: Jurnal Pendidikan Islam Dan Kajian Keislaman Vol. 1. No. 2 (2018). h. 138-151.

<sup>14</sup> Khabib Ashidiq, *Perilaku agresif siswa SMP: studi kasus pada 2 siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pengadegan Purbalingga*, Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak Vol 14, No. 1 (2019). h. 140

<sup>15</sup> Nikmah, Fariza Jasmin, and Hairani Lubis. "Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun)." *Jurnal Imiah Psikologi* Vol. 9.No. 2 (2021) h. 417-429.

yang di utarakan oleh Myrez.<sup>16</sup> Berkowitz juga menambahkan bahwa perilaku agresif yaitu semua jenis tingkah laku yang dapat melukai individu lain baik secara fisik atau pun verbal, disamping itu bisa seperti perasaan emosi berlebihan yang mampu memicu timbulnya perilaku agresif.

Krahe mengemukakan bahwa perilaku agresif adalah segala bentuk perilaku yang bertujuan untuk menyakiti atau melukai individu lain dan sering kali muncul karena adanya keinginan untuk menghindari perbuatan tersebut.<sup>17</sup> Perilaku agresif lebih menekankan pada tindakan yang ditujukan untuk menyakiti orang lain, melanggar norma sosial, dan umumnya tidak dapat diterima secara sosial. Krahe menyatakan bahwa terdapat dua motivasi utama di balik perilaku agresif yang saling bertentangan: pertahanan diri dan mencapai keuntungan dengan membuat lawan tidak berdaya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya perilaku agresif adalah perilaku yang diarahkan untuk melukai orang lain yang dapat dilakukan secara fisik maupun verbal.

## **2. Bentuk bentuk perilaku Agresif**

Bentuk-bentuk perilaku agresif yang dialami individu sangat beragam, ada yang hanya suka menyerang secara fisik, ada juga yang hanya menyerang suatu objek, ada yang hanya mengancam, bahkan ada yang mengancam dan menyerang secara fisik. Banyak faktor yang mempengaruhi bentuk perilaku

---

<sup>16</sup> Silvia, S. *Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Perilaku Melanggar Peraturan di Pondok Pesantren Sunan Drajat Asrama Al-Khodijah*. *Busyro: Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam*, Vol. 3 No. 2, (2022). h. 82-88.

<sup>17</sup> Puspitasari, Dwi. *Pola penanganan perilaku agresif pada anak autisme kategori hiperaktif*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021.

agresif verbal dan non-verbal, termasuk kekuasaan, balas dendam, perasaan terhina atau diremehkan secara pribadi, atau bahkan kemarahan yang disengaja.

Dalam jurnal *National Youth Prevention Resource Centre*, perilaku agresif memiliki beberapa bentuk, yakni:<sup>18</sup>

- a) Agresif fisik (non-verbal) meliputi menekan, menabrak, menampar, menggigit, menendang, menjambak, dan menikam.
- b) Agresif verbal meliputi, mengintimidasi, menggoda, mengejek, hate speech, dan memanggil dengan nama buruk.
- c) Agresif tidak langsung meliputi, gosip, gunjingan, hasutan untuk mencampakkan orang lain.

Sedangkan menurut Buss dan Perry dalam jurnal riset tindakan Indonesia mengelompokkan perilaku agresif ke dalam empat bentuk agresif, yaitu:<sup>19</sup>

- a) Agresif fisik merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan serangan fisik untuk mengungkapkan kemarahan, misalnya menyakiti orang lain secara fisik.
- b) Agresif verbal merupakan kecenderungan untuk menyerang orang lain atau memberikan rangsangan yang merugikan dan menyakiti orang lain secara verbal, seperti menyakiti dan menyakiti orang lain secara verbal,

---

<sup>18</sup> Zainuddin, M., Reza Zulaifi. *Penyuluhan Bahaya Perilaku Bullying Pada Siswa SMP Negeri 3 Montong Gading Lombok Timur NTB*. Jurnal Dedikasi Madani Vol.2.No.1 (2023), h. 27-33.

<sup>19</sup> Ferdiansa, Geandra, and S. Neviyarni. *Analisis perilaku agresif siswa*. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia) Vol. 5.No. 2 (2020), h. 8-12..

- c) Marah merupakan ekspresi emosi atau perasaan berupa dorongan fisiologis sebagai tahap persiapan agresi,
- d) Permusuhan merupakan perasaan sakit hati dan perasaan tidak adil merupakan manifestasi dari proses berpikir atau kognitif, seperti perasaan benci dan curiga terhadap orang lain, perasaan hidup tidak adil, dan rasa iri..

Dari berbagai bentuk perilaku agresif yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang melakukan perilaku agresif cenderung mengarah pada tindakan agresif dalam berbagai bentuk. Contohnya, agresi fisik seperti mendorong teman, agresi verbal seperti mengejek, dan agresi tidak langsung seperti suka membicarakan kejelekan orang lain.

### 3. Jenis jenis perilaku agresif

Para ahli mempunyai pandangan yang berbeda-beda mengenai perilaku agresif. Di antara pendapatnya yaitu perilaku agresif merupakan perilaku bawaan, perilaku yang dipelajari secara sosial, serta perilaku yang datang dari luar diri seseorang dan perilaku katarsis.

Adapun menurut Atkinson, perilaku agresi dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut.<sup>20</sup>

- a. Agresi Instrumental adalah perilaku agresif yang dimaksudkan untuk menyebabkan penderitaan pada korban dengan menggunakan berbagai sarana seperti alat, benda, orang, atau gagasan yang dapat memfasilitasi

<sup>20</sup> Fathoni Tri Arifin dan Retno Lukitaningsih, *Studi Kasus Perilaku Agresif Siswa SMTA Se-Kecamatan Badegan Kabupaten Ponorogo*, Jurnal BK. Vol. 06 No. 02 (2016). h. 2

ekspresi perasaan agresif. Contohnya, ketika seseorang menyerang atau melukai orang lain dengan menggunakan benda atau alat tertentu untuk menyebabkan penderitaan.

- b. Agresi verbal yaitu agresi yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata terhadap sumber agresi. Jenis agresi ini meliputi penggunaan kata-kata makian atau kata-kata yang dianggap bisa menyakiti, melukai, menyinggung, atau menyebabkan kesulitan bagi orang lain.
- c. Agresi fisik yaitu agresi yang merujuk pada ekspresi kemarahan individu yang mengalami agresi, seperti terlibat dalam perkelahian atau memberikan respon terhadap serangan yang diarahkan kepada mereka, baik oleh makhluk hidup maupun benda mati.
- d. Agresi emosional yaitu perilaku agresif dari hasil dari pelampiasan emosi marah, dan umumnya muncul pada individu yang tidak mampu mengekspresikan agresi secara terbuka, mungkin karena keterbatasan fisik atau kelemahan yang membuat mereka merasa tidak berdaya. Agresi ini dipicu oleh perasaan terhina atau amarah, tetapi sering kali hanya termanifestasi dalam keinginan yang tidak jelas (yang tersembunyi), seperti ketika seseorang merasa tersinggung jika orang lain tidak menghargai mereka secara langsung, seperti dalam analogi pemelukan kepala yang membuat individu yang kepala mereka dipegang merasa terhina.
- e. Agresi konseptual yaitu bentuk agresi yang melibatkan ekspresi agresi, tetapi disampaikan melalui cara-cara yang tidak dapat membalas secara verbal atau fisik.

#### 4. Ciri ciri perilaku Agresif

Menurut Supriyo, perilaku agresif memiliki beberapa ciri dan unsur yang terkandung di dalamnya, diantaranya sebagai berikut.<sup>21</sup>

- a. Adanya tujuan untuk mencelakakan. Terdapat tujuan mencelakakan dari pelaku agresif kepada korban. Dalam hal ini pelaku berniat dan ada tujuan untuk mencelakakan korban. misalnya pelaku punya dendam kepada korban dan berniat mencelakakan korban.
- b. Ketidakinginan si korban menerima tingkah laku si pelaku. Ciri pelaku tersebut dikatakan sebagai perilaku agresif bila sang korban tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut. Lain halnya jika sang korban menginginkan tingkah laku tersebut. Misalnya sang korban ingin dirinya ditampar ataupun ditendang, itu merupakan perilaku agresif.
- c. Menyerang pendapat orang lain. Menyerang pendapat orang lain dalam artian pelaku tidak bisa menerima pendapat orang lain dan dengan segala cara dia menantang pendapat tersebut.
- d. Marah-marah tanpa alasan yang jelas. Sang pelaku marah-marah dengan penuh emosi kepada korban dan dengan alasan yang tidak jelas.
- e. Melakukan perkelahian. Melakukan perkelahian dengan individu lain merupakan perilaku yang dapat digolongkan perilaku agresif.

---

<sup>21</sup> Ashidiq, Khabib. *Perilaku Agresif Siswa SMP: Studi Kasus Pada 2 Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pengadegan Purbalingga*. Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak Vol.14 No.1 (2019) h. 135-153.

## 5. Faktor penyebab perilaku Agresif

Penyebab munculnya perilaku agresif dipengaruhi oleh berbagai macam faktor diantaranya yang dikemukakan oleh Marcus bahwa perilaku agresi disebabkan karena faktor internal dan eksternal.<sup>22</sup>

### a. Faktor internal meliputi:

#### 1) Mencari Jati Diri

Pencarian jati diri ini diwujudkan dalam berbagai hal, diantaranya, rasa malu, kebosanan. Pengalaman mencari gaya hidup yang tidak sesuai adat istiadat melalui aktivitas yang tidak terencana atau bisa juga karena narkoba yang mengakibatkan halusinasi.

#### 2) Pengaruh Negatif

Termasuk didalamnya gangguan emosi, kepekaan terhadap kritik, kurang percaya diri, ketakutan, ketegangan, dan kekhawatiran

#### 3) Kemarahan

Ada beberapa bentuk kemarahan, khususnya marah yang bentuknya sebagai perilaku marah yang terkendali. Secara teoritis, kemarahan yang diwujudkan dalam perilaku berhubungan positif dengan perilaku agresif sedangkan marah yang terkontrol mempunyai hubungan negatif pada perilaku agresif.

---

<sup>22</sup> Netrasari, Elvia. *Studi kasus perilaku agresif remaja di pondok pesantren*. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling (2015).

#### 4) Empati

Empati dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami sesuatu dari sudut pandang orang lain, merasakan apa yang dirasakan orang lain (meskipun kadang diartikan simpati), dan menanggapi kebutuhan orang lain.

#### 5) Depresi

Depresi adalah keadaan kemurungan/iritabilitas, penurunan aktivitas, gangguan berat badan, sulit tidur, kelelahan fisik, keterbelakangan psikomotor, dan perasaan naif, berkurangnya kemampuan berpikir dan bernalar, kematian terus-menerus.

##### b. Faktor eksternal

##### 1) Menjadi Model

Model agresi umum atau *General Aggression Model* (GAM) berpendapat bahwa penting untuk memahami klasifikasi faktor situasional psikologis secara subjektif dan objektif. Artinya dalam model ini, yang relatif bertahan pada perilaku agresif adalah jenis kelamin laki-laki. Sebuah penelitian membuktikan adanya hubungan antara situasi dan kepribadian terhadap perilaku agresif yang disajikan melalui meta analisis situasi, pengamatan, kemarahan, dan simpati dalam hubungannya dengan perilaku agresif. Penelitian menemukan konsistensi teori CNA dan GAM, bahwa ketika seorang individu merasa tidak mampu mengontrol emosi, kemarahan meningkat dan simpati bagi pelaku berkurang, sehingga agresi yang lebih besar. Sebagai contoh adalah ketika suhu udara panas maka seseorang

kadangkala tidak mampu mengontrol emosi dan menimbulkan perilaku agresif.

## 2) Provokasi

Provokasi ialah sebuah pemicu nyata dan virtual bagi perilaku agresif. Misalnya perilaku agresif yang dilakukan oleh seorang anggota geng dan anggota itu menghasut anggota yang lain untuk berbuat hal yang sama untuk melindungi kehormatan geng.

## 3) Frustrasi

Frustrasi dapat terjadi dalam dunia pendidikan, hubungan dengan teman sebaya, atau setiap kali ada tujuan yang gagal dicapai. Pada prinsipnya, frustrasi akan timbul jika seseorang tidak mampu mendapatkan sesuatu yang diinginkan/diharapkan, mengamati agen frustrasi yang tidak adil dan sewenang-wenang, personalisasi agen tindakan, mempunyai agen untuk mengatasi stres, penggunaan alkohol dan narkoba hubungan antara penggunaan alkohol dan narkoba terhadap perilaku agresif selama remaja disebabkan perilaku relatif pada umumnya.

## **B. Game Online**

### **1. Pengertian Game online**

Kata “game” berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain: barang atau sesuatu yang dipertandingkan.<sup>23</sup> Permainan juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain

---

<sup>23</sup> <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/permainan> (diakses pada 3 september 2023)

yang dimainkan dengan aturan tertentu yang didalamnya ada menang dan ada yang kalah ataupun seri.

Kim mendefinisikan game online sebagai game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.<sup>24</sup> Game online juga dapat diartikan sebagai permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemain dapat terhubung dengan pemain lain yang memainkan game yang sama. Dengan perkembangan teknologi, game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online dapat dimainkan di komputer, laptop, tablet, dan smartphone. Selama perangkat tersebut terkoneksi dengan internet, maka game online bisa dimainkan.<sup>25</sup>

Sedangkan menurut Win dan Fisher mendefinisikan game online sebagai pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain.<sup>26</sup> Burhan juga mengatakan bahwa game online merupakan game computer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet.<sup>27</sup>

Istilah game online dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) yang memiliki fasilitas multiplayer. Pemain dapat

---

<sup>24</sup> Andi Arif kustiawan dan Andy Widhiya Bayu utomo. *Jangan suka game online, pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. (Magetan: CV. Ae Media grafika. 2019). h. 5

<sup>25</sup> Pitaloka A. *Perilaku Konsumsi game online pada pelajar di kelurahan Gemolong, kab. Sragen Tahun 2013* (Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant. 2013 ). h. 6

<sup>26</sup> Andi Arif kustiawan dan Andy Widhiya Bayu utomo, *Jangan suka game online, pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. h. 5-6

<sup>27</sup> Pitaloka A. *Perilaku Konsumsi game online pada pelajar di kelurahan Gemolong, kab. Sragen Tahun 2013* (Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant. 2013 ). h. 6.

menghubungkan komputer melalui server yang memungkinkan untuk bisa bermain bersama ribuan pemain dari seluruh dunia.<sup>28</sup>

Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara Bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi dan rendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang.

Dalam memainkan game online juga terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang memadai atau perangkat lain yang telah mendukung seperti *smartphone* zaman sekarang dan perangkat tersebut terkoneksi dengan internet.<sup>29</sup>

Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa game online adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan apabila terhubung melalui jaringan internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu bersamaan.

## 2. Jenis-jenis Game Online

Adapun jenis-jenis game online yang saat ini sedang populer dan banyak dimainkan oleh orang-orang antara lain sebagai berikut:

### a. *Mobile Legend*

---

<sup>28</sup> Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya* (Bandung: Pustaka Setia 2020), h. 20.

<sup>29</sup> Andi Arif kustiawan dan Andy Widhiya Bayu utomo, *Jangan suka game online, pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. h. 7

Jenis game online ini, saat ini menjadi game terpopuler di Indonesia. Game yang bergenre MOBA (*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara online dan membutuhkan koneksi internet, maka pertandingan akan dibagi menjadi 2 tim yang terdiri dari 5 lawan 5. Dalam satu map dengan 3 lorong untuk melawan menara musuh, 3 area hutan, 18 menara pertahanan, 2 bos liar. Hancurkan menara lawan dan Anda bisa menang serta membutuhkan kerja tim yang baik.<sup>30</sup>

Menurut peneliti manfaat bermain *Mobile Legend* antara lain meningkatkan kemampuan berpikir, memiliki hero keliling dunia, banyak event, mempererat persahabatan, dan mudah dimainkan. Sedangkan kekurangan dari aplikasi game Namun *Mobile legend* juga memiliki dampak pada kesehatan mata, nyeri sendi dan sebagainya.

b. *PUBG Mobile*

Game ini pertama kali muncul pada bulan maret 2017 dan langsung populer. Dalam permainan ini, tujuannya hanya satu ialah mampu bertahan hingga permainan berakhir. Saat pertama kali bermain, anda akan berada di pesawat lalu melompat ke sebuah pulau dan anda juga perlu memiliki senjata dan alat pelindung untuk bisa bertahan hidup hingga permainan selesai.<sup>31</sup>

c. *Free Fire*

---

<sup>30</sup> Ibnu Aziz, *Panduan Praktis Menguasai Internet* (Yogyakarta: Citra Media, 2012), h. 75

<sup>31</sup> Ibnu Aziz, *Panduan Praktis Menguasai Internet* (Yogyakarta: Citra Media, 2012), h. 75

Permainan ini hampir mirip dengan permainan sebelumnya yaitu pemain cukup bertahan hidup. Game ini rilis pada bulan Januari 2018 dan langsung sukses dan digemari oleh banyak orang. Game ini dapat dimainkan sampai 4 orang teman dan sudah dilengkapi fitur voice chat sehingga pemain dapat berkomunikasi sambil bermain.<sup>32</sup>

d. *Higgs Domino*

Game yang rilis pada 11 Desember 2018 ini mempunyai konsep permainan yang bentuknya untuk mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya. Game ini menawarkan beberapa jenis permainan yaitu kartu, domino, checket, puzzle, dan slot. Game ini bisa dimainkan dengan 4 orang secara acak.

### 3. Dampak Bermain Game Online

Kehadiran game online di kalangan pelajar menghasilkan dampak baik dan buruk, terutama bila digunakan secara berlebihan. Berbagai laporan dari media cetak dan media sosial telah mengulas tentang penyalahgunaan game online dan konsekuensinya. Hal ini menjadi perhatian serius mengingat tujuan utama dari game online adalah untuk memperluas jejaring sosial. Dampak dari game online tidak hanya berdampak pada kehidupan umum, tetapi juga mulai dirasakan di dalam dunia pendidikan.

a. Dampak positif

---

<sup>32</sup> Ibnu Aziz, *Panduan Praktis Menguasai Internet* (Yogyakarta: Citra Media, 2012), h.

Meskipun banyak masyarakat yang meyakini bahwa game online hanya memberikan dampak negatif bagi peserta didik, sebenarnya game online juga memiliki dampak positif. Menurut Aqila, ada beberapa dampak baik yang dihasilkan oleh game online diantaranya sebagai berikut:<sup>33</sup>

1) Meningkatkan keterampilan

Seorang pemain game cenderung memperhatikan detail-detail penting dalam permainan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mencatat waktu atau informasi yang relevan. Penelitian dari University of Rochester menemukan bahwa bermain game dapat meningkatkan pandangan dan kreativitas seseorang.

2) Mengatasi depresi

Ketika seseorang bermain game dapat mengaktifkan sistem saraf sehingga dapat mengurangi tekanan yang bisa menjadi sebab stress pada seseorang.

3) Meningkatkan perhatian visual

Bermain game dapat meningkatkan fokus seseorang yang dimana dibutuhkan juga oleh seseorang.

4) Membantu seseorang mengatasi disleksia

---

<sup>33</sup>Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan. Game* (Yogyakarta: A+ Plus Books, 2014), h. 45-46.

Disleksia artinya gangguan belajar yang ditandai dengan kesulitan membaca. Nah dalam game, salah satu yang dilatih adalah kefokuskan terhadap lingkungan dan fokus yang intens.

b. Dampak negatif

Ketika seseorang memainkan game online, sebenarnya game tersebut membawa banyak manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang kecanduan dan menyalahgunakan game ini. Khususnya bagi anak-anak dan peserta didik. Diantara dampak negatif dari game online yang apabila dimainkan tidak sesuai dengan porsi antara lain:<sup>34</sup>

1) Menimbulkan Adiksi (Kecanduan)

Sebagian besar game online saat ini dirancang untuk membuat ketagihan para pemainnya. Semakin banyak orang yang kecanduan game tersebut, semakin banyak pula keuntungan yang didapat pembuat game karena jumlah pembelian emas/alat/karakter dll, semakin meningkat. Namun keuntungan yang diperoleh produsen tersebut justru berdampak buruk pada kesehatan psikologis para pemainnya.

2) Mendorong melakukan hal-hal negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau mencuri perlengkapannya yang mahal-mahal. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi

---

<sup>34</sup> Mawar, Veronika Frumentia T., Imelda Oliva Wissang, and Yoakim Yolanda Mario Leu. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SMAN 1 Adonara Tengah, Desa*

juga bisa menimbulkan pencurian uang meskipun biasanya tidak dan membolos sekolah.

3) Berbicara kasar dan kotor

Orang yang sering bermain game online biasanya akan spontan mengeluarkan kata kata kootor dan kasar saat ia mati dalam permainan ataupun kalah.

4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asyik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

5) Perubahan pola makan dan istirahat dan menurunkan metabolisme tubuh

Apabila ini selalu dilakukan maka hal ini dapat menyebabkan menurunnya metabolisme tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit.

6) Membuat seseorang menjadi agresif

Individu yang kecanduan bermain game online yang mengandung unsur kekerasan, seperti pertarungan dan perang-perangan, cenderung menunjukkan tingkat agresivitas yang lebih tinggi dan emosi yang lebih intens. Mereka juga sering kali meniru perilaku yang sama dengan karakter yang mereka mainkan dalam game tersebut.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game* (Yogyakarta: A+ Plus Books, 2014), h. 47-48.

Dari pemaparan diatas, maka dapat dipahami bahwasanya memainkan game online apalagi sampai membuat kecanduan teruntuk pelajar ternyata memberikan dampak buruk yang lebih banyak dibanding dampak baiknya. Perihal terkait mampu dikenali sebab game online cenderung memuat komponen kekerasan serta mengganggu konsentrasi pelajar, menurunnya waktu belajar, serta kontennya tak berhubungan langsung dengan materi pembelajaran di sekolah, serta dilihat dari segi kesehatan juga mengganggu dan menurunkan kesehatan anak atau peserta didik.

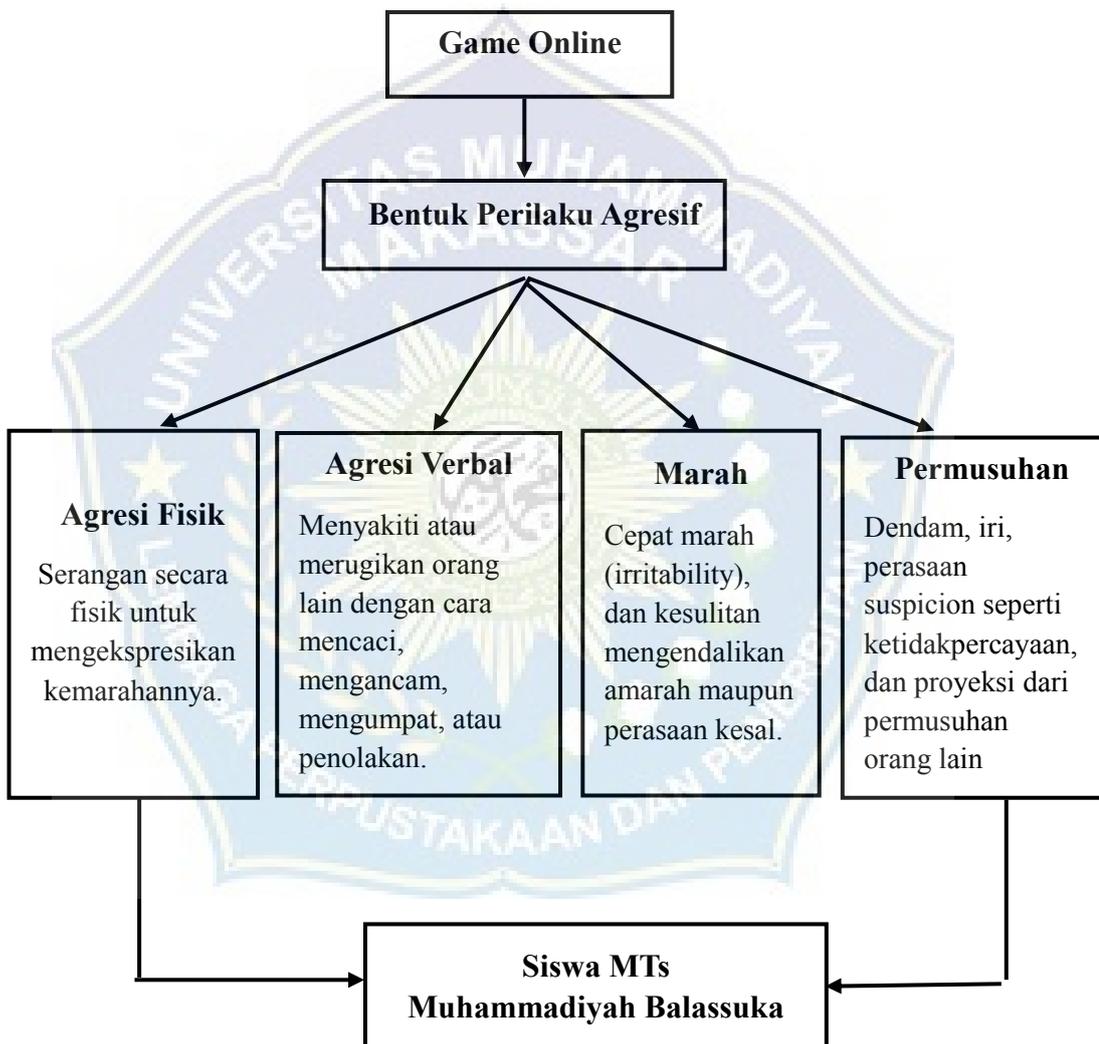
### **C. Kerangka Berpikir**

Game online telah menjadi platform jejaring sosial yang populer dan diminati oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga orang tua. Ketergantungan pada game online sering kali membuat seseorang kehilangan pemahaman akan waktu karena banyak pemain yang terlalu fokus dan terlibat secara berlebihan dalam aktivitas bermain mereka. Para pemain game (gamers) sering menyatakan bahwa game online merupakan hiburan yang sangat mengasyikkan, sehingga mereka cenderung terlalu menghabiskan waktu di dalamnya.

Dalam konteks pembelajaran, banyak peserta didik yang memiliki minat dalam bermain game online, namun hal ini seringkali berdampak negatif terhadap perubahan perilaku mereka. Perubahan perilaku ini adalah respons terhadap rangsangan eksternal, dan salah satunya adalah peningkatan perilaku agresif di antara peserta didik terhadap orang-orang di sekitar mereka. Contoh dampaknya adalah siswa yang cenderung menggunakan bahasa kasar, atau tidak mematuhi perintah orang tuanya. Selain itu, dalam proses pembelajaran, siswa seringkali

kehilangan fokus pada pelajaran karena teralihkan oleh game online yang sedang dimainkan.

Berdasarkan tinjauan dari landasan teori, maka dapat disusun kerangka pemikiran dalam penelitian ini seperti yang disajikan dalam tabel berikut ini:



Tabel 2.1 Kerangka berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan asumsi awal atau jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah yang masih belum terbukti kebenarannya. Jawaban tersebut

merupakan prediksi yang akan diuji kebenarannya melalui pengumpulan data dan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan defenisi diatas, maka dalam penelitian in yang menjadi hipotesisnya adalah sebagai bberikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh game online terhadap perilaku agresif siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa.

H1: Terdapat pengaruh game online terhadap perilaku agresif siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah jenis penelitian kuantitatif. Kuantitatif sendiri merupakan penelitian yang menggunakan data berupa angka. Pada dasarnya penelitian ini mendeskripsikan data menggunakan angka-angka dan sering kali menggunakan pendekatan pengujian yang lebih hipotetis.<sup>36</sup> Pada penelitian ini, penuliis akan menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif yang tujuannya untuk melihat mengenai pengaruh antara variable X dan Variabel Y.

##### **2. Pendekatan Penelitian**

Pada pannelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono ialah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme, yang bertujuan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dengan instrumen penelitian, dan analisisnya bersifat statistik yang tujuannya untuk menguji hipotesis yang telah diformulasikan ssebelumnya.<sup>37</sup> Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif

---

<sup>36</sup> Suryadi, *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi Pada Penelitian Manajemen dan Ekonomi Islam* (Jakarta: Pranadamedia Group, 2015), h. 109.

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 8.

/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dan bersifat mengamati pengaruh antara variabel-variabel penelitian. Penelitian kuantitatif ini didukung dengan melakukan pengisian angket dari beberapa responden, tujuannya untuk menggali gagasan lebih dalam sehingga mempertajam informasi yang diterima.

### **B. Lokasi dan Objek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah Balassuka yang terletak di Sapohiring, Desa Balassuka, Kecamatan Tombolo Pao, Kabupaten Gowa. Madrasah ini merupakan madrasah yang di bawah naungan Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Balassuka. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah berdasarkan observasi awal ditemukan banyaknya siswa yang memiliki indikasi perilaku agresif yang cukup tinggi ditambah lokasi penelitian ini juga menjadi lokasi pengabdian peneliti saat ini.

### **C. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.. Menurut Sugiyono variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal yang sedang di teliti tersebut. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel independen X (bebas) : Game Online
2. Variabel dependen Y (terikat) : Perilaku Agresif siswa.

## D. Definisi Operasional Variabel

### 1. Game Online

Game online merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan apabila terhubung melalui jaringan internet. Saat ini, bermain game online bukan hanya sebagai hiburan dan hobi semata, bahkan sudah menjadi sebuah pekerjaan yang menghasilkan bagi yang menggelutinya.

### 2. Perilaku Agresif

Perilaku agresif adalah segala tingkah laku yang bertujuan untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun verbal, langsung maupun tidak langsung, dan disebabkan karena perasaan ingin menyakiti orang lain maupun suatu benda. Perilaku Agresif dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale (BPAQ) yang dikembangkan oleh Arnold H Buss dan Mark Perry pada tahun 1992 dan terdiri dari empat aspek sebagai berikut:

- a) Agresi fisik merupakan kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik untuk mengekspresikan kemarahan atau agresi. Bentuk serangan fisik tersebut dapat berupa memukul, mendorong, menendang, mencubit, dan lain sebagainya.
- b) Agresi verbal merupakan kecenderungan untuk menyerang orang lain yang dapat merugikan dan menyakiti kepada individu lain secara verbal, yaitu melalui kata-kaya atau penolakan. Bentuk serangan verbal seperti cacian, ancaman, mengumpat, atau penolakan.

- c) Marah merupakan perasaan marah, kesal dan bagaimana cara mengontrol hal tersebut. Termasuk didalamnya irritability (sifat mudah marah), yaitu, mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan untuk mengendalikan amarah.
- d) Permusuhan atau kebenciann merupakan perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif seperti cemburu dan iri terhadap orang lain, ketidakpercayaan, dan kekhawatiran.

## **E. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi merupakan totalitas subjek penelitian.<sup>38</sup> Populasi juga dapat diartikan sebagai area generalisasi yang berisikan obyek/subyek yang mempunyai kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti supaya diidentifikasi lalu dibuatkan kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka yang berjumlah 94 orang.

### **2. Sampel**

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang ingin diteliti. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu dengan Purposive sampling. Purposive sampling adalah pengambilan anggota dari populasi dilakukan secara acak tanpa suatu teknik pengambilan sumber data

---

<sup>38</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Yogyakarta: Rineka Cipta, Edisi Revisi 2010), h. 115.

dengan penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>39</sup> Hal ini dikarenakan tidak semua siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka bermain game online juga keterbatasan dana, tenaga dan waktu yang peneliti miliki sehingga sampel pada penelitian ini berjumlah 30 siswa yang diambil dari masing masing kelas.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah perangkat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial dan juga fenomena alam. Di penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen yaitu kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ialah jenis skala likert. Skala likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan likert<sup>40</sup>

Skala perilaku agresif pada penelitian menggunakan Skala Agresivitas BPAQ (*Buss-Perry Aggression Questionnaire*) yang terdiri dari beberapa item pertanyaan dengan rincian jumlah item berdasarkan bentuk-bentuk perilaku agresif seperti berikut:

---

<sup>39</sup> Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015). h. 82..

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h.

**Tabel 3.1**  
**Blueprint perilaku agresif sebelum uji coba**

NO	Bentuk perilaku Agresif	Indikator	Nomor item		Jumlah
			+	-	
1.	Agresi fisik	Memukul	1, 2, 3		3
		Sering terlibat perkelahian	4, 5, 6, 7	8	5
		Merusak barang atau benda	9	10	2
2.	Agresi Verbal	Mencela	11, 12, 13	14	
		Mengumpat	15, 16, 17	18	4
3.	Amarah	Tempramental	19, 22	20, 21	4
		Sulit mengendalikan amarah	23, 25, 26	24	4
		Iri terhadap orang lain	27	-	1
4.	Permusuhan/ Kebencian	Ketidakpercayaan	28	-	1
		Kekhawatiran	29, 30	31	3
<b>Total</b>					<b>30</b>

**Tabel 3.2**  
**Blueprint perilaku agresif setelah uji coba**

NO	Bentuk perilaku Agresif	Indikator	Nomor item		Jumlah
			+	-	
1.	Agresi fisik	Memukul	1, 2, 3	-	3
		Sering terlibat perkelahian	4, 5, 6, 7	-	4
		Merusak barang atau benda	8	-	1
2.	Agresi Verbal	Mencela	9, 10, 11, 12,	-	4
		Mengumpat	13, 14	15	3
3.	Amarah	Tempramental	17, 18	16	3
		Sulit mengendalikan amarah	19, 20, 21, 23	22	4
4.	Permusuhan/ Kebencian	Iri terhadap orang lain	24	-	1
		Ketidakpercayaan	25	-	1
		Kekhawatiran	26, 27	-	2
<b>Total</b>					<b>27</b>

## G. Uji Validitas dan Realibilitas

### 1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji validitas tiap-tiap butir pertanyaan pada kuesioner yang telah dirancang. Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program *SPSS for Windows Versi 29.0*. Pengujian validitas ini dilakukan kepada 30 responden. Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $r$  hitung (Corrected Item-Total Correlation) dengan  $r$  tabel.

Setelah dilakukan analisis melalui *SPSS for Windows Versi 29.0*., kemudian menyisihkan item yang gugur. Total item awal untuk variabel sebanyak 31 pernyataan. Setelah di uji coba akhirnya gugur 4 item sehingga tersisa 27 item.

### 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas harus dilakukan hanya pada pertanyaan yang telah memiliki atau memenuhi uji validitas, jadi jika tidak memenuhi syarat uji validitas maka tidak perlu diteruskan untuk uji reliabilitas. Dalam penelitian ini, uji reabilitas dilakukan menggunakan *SPSS for Windows Versi 29.0*. Uji ini dilakukan terhadap 27 item angket dengan 30 responden. Adapun hasil dari uji reabilitas tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Hasil uji reabilitas**

<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>	<b>Keterangan</b>
0,961	27	Reliable

Suatu kuesioner penelitian bersifat reliabel apabila nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0,6. Berdasarkan output uji reabilitas dari SPSS tersebut diperoleh nilai *Alpha Cronbach* variabel adalah sebesar 0.961, maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir instrumen penelitian tersebut reliabel dan dapat dijadikan alat pengumpulan data penelitian

## **H. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, peneliti memakai sebagian cara pengumpulan informasi untuk mendapatkan informasi serta data yang relevan yang berkaitan dengan kasus yang hendak diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### **1. Kuesioner atau angket**

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data memberikan pernyataan secara tertulis yang dibuat oleh peneliti setelah itu diberikan kepada responden yang hendak memberikan jawaban terhadap tiap pernyataan yang diberikan. Peneliti akan menyebarkan isian angket kepada 30 peserta didik yang telah peneliti jadikan sebagai objek sampel pada penelitian ini. Penyusunan angket ini menggunakan *skala likert* sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Adapun item angket dan kualifikasi skor nilai pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan adalah antara lain sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Penskoran dengan skala linkert**

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3	Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, elektronik dan lain sebagainya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data siswa sebagai objek penelitian, visi, misi, keadaan guru di sekolah Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka. Dengan dokumen ini peneliti akan mendapatkan gambaran umum dari lokasi yang ingin diteliti.

### I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil. Terkait dengan hal itu maka diperlukan adanya tehnik analisis data.

#### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.<sup>41</sup> Data yang akan diperoleh berupa rata-rata (Mean), standar deviasi (SD), nilai maksimum, nilai minimum, selisih nilai maksimum dengan nilai minimum (*Range*), dan jumlah skor total (Sum). Perhitungan dibantu dengan program komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 29.0 for windows*.

## 2. Uji Persyaratan Analisis

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah uji prasyarat data yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Untuk dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini apabila nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data disebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas ini dihitung menggunakan bantuan SPSS versi 22.0 for windows. Hipotesis statistik untuk menguji normalitas adalah sebagai berikut:

**H<sub>0</sub>** : Data berdistribusi normal

**H<sub>1</sub>** : Data tidak berdistribusi normal

**Kriteria uji** : H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak jika Sig. > 0,05 H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima jika Sig. < 0,05

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 207-208

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk menilai apakah terdapat hubungan linear antara variabel dependen dan variabel independen. Jika sebuah model tidak memenuhi asumsi linearitas, maka model regresi linear tidak dapat digunakan. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linieritas adalah jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap linear.

c. Uji Hipotesis

Setelah dipastikan data normal dan terdapat hubungan linier antar variabel, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis regresi linier sederhana yang bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen, besarnya pengaruh tersebut, dan apakah pengaruh tersebut bermakna.<sup>42</sup>

. Uji regresi linear sederhana dilakukan menggunakan SPSS versi 29.0 for Windows untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh game online terhadap perilaku agresif siswa di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka..

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 262.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran lokasi penelitian**

##### **1. Sejarah berdirinya Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka**

Pembentukan Madrasah Tsanawiyah ini dimulai pada tanggal 16 Maret 1987 dengan dilaksanakannya rapat dusun di Masjid Nurul Yaqin Balassuka. Rapat tersebut dihadiri oleh tokoh-tokoh masyarakat yang memutuskan untuk mendirikan Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah Balassuka. Untuk persiapan lokasi, diputuskan bahwa lokasi madrasah akan ditetapkan di Parangia (dulu bernama desa Tabbung Jai, sekarang desa Balassuka). Pada tanggal 02 Mei 1987, masyarakat Balassuka secara tertulis menyatakan dukungannya terhadap pembentukan Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah Balassuka. Keputusan tersebut mendapat sambutan baik dari kepala desa Balassuka dan camat Tinggimoncong.

Pada tanggal 14 Mei 1987, diadakan rapat pembentukan panitia pendiri (perintis) Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah Balassuka. Kemudian, pada tanggal 16 Juni 1987, diadakan rapat lanjutan untuk persiapan penerimaan siswa baru. Sebagai lokasi sementara, gedung SD Inpres Bocci Balassuka ditunjuk, dan ditetapkan pula susunan personalia MTs dan MA Muhammadiyah Balassuka. Setelah penetapan panitia penerimaan siswa baru, pada tanggal 01 Juli 1987, berhasil menampung siswa baru sebanyak 37 orang. Dalam waktu 3 bulan tepatnya tanggal 1 Oktober 1987, Surat Keputusan Departemen Agama atas nama Menteri Agama Republik Indonesia

dikeluarkan, memberikan hak hukum untuk menyelenggarakan pendidikan dan diperbolehkan mengikuti ujian persamaan negeri.

Pencapaian ini luar biasa, karena Madrasah tersebut merupakan satu-satunya di Indonesia yang langsung mendapatkan piagam tersebut sebelum berjalan satu tahun. Ini tidak lepas dari bantuan kepala seksi Pergorais Depag Kabupaten Gowa.

Keberhasilan ini merupakan pencapaian yang luar biasa, mengingat Madrasah tersebut menjadi satu-satunya di Indonesia yang menerima piagam tersebut sebelum beroperasi selama satu tahun. Ketercapaian ini tidak terlepas dari bantuan kepala seksi Pergorais Depag Kabupaten Gowa. Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka berdiri di dusun Sapohiring, salah satu dusun di Desa Balassuka. Batas-batasnya adalah sebagai berikut:

- 1) Di sebelah selatan berbatasan dengan Desa Bola Romang.
- 2) Di sebelah barat berbatasan dengan Desa Mamampang.
- 3) Di sebelah utara berbatasan dengan Desa Tabbing Jai.
- 4) Di sebelah timur berbatasan dengan Kelurahan Tassililu, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai.

## **2. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka**

### **a. Visi**

”Terbentuknya kader muslim yang berakhlak mulia, profesional, dan mandiri”.

### **b. Misi**

- 1) Mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien
- 2) Mewujudkan kurikulum yang adaptif

- 3) Mewujudkan sarana dan prasanna yang memadai
- 4) Mewujudkan sumber daya pendidik yang amanah dan professional
- 5) Mewujudkan manajemen yang tinggi di bidang pengembangan diri
- 6) Mewujudkan lulusan yang cerdas dan terampil
- 7) Mewujudkan pola hidup yang Islami.

### 3. Deskripsi Subjek

Adapun keadaan dan jumlah siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Tahun ajaran 2023/2024 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Jumlah siswa**

No	Kelas	Jumlah siswa
1.	VII A	21
2.	VII B	20
3.	VIII	24
4.	IX A	18
5.	IX B	11
Jumlah siswa		94

## B. Hasil

### 1. Uji Deskriptif

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, akan disajikan gambaran secara umum dari data hasil penelitian tentang apa yang telah dilakukan di lapangan. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata hitung (mean), standard deviasi, maximum, dan minimum.

Kategori ini di dapatkan setelah menggunakan kategori 3 frekuensi untuk hasil skor dari kuesioner bermain game online dan perilaku agresif dengan uraian sebagai berikut:

Keterangan :

$$\text{Mean (M)} = 74$$

$$M - 1SD = 54$$

$$\text{Standar Deviasi (SD)} = 20$$

$$M + 1SD = 75$$

$$\text{Rendah} = X < M - 1SD$$

$$\text{Rendah} = X < 54$$

$$\text{Sedang} = M - 1SD \leq M + 1SD$$

$$\text{Sedang} = 54 \leq X < 75$$

$$\text{Tinggi} = M + 1SD \leq X$$

$$\text{Tinggi} = X > 75$$

Berdasarkan keterangan di atas, maka setiap siswa memperoleh masing-masing skor sesuai alternatif jawaban yang telah dipilih, sehingga mendapatkan kategori tertentu sesuai dengan jumlah skor yang diperolehnya. Rata-rata atau mean yang diperoleh dari 30 responden adalah 74 dengan standar deviasi (SD) sebesar 20. Kemudian interval skor yang telah ditentukan tersebut dapat peneliti simpulkan dalam bentuk tabel berikut ini:

**Tabel 4.2**  
**Interval Skor kuesioner bermain game online terhadap perilaku agresif**

Interval skor	Kuesioner Layanan Informasi	Frekuensi	Persentase
< 54	Rendah	5	17%
54 – 75	Sedang	9	30%
> 75	Tinggi	16	53%
<b>Total</b>		30	100%

Berdasarkan tabel interval di atas, dapat diketahui bahwa jika skor yang di dapatkan memiliki perolehan lebih kecil dari 29 maka skor tersebut di

kategorikan rendah, dan jika skor yang diperoleh lebih besar dari daripada 54 namun lebih kecil dari 75 maka skor tersebut di kategorikan sedang. Dan jika skor yang diperoleh lebih besar dari 75 maka skor tersebut di kategorikan tinggi.

Kemudian, dari data tersebut juga dapat diuraikan bahwa dari 30 siswa terdapat 5 siswa atau sebesar 17% yang memperoleh skor kuesioner bermain game online terhadap perilaku agresif berada pada kategori rendah, sementara terdapat 9 siswa atau 30% yang skor kuesionernya berada pada kategori sedang, dan terdapat 16 siswa atau 46% responden yang mendapat perolehan skor kuesioner tersebut yang berada pada kategori tinggi.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik uji *Kolmogorov Smirnov*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 4.3**  
**Hasil Uji Normalitas**

N	Test Statistic	Asymp. Sig. (2-tailed)
24	.170	0,72

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* yaitu jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel output dari pengujian menggunakan *SPSS for Windows Versi 29.0*. diatas, dengan dasar apabila probabilitas (sig) > 0,05 berarti data telah terdistribusi

secara normal. Dari hasil pengujian ini diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,72 maka nilai  $0,72 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal.

### 3. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear sederhana. Untuk menghitung linearitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program SPSS *for Windows Versi 29.0*.

Uji linearitas ini menggunakan prasyarat *sig.Deviation from linearity*, dan ketentuan uji linearitas pada SPSS adalah: Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka tidak terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Hasil uji linearitas dapat di lihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Linearitas**

Variabel	F hitung	Sig. Deviation From Linearity
X-Y	0,654	0,767

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah  $0.767 > 0,05$  yang artinya terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y).

#### 4. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini. uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji regresi linear sederhana melalui *SPSS for Windows Versi 29.0*. Uji regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen (bermain game online) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (perilaku agresif), apabila ada seberapa eratnya pengaruh serta berarti atau tidaknya pengaruh itu. Pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yaitu: jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, dan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y

Dari hasil uji regresi linear melalui *SPSS for Windows Versi 29.0*. diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil uji regresi linear sederhana**

<b>F hitung</b>	<b>Sig Regression</b>
60,310	.000 <sup>b</sup>

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil output yaitu nilai F hitung sebesar 60,310 dengan tingkat signifikansi yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Dari hasil ini dapat dinyatakan bahwa bermain game online (X) berpengaruh terhadap perilaku agresif siswa (Y).

#### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan di atas diperoleh hasil bahwa variabel (X) game online berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y) perilaku agresif siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka. Hal tersebut

ditunjukkan dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana melalui *SPSS for Windows Versi 29.0*. Hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai F hitung sebesar 60,310 dengan tingkat signifikansi yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) yang artinya  $H_1$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Ajizatul Ulah dengan judul "Pengaruh game online dan pola asuh orang tua terhadap perilaku Agresif siswa SMP Negeri 1 Pungging". Hasil dari penelitiannya bahwa Intensitas penggunaan game online siswa SMP Negeri 1 Pungging dapat diketahui dari nilai  $t_{hitung}$  8,021 >  $t_{tabel}$  1,978, sehingga peneliti tersebut menyimpulkan bahwa game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku agresif siswa. Maka hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Khairuna dan Gunaidi tahun 2023 yang juga memaparkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap perilaku agresif siswa Madrasah Tsanawiyah Hasanussolihat dimana dominan perilaku agresi yang dihasilkan dari penggunaan game online berupa agresi verbal dimana siswa-siswi melontarkan kalimat/kata yang tidak baik dan tidak seharusnya diucapkan. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Buss-Perry bahwa perilaku agresif tidak hanya sebatas perbuatan yang menelukai orang lain secara fisik misal memukul, menendang, dan sebagainya, tetapi terdapat juga bentuk perilaku agresif lainnya. Setidaknya ia membagi bentuk perilaku agresif menjadi 4 bagian yaitu agresi fisik, verbal, marah, dan permusuhan sebagaimana yang telah peneliti cantumkan dalam bab sebelumnya.

Di dalam literatur Islam, banyak juga ditemukan ayat Al-Qur'an dan Hadits Rasulullah Saw. serta pandangan para ulama tentang larangan keras berperilaku agresif dengan berbagai macam bentuknya. Salah satu bentuk perilaku agresif ialah berkata kasar atau kotor kepada orang lain (non-verbal). Dalam Al-Qur'an surah Al-Humazah (104) ayat 1 Allah SWT. berfirman:

وَيْلٌ لِّكُلِّ هُمَزَةٍ لُّمَزَةٍ

Terjemahan:

”Kecelakaan bagi setiap pengumpat dan pencela”.<sup>43</sup>

Menurut Quraish Shihab dalam bukunya Tafsir Al-Misbah bahwa ayat ini merupakan ancaman sekaligus siksaan yang akan didapatkan bagi orang-orang yang memiliki karakter pengumpat dan pencela (termasuk berkata kasar atau kotor) yaitu mereka akan dimasukkan ke dalam neraka *Al-wail*, di dalamnya mereka dikekang sehingga tidak dapat bergerak dan menyelamatkan diri.<sup>44</sup>

Dalam banyak hadis, Nabi Muhammad juga mengingatkan umatnya bahwa jika seseorang mengucapkan kata-kata yang dianggap sepele, namun pada pandangan Allah, ucapan tersebut sangat serius sehingga dapat menyebabkan seseorang masuk neraka. Salah satu hadis yang diriwayatkan dari sahabat Abu Hurairah menyatakan bahwa Rasulullah Saw. bersabda

إِنَّ الْعَبْدَ لَيَتَكَلَّمُ بِالْكَلِمَةِ، مَا يَتَّبَعُن فِيهَا، يَزُلُّ بِهَا فِي النَّارِ أَبْعَدَ مِمَّا بَيْنَ الْمَشْرِقِ

<sup>43</sup> Al-Qur'an Dan Terjemahan, *Robbani*, 2014, Kementrian Agama RI, PT. Surya Prisma Inergi, Kompleksa DKI Blok Q5 No. 11 Pondok kelapa-Jakarta Timur, h. 601

<sup>44</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah*, Vol. 12 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 511

Artinya:

“Sesungguhnya seorang hamba mengucapkan kalimat tanpa dipikirkan terlebih dahulu, dan karenanya dia terlempar ke neraka sejauh antara jarak ke timur.”(HR. Bukhari no.6477 dan Muslim no. 2988).

Dari ayat Al-Qur’an, hadits dan pandangan ulama ini dapat dipahami bahwa ada ancaman keras dan akan mendapatkan kerugian, siksaan, serta kehancuran, bagi setiap orang yang menggunjing, mencela dan menghina orang lain baik melalui ucapan ataupun perbuatan.

Kehadiran game online di tengah-tengah perkembangan teknologi yang begitu pesat telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan perilaku seseorang khususnya bagi siswa atau peserta didik, bahkan tidak sedikit siswa menjadi pecandu game online sehingga berdampak buruk bagi dirinya, baik dari segi belajar, prestasi, bahkan perilaku siswa itu sendiri pun terdampak, meskipun kita juga tidak mengingkari bahwa game online juga memiliki dampak positif bagi siswa. Tetapi realitas yang kita lihat saat ini, dampak negative dari game online lebih besar dari dampak positifnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk belajar atau melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat, kini telah disita demi bisa duduk berlama lama untuk bermain game online.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan terkait pengaruh game online terhadap perilaku agresif siswa di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji hipotesis dengan nilai sig,  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu H1 yang menyatakan bahwa bermain game online berpengaruh terhadap perilaku agresif siswa di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka **diterima**, dan konsekuensinya H0 **ditolak**.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang dilakukan peneliti, maka peneliti menyarankan mengenai beberapa hal di antaranya:

1. Bagi peserta didik, khususnya yang bersekolah di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka agar kiranya dapat menggunakan waktunya dengan baik, dapat menggunakan teknologi dengan arif dan bijak salah satunya tidak bermain game online secara berlebihan sehingga bisa terhindar dari dampak negatif dari game online tersebut.
2. Bagi orang tua, penelitian ini bisa dijadikan sebagai informasi dan pengetahuan dalam pengawasan kepada anak yang terkhusus sudah bermain game online.
3. Bagi pihak sekkolah diharapkan untuk lebih mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler yang tujuannya untuk mengalihkan perhatian siswa dalam melakukan bermain game online.

4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk melakukan penelitian yang mencakup lebih luas lagi terkait dengan game online maupun pengaruh agresif sehingga diperoleh informasi yang lebih lengkap lagi dan bisa dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hermawan, 2020. *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aqila Smart, 2014. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A+ Plus Books.
- Amanda, Rika Agustina. 2016. *Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda*. Ejournal Ilmu Komunikasi vol.4. No. 3.
- Andi Arif kustiawan, Andy Widhiya Bayu utomo. 2019. *Jangan suka game online, pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Magetan : CV. Ae Media Grafika.
- B enny A. Pribadi. 2017 *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Fathoni Tri Arifin, Retno Lukitaningsih, 2016. *Studi Kasus Perilaku Agresif Siswa SMTA Se- Kecamatan Badegan Kabupaten Ponorogo*, Jurnal BK. Vol. 06 No. 02.
- Ferdiansa. Geandra. S. Nevivarni. 2020. *Analisis perilaku agresif siswa*. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia) Vol. 5, No. 2.
- Khabib Ashidiq, 2019. *Perilaku agresif siswa SMP: studi kasus pada 2 siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pengadegan Purbalingga*, Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak Vol 14, No. 1.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/permainan>).
- M. Quraish Shihab, 2002. *Tafsir al-Misbah*, Vol. 12 Jakarta: Lentera Hati.
- Mawar, Veronika Frumentia T., Imelda Oliva Wissang, Yoakim Yolanda Mario Leu, 2023. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SMAN 1 Adonara Tengah, Desa Kenotan, Kecamatan Adonara Tengah, Kabupaten Flores Timur Tahun Pelajaran 2022/2023*. Jurnal Social Science Academic vol. 1 No.2.
- Muhammad Rahmat Azhar, 2022. *Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Verbal Dan Non Verbal Dan Non Verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Pare-pare Tahun Ajaran 2022*, Skripsi, Fakultas Ushuluddin adab dan dakwah, IAIN Pare-pare.
- Nikmah, dkk. 2021. *Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun)*. Jurnal Imiah Psikologi Vol. 9.No. 2
- Pitaloka, 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi) Tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013*. SOSIALITAS: Jurnal Ilmiah Pend. Sosial.
- Puspitasari, Dwi. 2021. *Pola penanganan perilaku agresif pada anak autis kategori hiperaktif: Studi kasus di Home Schooling Cerdas Istimewa Malang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

- Sabella, Annisa Amalia, Romiaty Romiaty, Oktamia Karuniaty Sangalang. 2021. *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Sma Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2020/2021.* Jurnal Education And Development Vol 9. No.2.
- Saefurochman, 2014. *Terjemahan Arbain Nawawiyah* Semarang: PT. Karya Toha Semarang.
- Safari, Mulya. 2020. *Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV Dan V Di Sekolah Dasar.* Healthy Journal, Vol. 8 No. 2.
- Setiawati, Gunado. 2019. *Perilaku agresif pada siswa smp yang bermain game online.* Jurnal Psikologi Malahayati, Vol. 1 No. 1,
- Suryadi, 2015. *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi Pada Penelitian Manajemen dan Ekonomi Islam* Jakarta: Pranadamedia Group.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Syifa, Ilham, 2018. *Perilaku Agresif Peserta Didik di SDIT Al Huda Ditinjau Berdasarkan Teori Belajar Behavioristik Albert Bandura.* Tadrisuna: Jurnal Pendidikan Islam Dan Kajian Keislaman Vol. 1. No. 2.
- Zainuddin, M., Reza Zulaifi. 2023. *Penyuluhan Bahaya Perilaku Bullying Pada Siswa SMP Negeri 3 Montong Gading Lombok Timur NTB.* Jurnal Dedikasi Madani Vol.2 No.1.

## RIWAYAT HIDUP



**Arjuna**, lahir di Erelembang Kecamatan Tombolo pao, Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 30 November 2000. Anak pertama dari 4 bersaudara, dari pasangan Bapak Ancu' dan Ibu Norma. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri Erelembang pada tahun 2013, kemudian menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP Negeri 3 Satap Tombolo Pao pada tahun 2016, dan menyelesaikan jenjang pendidikan tingkat atas di MA Bukit Hidayah Malino pada tahun 2019. Pada Tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Agama Islam. Dan berkat perjuangan dan kerja keras yang diiringi doa kedua orang tua dan saudara, sehingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul: Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa. Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan di kampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus, penulis juga aktif dalam lembaga kampus diantaranya pernah menjadi Sekretaris bidang organisasi Ikatan Mahasiswa Tarjih Muhammadiyah Makassar periode 2022-2023.

# LAMPIRAN



## 1. KUESIONER PENELITIAN

- **Petunjuk Pengisian**

1. Tuliskan identitas Anda.
2. Perhatikan pernyataan secara teliti dan pilih salah satu opsi jawaban yang telah tersedia sesuai dengan keadaan Anda.
3. Jawablah setiap pernyataan dengan jujur. Hasil dari skala ini tidak akan memberi pengaruh apapun pada aktivitas Anda.
4. Pastikan semua pernyataan terisi dan tidak ada yang terlewatkan, karena semua hasil maupun jawaban dari skala ini akan dijaga kerahasiaannya.
5. Semua pernyataan tidak ada benar dan salah dan jawaban yang anda berikan tidak berkaitan dengan nilai di sekolah karena jawaban tersebut hanya akan digunakan sebagai data penelitian untuk penyelesaian skripsi.

- **KETERANGAN:**

Jawablah pernyataan dengan memilih

1 = Bila anda merasa **sangat tidak setuju** dengan pernyataan tersebut

2 = Bila anda merasa **Tidak setuju** dengan pernyataan tersebut

3 = Bila anda merasa **Setuju** dengan pernyataan tersebut

4 = Bila anda merasa **Sangat setuju** dengan pernyataan tersebut

- **BIODATA RESPONDEN**

**Nama** :

**Kelas** :

- **Item – Item Skala kuesioner**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya akan memukul orang jika diganggu saat bermain game				
2.	Jika harus menggunakan kekerasan untuk memenangkan game, saya akan melakukannya				
3.	Saya akan memukul orang lain jika menjahili saya saat war game				
4.	Karena game, saya sering berkelahi				
5.	Saya memukul teman yang menjadi musuh dalam game				
6.	Saya mengancam orang lain jika mengejek saya ketika bermain game				
7.	Menurut saya, memukul lawan main game adalah hal yang wajar				
8.	Saya akan merusak sesuatu, jika saya kalah dalam bermain game				
9.	Saya akan mengejek teman yang noob (pemula) saat bermain game				
10.	Saat mati dalam game saya spontan mengeluarkan kata kasar				
11.	Teman-teman berkata bahwa saya mudah emosi saat bermain game				
12.	Saya akan mengejek lawan saat kalah bermain game online				
13.	Saya orang yang mudah marah				
14.	Ketika ada yang mengganggu saat bermain game, saya akan mencaci-maki mereka				
15.	Saya akan menyalahkan tim jika tidak menang saat push rank				

16.	Saya menghindari pertengkaran dengan teman saat bermain game online				
17.	Saya berbicara baik-baik jika ada masalah dengan tim yang menyebabkan kekalahan saat bermain game				
18.	Saya mudah marah ketika diganggu saat bermain game				
19.	Beberapa teman menganggap saya adalah orang yang pemaarah				
20.	Saat kalah dalam game, saya akan menunjukkan kejengkelan saya				
21.	Saya sulit mengendalikan emosi saat memainkan game online				
22.	Saya merasa seperti bom yang siap meledak ketika bermain game				
23.	Saya hilang kesabaran tanpa alasan yang jelas saat permainan sedang berlangsung				
24.	Merasa iri pada player dengan skill dan level yang lebih tinggi				
25.	Saya curiga pada player asing yang ramah				
26.	Saya merasa telah direndahkan oleh player lain				
27.	Saya merasa putus asa ketika tidak dapat memenangkan permainan				

## 2. Tabulasi data angket variabel penelitian

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	TOTAL
DP	3	4	3	3	2	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	88
JS	4	2	4	3	1	1	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	1	2	1	1	2	1	4	1	51
AA	3	3	4	1	4	1	1	1	1	4	4	1	4	1	1	1	1	4	4	1	4	4	1	4	1	1	1	61
MAS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	72
N	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	4	2	1	3	2	1	1	1	1	2	37
MF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	33
H	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	62
SH	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	1	2	4	4	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	47
NHK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	30
MA	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	1	4	4	3	4	4	1	2	2	1	1	1	4	1	1	76
RA	2	2	4	1	1	1	1	1	3	3	1	1	2	1	4	3	3	3	1	3	3	2	2	4	3	2	2	59
F	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	89
YA	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	1	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	88
ZWI	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	94
MYS	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	1	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	92
AR	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104
M	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
MI	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	95
SH	2	3	2	2	2	3	2	1	2	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	68
AA	2	3	2	2	1	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	3	70
AM	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	101
NW	2	3	2	2	2	4	2	1	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	72
NK	1	2	1	2	1	3	3	2	4	4	3	4	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	69
SAR	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	96
PA	2	2	1	1	1	3	1	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	64
NA	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
SA	2	3	1	2	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	78
MF	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	99
S	2	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	81
MAM	1	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	92

### 3. Uji Validitas Variabel

Aitem		r hitung	r tabel	ket	Aitem		r hitung	r tabel	ket
P1	Person Correlation	.588**	0,361	Valid	P17	Person Correlation	.819**	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,001				Sig-(2-tailed)	0,000		
	N	30				N	30		
P2	Person Correlation	.865**	0,361	Valid	P18	Person Correlation	.409*	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,000				Sig-(2-tailed)	0,025		
	N	30				N	30		
P3	Person Correlation	.464**	0,361	Valid	P19	Person Correlation	.389*	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,010				Sig-(2-tailed)	0,034		
	N	30				N	30		
P4	Person Correlation	.796**	0,361	Valid	P20	Person Correlation	.615**	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,000				Sig-(2-tailed)	0,000		
	N	30				N	30		
P5	Person Correlation	.719**	0,361	Valid	P21	Person Correlation	.608**	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,000				Sig-(2-tailed)	0,000		
	N	30				N	30		
P6	Person Correlation	.837**	0,361	Valid	P22	Person Correlation	0,188	0,361	Unvalid
	Sig-(2-tailed)	0,000				Sig-(2-tailed)	0,320		
	N	30				N	30		
P7	Person Correlation	.839**	0,361	Valid	P23	Person Correlation	.859**	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,000				Sig-(2-tailed)	0,000		
	N	30				N	30		
P8	Person Correlation	0,142	0,361	Unvalid	P24	Person Correlation	.538**	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,455				Sig-(2-tailed)	0,002		
	N	30				N	30		
P9	Person Correlation	.671**	0,361	Valid	P25	Person Correlation	.689**	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,000				Sig-(2-tailed)	0,000		
	N	30				N	30		
P10	Person Correlation	0,162	0,361	Unvalid	P26	Person Correlation	.858**	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,392				Sig-(2-tailed)	0,000		
	N	30				N	30		
P11	Person Correlation	.833**	0,361	Valid	P27	Person Correlation	.688**	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,000				Sig-(2-tailed)	0,000		
	N	30				N	30		
P12	Person Correlation	.815**	0,361	Valid	P28	Person Correlation	.487**	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,000				Sig-(2-tailed)	0,006		
	N	30				N	30		
P13	Person Correlation	.773**	0,361	Valid	P29	Person Correlation	.696**	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,000				Sig-(2-tailed)	0,000		
	N	30				N	30		
P14	Person Correlation	.805**	0,361	Valid	P30	Person Correlation	.712**	0,361	Valid
	Sig-(2-tailed)	0,000				Sig-(2-tailed)	0,000		
	N	30				N	30		
P15	Person Correlation	.582**	0,361	Valid	P31	Person Correlation	0,177	0,361	Unvalid
	Sig-(2-tailed)	0,001				Sig-(2-tailed)	0,349		
	N	30				N	30		
P16	Person Correlation	.838**	0,361	Valid					
	Sig-(2-tailed)	0,000							
	N	30							

#### 4. Uji Reabilitas

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	0,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,961	27	Reliable

##### Tabel Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	71,8667	391,775	0,532	0,961
P02	71,4333	379,013	0,847	0,958
P03	71,6667	395,678	0,408	0,962
P04	71,8333	381,799	0,765	0,959
P05	71,8333	381,454	0,685	0,959
P06	71,4333	374,875	0,823	0,958
P07	71,7333	377,237	0,807	0,958
P08	72,1333	386,740	0,647	0,960
P09	71,3000	378,148	0,812	0,958
P10	70,9667	379,482	0,804	0,958
P11	71,5333	378,120	0,768	0,959
P12	71,1333	378,257	0,787	0,959
P13	71,6667	391,885	0,559	0,960
P14	71,4000	374,455	0,820	0,958
P15	71,2333	377,978	0,795	0,958
P16	71,9333	397,995	0,375	0,962
P17	71,8333	400,626	0,333	0,962

P18	71,3333	388,368	0,593	0,960
P19	71,5000	388,259	0,594	0,960
P20	71,5667	374,254	0,852	0,958
P21	71,3333	393,954	0,510	0,961
P22	71,6667	386,092	0,690	0,959
P23	71,8000	375,131	0,854	0,958
P24	71,4333	383,151	0,672	0,960
P25	71,8667	398,533	0,429	0,961
P26	71,6667	382,989	0,676	0,960
P27	71,5667	385,220	0,704	0,959

### 5. Uji Normalitas

#### Tests of Normality One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		24
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,83942730
Most Extreme Differences	Absolute	,170
	Positive	,127
	Negative	-,170
Test Statistic		,170
Asymp. Sig. (2-tailed)		.072

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

### 6. Uji Linearitas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	(Combined)	1163,333	18	64,630	3,073	,109
	Linearity	929,452	1	929,452	44,189	,001

Deviation from Linearity	233,881	17	13,758	,654	,767
Within Groups	105,167	5	21,033		
Total	1268,500	23			

## 7. Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	929,452	1	929,452	60,310	.000 <sup>b</sup>
Residual	339,048	22	15,411		
Total	1268,500	23			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X



## 8. Surat Pengantar Penelitian


**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
Kampus 1, Jalan Bontolene No. 254 Jalan No. 21 (D) Kawasan BCC Pas. Telp. 0411 499710

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 1898/FA/05/IA.2-III/045/24  
 Lampir : 1  
 Hal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat,  
 Ketua LP2M Unismuh Makassar  
 Di  
 Makassar

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar  
 menerangkan bahwa mahasiswa yang berjudul namanya di bawah  
 ini

Nama : ARJINA  
 NIM : 101281702530  
 Faki Prodi : agama Islam Beribadah dan Konseling Pendidikan Islam

Besar yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dalam rangka  
 penyelesaian tugas akhir dengan judul

**"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF  
 PADA SISWA MTs MUHAMMADIYAH BALASSUKA KECAMATAN  
 TONSOLO PAO KABUPATEN GOWA"**

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan  
 Jazakumillahu Khairan Katsiran.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Di Rajat, 1645 H  
 Makassar, 01 Februari 2024 M

  
 Dr. Amran Mawardi, S.Ag., M.Si.  
 NPSL 774 234

## 9. Surat Izin Penelitian

	<b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR</b> LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT <small>Jl. Sultan Alauddin No. 209 Telp.844972 Fax (0411)845588 Makassar 90221 e-mail: <a href="mailto:lp3@umh.ac.id">lp3@umh.ac.id</a></small>
---	---

---

Nomor : 3552/05/C.4-VIII/II/1445/2024	01 February 2024 M
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal	20 Rajab 1445
Hal : Permohonan Izin Penelitian	

Kepada Yth,  
Bapak / Ibu Kepala Sekolah  
MTs Muhammadiyah Balassulka  
di -  
Kabupaten Gowa

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Berdasarkan surat Dekan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 1898/FAI/05/A.2-II/II/45/24 tanggal 1 Februari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : ARJUNA  
No. Stambuk : 10528 1102520  
Fakultas : Agama Islam  
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Agama Islam  
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif pada Siswa MTs Muhammadiyah Balassulka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Februari 2024 s/d 7 April 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketua LP3M,

  
  
**Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd**  
**NBM 1127761**

02-24

## 10. Surat telah melakukan penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KABUPATEN GOWA  
MADRASAH TSANAWIYAH MUHAMMADIYAH BALASSUKA**

Sapahiring Desa Balassuka Kec. TomboLo PaO Kab. Gowa KP 92171 Email : mtibalassuka@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
05/A2/MTSM-B/F/2024

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala sekolah Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka menerangkan bahwa:

Nama : Arjuna  
 NIM : 105281102520  
 Fakultas/Jurusan : Agama Islam/Bimbingan Konseling Pendidikan Islam  
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Yang tersebut benar-benar telah melakukan penelitian pengumpulan data guna penyusunan skripsi mulai tanggal 15 s.d 19 April 2024 dengan judul **"PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA SISWA MTS MUHAMMADIYAH BALASSUKA KECAMATAN TOMBOLO PAO KABUPATEN GOWA"**

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Balassuka, 20 April 2024  
 Kepala Madrasah  
  
 Mubiana, S.Pd.I  
 NBM. 1245579

## 11. Dokumentasi



Gambar 1  
Gedung MTs Muhammadiyah Balassuka



Gambar 2  
Proses pengisian angket oleh siswa MTs Muhammadiyah balaassuka



Gambar 3  
Aktivitas bermain game online di luar jam sekolah



## 12. Hasil Plagiasi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Arjuna

Nim : 105281102520

Program Studi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6 %	10 %
2	Bab 2	17 %	25 %
3	Bab 3	5 %	10 %
4	Bab 4	4 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 16 Mei 2024

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Nur Hafidza, S.Kom., M.I.P.  
NIPM 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588  
Website: [www.library.unismuh.ac.id](http://www.library.unismuh.ac.id)  
E-mail : [perpustakaan@unismuh.ac.id](mailto:perpustakaan@unismuh.ac.id)

# BAB I Arjuna 105281102520

## ORIGINALITY REPORT

<b>6%</b> SIMILARITY INDEX	<b>5%</b> INTERNET SOURCES	<b>6%</b> PUBLICATIONS	<b>6%</b> STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------



### PRIMARY SOURCES

- |          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>1</b> | repository.iainpare.ac.id<br>Internet Source          | <b>3%</b> |
| <b>2</b> | Submitted to UIN Raden Intan Lampung<br>Student Paper | <b>3%</b> |



Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%



## BAB II Arjuna 105281102520

### ORIGINALITY REPORT

**17%**

SIMILARITY INDEX

**17%**

INTERNET SOURCES

**8%**

PUBLICATIONS

**11%**

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1

[repositori.uin-alauddin.ac.id](http://repositori.uin-alauddin.ac.id)

Internet Source

9%

2

[jurnal.iicet.org](http://jurnal.iicet.org)

Internet Source

3%

3

[anggidp17.blogspot.com](http://anggidp17.blogspot.com)

Internet Source

2%

4

[eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id)

Internet Source

2%

5

[www.brilio.net](http://www.brilio.net)

Internet Source

2%

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On



## BAB III Arjuna 105281102520

### ORIGINALITY REPORT

**5%**

SIMILARITY INDEX

**7%**

INTERNET SOURCES

**9%**

PUBLICATIONS

**7%**

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

**1**

[jurnalmahasiswa.unesa.ac.id](http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id)

Internet Source

**2**

[jom.fe.budiluhur.ac.id](http://jom.fe.budiluhur.ac.id)

Internet Source

**3**

[repository.unisba.ac.id:8080](http://repository.unisba.ac.id:8080)

Internet Source

**2%**

**2%**

**2%**



Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



## BAB IV Arjuna 105281102520

### ORIGINALITY REPORT

**4%**

SIMILARITY INDEX

**5%**

INTERNET SOURCES

**7%**

PUBLICATIONS

**5%**

STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

**1**

[eprints.iain-surakarta.ac.id](http://eprints.iain-surakarta.ac.id)

Internet Source



**2%**

**2**

[e-theses.iaincurup.ac.id](http://e-theses.iaincurup.ac.id)

Internet Source



**2%**

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  Off

Exclude matches  < 2%



### BAB V Arjuna 105281102520

ORIGINALITY REPORT

**4%**

SIMILARITY INDEX

**4%**

INTERNET SOURCES

**0%**

PUBLICATIONS

**0%**

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

**1**

[eprints.uad.ac.id](http://eprints.uad.ac.id)  
Internet Source



**4%**

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%

