**DAFTAR ISI**

Halaman

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

ABSTRAK xiii

ABSTRACT xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang 1
  2. Identifikasi Masalah 4
  3. Batasan Masalah 5
  4. Rumusan Masalah 5
  5. Tujuan Penelitian 6
  6. Manfaat Penelitian 6
  7. Asumsi/Anggapan Dasar 7
  8. Hipotesis 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9

* 1. Game Online Mobile Legend 9
     1. Pengertian Game Online 9
     2. Jenis-jenis Game Online 11
     3. Game Online Mobile Legend 13
     4. Dampak Positif Game Online 14
     5. Dampak Negatif Game Online 20
  2. Karakter Siswa 24
     1. Pengertian Karakter 24
     2. Tingkatan Dalam Karakter 25
     3. Komponen Karakter Yang Baik 30
     4. Pembentukan Karakter 35
     5. Teori Pembentukan Karakter 36
     6. Tahapan Pembentukan Karakter 37

BAB III METODE PENELITIAN 38

* 1. Desain Penelitian 38
  2. Lokasi, Objek, dan Waktu Penelitian 38
     1. Lokasi Penelitian 38
     2. Objek Penelitian 38
     3. Waktu Penelitian 39
  3. Populasi dan Sampel 39
     1. Populasi 39
     2. Sampel 39
  4. Variabel dan Indikator 40
     1. Variabel 40
     2. Indikator 40
  5. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 41
     1. Instrumen 41
     2. Teknik Pengumpulan Data 42
  6. Teknik Analisa Data 43

BAB IV PEMBAHASAN 45

4.1. Hasil Penelitian 45

4.2. Pembahasan 48

4.3. Analisis Hasil dan Pembahasan 72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 81

5.1. Kesimpulan 81

5.2. Saran 82

DAFTAR PUSTAKA 83

LAMPIRAN 85

**DAFTAR TABEL**

Tabel I Skala Likert…………………………………………………………….42

Tabel II Siswa Menanggapi jumlah team dalam bermain game online

mobile legend…………………………………………………………...50

Tabel III Siswa Menanggapi diskon diamond untuk semua hero minggu

pertama dirilis…………………………………………………………...51

Tabel IV Siswa Menanggapi bermain game online mobile legend apakah

harus tetap terakses dengan internet…………………………………...52

Tabel V Bemain game online mobile legend apakah melakukan AFK dibolehkan………………………………………………………………52

Tabel VI Total hadiah untuk final MSC live pertama…………………………….53

Tabel VII Waktu yang digunakan setiap kali dalam mengakses game online

mobile legend…………………………………………………………..54

Tabel VIII Uang jajan yang digunakan setiap kali bermain game online

mobile legend………………………………………………………….55

Tabel IX Dengan bermain game online mobile legend bisa lebih percaya diri…..55

Tabel X Dengan bermain game online mobile legend mengurangi kegiatan

belajar…………………………………………………………………..56

Tabel XI Siswa bermain game online di rumah…………………………………..57

Tabel XII Siswa punya waktu khusus dalam bermain game online mobile

Legend………………………………………………………………….58

Tabel XIII Mengakses game online mobile legend kegiatan menyenangkan

dari kegiatan bermain yang lain………………………………………...59

Tabel XIV Siswa sering bermain game online mobile legend di warnet…………..60

Tabel XV Kegiatan yang sering dilakukan dalam mengisi waktu luang………….60

Tabel XVI Siswa juga bermain game online mobile legend di sekolah……………61

Tabel XVII Dengan bermain game online mobile legend mendapatkan

pengetahuan tentang teknologi………………………………………....62

Tabel XVIII Siswa merasa terikat (mengharapkan sesi bermain berikutnya)

dengan permainan game online mobile legend………………………...63

Tabel XIX Hubungan dengan orang lain berkurang karena bermain game

Online mobile legend…………………………………………………..64

Tabel XX Dengan bermain game online mobile legend dapat melatih

Konsentrasi……………………………………………………………..65

Tabel XXI Siswa pernah mengikuti pertandingan game online mobile legend……65

Tabel XXII Siswa merasa keuangannya semakin memboros……………………….66

Tabel XXIII Siswa lebih menyukai bermain dengan teman dunia nyata atau dunia

Maya…………………………………………………………………...67

Tabel XXIV Waktu belajar siswa mengalami penurunan…………………………....68

Tabel XXV Siswa memiliki kedisiplinan yang tinggi di sekolah…………………...69

Tabel XXVI Kewajiban di rumah dilaksanakan dengan baik………………………..70

Tabel XXVII Siswa memiliki jiwa leadership yang sangat baik……………………...70

Tabel XXVIII Sikap yang selalu dijunjung dalam kehidupan sehari-hari adalah

jujur, menepati janji, adil dan rendah hati……………………………...71

Tabel XXIX Siswa sulit konsentrasi dalam belajar…………………………………...72

Tabel XXX Siswa selalu patuh pada aturan-aturan sosial…………………………...73

Tabel XXXI Siswa selalu mengerjakan PR di rumah………………………………...74

Tabel XXXII Siswa meninggalkan kegiatan belajar kelompok dalam mengerjakan

Tugas…………………………………………………………………...74

Tabel XXXIII Siswa mengikuti kegiatan remaja/bakti sosial yang ada di

lingkungan rumah……………………………………………………...75

Tabel XXXIV Kegiatan yang sering dilakukan dalam mengisi waktu luang…………76

Tabel XXXV Siswa sering tidur larut malam (begadang)……………………………77

Tabel XXXVI Siswa sering bolos sekolah…………………………………………….78

Tabel XXXVII Siswa melaksanakan kewajiban sholat lima waktu…………………..79

TabelXXXVIIISiswa seseorang yang berfikir lebih logis, kreatif, inovatif

dan mandiri…………………………………………………………....80

Tabel XXXIX Siswa suka membuat kelompok-kelompok teman bermain……………80

Tabel XL Siswa memiliki banyak teman di rumah dan di sekolah……………….81

Tabel XLI Siswa orang yang mudah terpengaruh/bergantung pada orang lain…....82

Tabel XLII Tabulasi Data Variabel Game Online Mobile Legend (X)……………..84

Tabel XLIII Tabulasi Data Variabel Karakter Siswa (Y)……………………………85

Tabel XLIV Tabulasi Data Variabel X dan Variabel Y……………………………...86

Tabel XLV Interprestasi koefisien korelasi………………………………………….88

**DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 01 Kuesioner……………………………………………………….97
2. Lampiran 02 Pedoman Wawancara…………………………………………..102
3. Lampiran Gambar…………………………………………………………….104