

SKRIPSI

**PENGARUH PERILAKU BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
DISIPLIN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SMP SATU ATAP DESA SEROSAH KECAMATAN
HULU KUANTAN**

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan
Singingi
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

**OLEH**

IKE NINDI SEPTRIYENI
150307104

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1442 H/2020 M**

MOTTO

“BERSABARLAH”

وَأَطِيعُوا اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَلَا تَنْزَعُوا فَتَفْشِلُوا وَتَذَهَّبَ
رِحْكُمْ وَاصْبِرُوا إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

**“Dan taatlah kepada Allah dan Rasul-Nya dan
janganlah kamu berbantah-bantahan, yang
menyebabkan kamu menjadi gentar dan hilang
kekuatanmu dan bersabarlah. Sesungguhnya
Allah beserta orang-orang yang sabar.”**

(QS.AL-ANFAL:46)¹

¹ Anwar Abu Bakar. 2009. *Jaihan Al-Qu'an dan Terjemahnya Juz 1 s/d 30*. Sinar Baru Algensindo: Bandung H.273

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur ku persembahkan bagi sang pencipta langit dan bumi, dengan segalah kebesaran-Nya telah memberiku kekuatan. Menerangi jiwaku, membuka pintu hatiku, mencerahkan segala pikiranku, sehingga dapat menulis skripsi ini, ya Allah yang dapatku ungkapkan selain dari rasa syukur yang mendalam kehadiranmu ya Allah. Lantunan shalawat dan kata mutiara salam selalu ku curahkan kepada nabi bessar Muhammad ﷺ yang menjadi suri tauladan bagi seluruh umat.

Alhamdulillah hanya kata ini yang dapat terucap, rasa tak kuasa, rasa tak percaya, butuh pengorbanan dan penuh kesabaran, keuletan, ketekunan, serta kegigihan, pada akhirnya tugas skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Almamater Universitas Islam Kuantan Singgingi tercinta yang telah memberiku ilmu pengetahuan, pengalaman dan pengajaran yang sangat berharga dan berguna untuk mewujudkan cita-citaku kelak dikemudian harri.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur dihaturkan kehadirat Allah SubhanahuwaTa'ala, karena dengan taufiq dan rahmat-Nya, kami dapat menyelesaikan skripsi, yang berjudul "*pengaruh perilaku bermain game online terhadap disiplin belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan*". Semoga hal ini dapat berguna bagi kita semua untuk menambah khazanah keilmuan serta wawasan dalam bidang pendidikan khususnya dalam pendidikan agama Islam.

Meski kami telah berupaya dengan keras agar skripsi ini dapat mudah dipahami, tentu masih terdapat kekurangan dalam struktur penyusunan serta materi yang terkandung di dalamnya. Dan itu semua semata-mata karena kekurangan yang ada pada diri kami selaku penulis. Tentunya kami pun berharap adanya masukan dan saran yang bermanfaat untuk meningkatkan nilai keilmuan serta kualitas dalam penulisan karya ilmiah serupa.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapat abntuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Ir. Hj. Elfi Indrawanis, MM selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Ibu Sopiatun Nahwiyah, S.Pd.I.,MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Ibu Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

4. Ibu Zulhaini,S.Pd.I.,MA selaku Dosen Pembimbing I yang telah mluangkan waktu serta dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing II yang telah mluangkan waktu serta dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
6. Segenap Ibu dan Bapak Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam dan Staff Tata Usaha Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singgingi.
7. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang dengan penuh kesabarab dan pengorbanannya selalu memberikan dorongan, bantuan material maupun non material agar penulis dapat menyelesaikan studi.
8. Terimakasih semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas saran dan motovasi dan dukungannya.

Penulis menyadari Skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena hal tersebut tidak lepas dari kelemahan dan keterbatasan penulis. Akhirnya penulis berharap agar Skripsi ini berguna sebagai tambahan ilmu pengetahuan serta dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan dijadikan implikasi selanjutnya bagi mahasiswa.

Teluk Kuantan, 15 September 2020

Ike Nindi Sepriyeni

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING I.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING II.....	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	vi
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Kegunaan Penelitian.....	8

BAB II PEMBAHASAN

A. Kajian Teoritis.....	10
B. Penelitian Relevan.....	27
C. Kerangka Konseptual.....	31
D. Hipotesis.....	32
E. Definisi Operasional.....	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	36
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	36
D. Populasi dan Sampel.....	36

E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV PENAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan dan Lokasi Penelitian.....	42
B. Analisi data.....	46

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 penelitian yang relevan dengan penelitian ini.....	27
Tabel 2. 2 Defini Operasional.....	33
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian.....	37
Tabel 3. 2 Standar Interpretasi Nilai r.....	41
Tabel 4. 1 Keadaan Guru dan Pegawai SMP SATU ATAP Serosah.....	43
Tabel 4. 2 Keadaan Siswa-Siswi SMP Satu Atap Serosah T.P 2019/2020.....	44
Tabel 4. 3 Sarana dan prasaana SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan.....	45
Tabel 4. 4 Hasil Observasi bermain game online.....	46
Tabel 4. 5 Apakah anda Sering membayangkan aktivitas bermain <i>game online</i>	49
Tabel 4. 6 Apakah Sebagian besar aktivitas sehari-hari anda adalah bemain <i>game online</i>	49
Tabel 4. 7 Apakah anda Merasa perasaan senang pada saat bermain <i>game online</i>	50
Tabel 4. 8 Apakah anda Sering mendapatkan komentar negative dari keluarga mengenai aktivitas bermain game online yang menghabiskan banyak waktu.....	50
Tabel 4. 9 Apakah anda Merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permaian.....	51
Tabel 4. 10 Apakah anda Mucul perasaan cemas jika tidak bermain <i>game online</i>51	
Tabel 4. 11 Apakah anda Melakukan kembali kegiatan bermain <i>game online</i> setelah sebelumnya berhasil untuk menghentikan kegiatan tersebut	52
Tabel 4. 12 Apakah anda membuat jadwal belajar teratur dirumah seperti kegiatan di sekolah.....	52
Tabel 4. 13 Apakah anda melakukan konsultasi dengan guru mengenai tugas yang diberikan.....	53
Tabel 4. 14 Apakah anda Menggerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan tepat waktu.....	53

Tabel 4. 15 Apakah anda melakukan aktivitas belajar dan kerjasama dengan teman saat mengerjakan tugas dirumah.....	54
Tabel 4. 16 Apakah anda Selalu berdoa sebelum mengerjakan tugas.....	54
Tabel 4. 17 Apakah anda belajar ditempat dan suasana yang nyaman dan mendukung.....	55
Tabel 4. 18 Apakah anda memanfaatkan media pembelajaran daring saat dirumah.....	55
Tabel 4. 19 Perilaku bermain <i>game online</i>	56
Tabel 4. 20 Disiplin belajar siswa.....	57
Tabel 4. 21 Hasil Pengolahan Data Tentang Perilaku Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa.....	58
Tabel 4.22Perhitungan Untuk Memperoleh Angka Indeks Antara Variabel X dan Y.....	60
Tabel 4.23 Hasil analisis item pertanyaan perilaku bermain <i>game online</i>	61
Tabel 4.24 Hasil analisis item pertanyaan disiplin belajar siswa.....	61
Tabel 4.25 Hasil Pengujian Reabilitas Variabel.....	62
Tabel. 4.26 Tabel Interpretasi Korelasi Product Moment.....	63
Tabel. 4.27 Standar Interpretasi Nilai r.....	64

DAFTAR LAMPIRAN**Lampiran 1. Balasan Riset****Lampiran 2. Instrument angket****Lampiran 3. Dokumentasi**

ABSTRAK

Ike Nindi Septriyeni (2020) : **“Pengaruh Perilaku Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan”**

Game online adalah permainan yang dimainkan secara *online* via intenet. Maraknya *game online* membuat para siswa ingin memainkan permainan tersebut. Para siswa menganggap bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat yang dialaminya dapat terkurangi. Apabila seseorang sudah ketergantungan bermain *game online*, maka dapat buruk jangka panjang akan terjadi. Adapun rumusan masalah peneliti ini adalah Seberapa Besarkah Pengaruh perilaku bermain *Game Online* terhadap Disiplin Belajar Siswa pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara perilaku bermain *game online* terhadap disiplin belajar siswa di SMP Satu Atas Serosah.mengetahui dampak negatif terhadap disiplin belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di SMP Satu Atap Serosah Kecamatan Hulu Kuantan. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi,dokumentasi, kuesioner. Dan selanjutna peneliti menganalisis data dengan menggunakan metode kuantitatif, pengumpulan data dilakukan dengan mengajukan kuesioner kepada responden yaitu siswa SMP Satu Atap Serosah.

Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antar variabel perilaku bermain *game online* terhadap disiplin belajar siswa di SMP Sau Atap Serosah. Hal ini dapat dilihat dari koefisien deteriminasinya sebesar 0,9806 artinya terdapat pengaruh perilaku bermain game online terhadap disiplin belajar siswa di SMP Satu Atap Serosah. Maka dapat dikatakan bahwa berpengaruh negatif tehadap disiplin belajar siswa.

Kata kunci : Perilaku Bermain *Game Online*, Disiplin Belajar Siswa

ABSTRACT

Ike Nindi Sepriyeni (2020): "The Influence of Online Game Behavior on Student Discipline at One Roof Junior High School, Serosah Village, Hulu Kuantan District"

Online games are games that are played online via the internet. The rise of online games makes students want to play these games. The students considered that by playing online games all the fatigue they experienced could be reduced. If someone is addicted to playing online games, long-term bad impacts will occur. The research problem formulation is how big is the influence of the behavior of playing online games on student learning discipline in the subject of Islamic religious education at SMP One Roof, Serosah Village, Hulu Kuantan District. This study aims to determine the effect of playing online games on student learning discipline at SMP Satu Atas Serosah. Determine the negative impact on student learning discipline.

This research was conducted at Serosah One Roof Junior High School, Hulu Kuantan District. Data collection techniques through interviews, observation, documentation, questionnaires. And then the researchers analyzed the data using quantitative methods, data collection was done by submitting a questionnaire to the respondents, namely students of SMP One Roof Serosah.

The results showed that there was a significant influence between the behavioral variables of playing online games on student learning discipline at SMP Sau Atap Serosah. This can be seen from the determination coefficient of 0.9806, which means that there is an influence of the behavior of playing online games on student learning discipline at Serosah One Roof Junior High School. So it can be said that it has a negative effect on student learning discipline.

Keywords: Online Game Playing Behavior, Student Discipline

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Mansur Faqih, perlu adanya upaya untuk membangun semangat para guru agar tidak ketinggalan zaman. Perkembangan teknologi, khususnya teknologi informansi sendiri berjalan dengan sangat pesat. Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), jumlah pengguna internet dari komputer dan ponsel hingga Juni 2010 sudah mencapai 45 juta. Angka ini meningkat tajam jika dibandingkan dengan kondisi tahun 1999 yang hanya satu juta pengguna.²

Perkembangan internet tersebut tidak lepas dari penggunaan ponsel yang meningkat. Masih mengacu data Kominfo, pengguna ponsel telah mencapai 170 juta. Sekitar 85 juta di antaranya menggunakan fasilitas GPRS untuk beselancar di dunia maya. Di satu sisi, hal tersebut menjadi gerbang bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Sisi lainnya, internet dapat membawa informasi yang dapat merusak bangsa. Apalagi, pengguna internet didominasi oleh anak usia sekolah dan remaja.³ Menurut Asmani keberadaan internet telah menjadikan dunia ini sebagai *small village* (desa kecil) yang melampaui batas-batas jarak dan waktu. Aneka peristiwa, gagasan, dan temuan baru di berbagai bidang, kini dapat diakses secara lebih mudah, cepat, dan murah.⁴

²Asmani, J.M. 2012. *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja di Sekolah*. Yogyakarta.PT. Buku Biru.Hal.153

³*Ibid*.,Hal.153

⁴*Ibid*.,Hal..133

Sejarah Game OnlinePada awalnya, *game online* yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa *Personal Computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah *Counter Strike*. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di *Game Center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi *game*, maka *game* jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online*.

Saat muncul pertama kalinya pada 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Sayangnya, internet juga membawa dampak-dampak yang negatif disamping peran-peran positif. Menurut Aji banyak remaja, bahkan anak-anak menghabiskan waktu mereka di depan computer dan seolah tidak memperdulikan "masa depan" mereka yang sudah dicerak biru oleh kedua orangtuanya. *Game Online* sering menjadi pemicu permasalahan drop out sekolah, pernikahan dini, hingga tumbuh suburnya sifat introvert/tertutup dikalangan remaja.⁵ Asmani mengatakan bahwa disiplin adalah kunci kesuksesan. Disiplin adalah kunci bagi siapapun yang ingin mencapai kesuksesan dan kegemilangan. Demikian juga dalam belajar, belajar memiliki tujuan untuk

⁵Aji, C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT. Bounabooks.hal.1

memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan memiliki sikap yang baik. Salah satu faktor untuk mencapai tujuan belajar tersebut adalah disiplin.⁶

Menurut Tu'u siswa yang memiliki disiplin belajar akan menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pelajaran kelas, mengerjakan tugas-tugas pekerjaan rumah dan memiliki kelengkapan belajar misalnya buku dan alat belajar lainnya. Sebaliknya siswa kurang disiplin belajar maka tidak menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pelajaran, tidak mengerjakan tugas-tugas, suka membolos, tidak mengerjakan PR dan tidak memiliki kelengkapan belajar.⁷

Game online ini sangat berpengaruh terhadap disiplin belajar mengenai siswa yang kurang disiplin akibat bermain *game online*. Berdasarkan kasus-kasus yang ada, nampak bahwa *game online* memberikan dampak yang negatif terhadap disiplin siswa. Siswa membolos, terlambat masuk sekolah, tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru, kurangnya perhatian ketika dikelas karena bermain *game online* di warnet ataupun *game center*.⁸

Entah karena rasa sayang yang berlebihan atau karena kelihian anak dalam melobi orang tua. Menyebabkan para remaja sekarang demikian mudah untuk mendapatkan barang-barang berteknologi tinggi (*gadget*), yang bahkan

⁶Asmani, J.M. 2012. *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja di Sekolah*. Yogyakarta.PT. Buku Biru.Hal.118

⁷Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT. Grasindo.Hal.33

⁸Lusya Ambarwati, Skripsi: “*Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Pada Siswa Kelas X SMA Kristen 1 Salatiga*” (Salatiga: UKSWA, 2013),Hal.3

orang tuanya sendiri belum tahu cara menggunakannya. Memberi uang saku kepada anak remaja memang sudah menjadi tradisi dan kebiasaan ang sukar untuk dihilangkan. Namun, sebaiknya orang tua memberikan uang saku dengan bijaksana agar tidak mengarahkan anak untuk melakukan pemboosan dan tidak menghargai uang. Ajari anak supaya tidak menggunakan uangnya untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, atau lebih baik ditabung.⁹

Penggunaan internet diperlukan antisipasi untuk mengatasi dampak dampak negatif. Dampak-dampak yang negatif harus menjadi perhatian seluruh komponen masyarakat karena internet dibutuhkan sebagai sarana informasi dan komunikasi yang bersifat global. Perkembangan teknologi yang tidak dimanfaatkan sebagaimana mestinya akan menurunkan kualitas pendidikan karena disalahgunakan untuk bermain *game online*. Seiring meningkatkan para gamers (pemain game) terutama remaja yang memainkan game rela menghabiskan waktunya dan bolos sekolah hanya untuk bermain *game online* sehingga menyebabkan aktivitas sekolah menjadi terganggu.

Menurut Tu'u disiplin merupakan sesuatu yang menyatu di dalam diri seseorang. Bahkan disiplin itu sesuatu yang menjadi bagian dalam hidup seseorang, yang muncul dalam pola tingkah lakunya sehari – hari. Disiplin terjadi dan terbentuk sebagai hasil dan dampak proses pembinaan cukup panjang yang dilakukan sejak dari dalam keluarga dan berlanjut dalam pendidikan di

⁹Asmani, J.M. 2012. *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja di Sekolah*. Yogyakarta.PT. Buku Biru.Hal.131-132

sekolah. Keluarga dan sekolah menjadi tempat penting bagi pengembangan disiplin seseorang.¹⁰

Maman Rachman menyatakan bahwa disiplin sebagai upaya mengendalikan diri dan sikap mental individu atau masyarakat dalam mengembangkan kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan dan tata tertib berdasarkan dorongan dan kesadaran yang muncul dari dalam hatinya.¹¹ Winkel menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu dapat berupa suatu hasil yang baru atau pula penyempurnaan terhadap hasil yang telah diperoleh.¹²

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar merupakan sikap mental individu atau masyarakat yang menunjukkan ketaatan dan kepatuhan terhadap peraturan, tata tertib norma kehidupan yang berlaku, sebagai upaya untuk menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Menurut Aji *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan ditablet sekalipun. Asal perangkat tersebut terhubung dengan jaringan

¹⁰Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT. Grasindo.Hal.31

¹¹*Ibid.*,Hal.32

¹²Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo Hal.59

internet, *game online* dapat dimainkan. *Game online* sebenarnya tidak harus terkoneksi dengan internet. *Game online* bisa terhubung dalam suatu jaringan lokal saja.¹³ Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan *genre* atau jenisnya menurut Aji: *Shooter game, Adventure game, Action Game, Role Playing game, Real Time Strategi, Simulation, Society game, Browser game, Music/Dance game, Cross-Platform game.*¹⁴

Dengan kata lain bermain *game* ternyata lebih cenderung merugi daripada menguntungkan, selain materi juga waktunya, beberapa penelitian mengatakan bahwa anak yang fanatik bermain *game* biasanya merupakan individu yang terinteleksi tinggi, bermotivasi, dan berorientasi pada disiplin. Namun semua itu tergantung sama siswa itu sendiri, jika ia mengatur waktu dengan baik maka disiplin di sekolahnya tidak akan menurun.

Satu-satunya pengaruh yang diakibatkan dari *game online* adalah kecanduan terhadap *game online* itu sendiri. Karakteristik kecanduan cendrung progresif. Gejala-gejala yang dialami kecanduan terhadap *game online* yaitu:

1. Masih ada siswa membawa gadget ke sekolah.
2. Merasa mudah marah dan tersinggung saat dilarang atau diminta berhenti bermain *game online*.
3. Sering memikirkan tentang game tersebut ketika sedang mengerjakan aktifitas lainnya.¹⁵

¹³Aji, C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT. Bounabooks.Hal.1

¹⁴*Ibid.*,Hal.15

¹⁵ Observasi pada tanggal 2 Maret 2020

Berdasarkan fenomena yang penulis jumpai, hal ini memperkuat ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian dengan judul **PENGARUH PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP DISIPLIN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP SATU ATAP DESA SEROSAH KECAMATAN HULU KUANTAN.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Tingginya akses *game online* oleh siswa SMP Satu Atap Desa Serosah, Kecamatan Hulu Kuantan.
2. Rendahnya disiplin belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Satu Atap Desa Serosah, Kecamatan Hulu Kuantan.
3. Perilaku siswa berubah karena sering bermain game online.
4. Game online sangat memasyarakat dikalangan siswa.
5. Kecanduan permainan game online mengakibatkan pola pikir pelajar akan terganggu.
6. Akibat darikecanduan game online pada siswa, maka kemungkinan akan memengaruhi perkembangan siswa, diantaranya perubahan perilaku siswa.

C. Batasan Masalah

Untuk membuat penelitian ini semakin terarah, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut: Pengaruh perilaku bermain *Game Online* terhadap

Displin Belajar Siswa pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan.

D. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan penulisan skripsi ini, maka penulis menarik rumusan masalah sebagai berikut:

“Seberapa besarkah Pengaruh perilaku bermain *Game Online* terhadap Displin Belajar Siswa pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui Pengaruh perilaku bermain *Game Online* terhadap Displin Belajar Siswa pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan.”

F. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Penelitian Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya

Pendidikan yang nantinya setelah menjadi guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan sikap disiplin di sekolah.

2. Manfaat Penelitian Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

a. Siswa

Membantu siswa untuk lebih bijak dalam memilih bermain *game online*.

b. Guru

Menambah informasi bagi guru tentang pengaruh perilaku bermain *game online* dengan sikap disiplin disekolah sehingga guru dapat memberikan bantuan dan perhatian kepada siswa yang sikap disiplin rendah di sekolah, sehingga sikap disiplin siswa di sekolah dapat meningkat.

c. Kepala Sekolah

Sebagai masukan untuk menumbuh kembangkan sikap disiplin dalam rangka meningkatkan mutu sekolah dan membentuk siswa yang berprestasi dan berdisiplin tinggi.

d. Peneliti Lain

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan menambah wawasan bagi peneliti lain mengenai pengaruh perilaku bermain *game online* dengan sikap disiplin belajar siswa di sekolah

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

a) Definisi Game Online

Menurut Aji game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di computer, laptop, smartphone bahkan ditablet sekalipun. Asal gadget itu terhubung dengan jaringan internet, game online dapat dimainkan.¹⁶

Menurut Febrian game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Menurut Aji game online mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda. Walaupun pengkategorian game online sudah terbilang “tidak mencakup semua”, tetapi game online perlu diklasifikasikan untuk memberikan pemahaman mendasar bagi para gamers pemula. Yang perlu diketahui adalah, perkembangan game online telah mencapai tahap dimana game “tembak-menembak” melainkan lebih dari itu, contoh beberapa tahun yang lalu game “tembak-menembak” lebih dikenal dengan FPS sekarang ada Third-Person-Shooter, MMO-FPS, dll.¹⁷

¹⁶Aji, C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT. Bounabooks.Hal.2

¹⁷Ibid., Hal.14

Berkaitan dengan pengertian game online Young mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Perilaku kecanduan online game pada remaja yang dimaksud dalam penelitian ini secara operasional yaitu tingkat keterikatan, kesenangan, dan ketergantungan remaja terhadap permainan online game yang meliputi aspek, sebagai berikut.

- a. Salience : menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku.
- b. Euphoria : mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game.
- c. Conflict : pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (external conflict) dan juga dengan dirinya sendiri (internal conflict) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.
- d. Tolerance : aktivitas bermain online game mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
- e. Withdrawal : perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain game.

f. Relapse and Reinstatement : kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain game.¹⁸

b) Sejarah Game Online

Pada awalnya, *game online* yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa *Personal Computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah *Counter Strike*. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di *Game Center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi *game*, maka *game jaringan* pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online*.

Saat muncul pertama kalinya pada 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Pada 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas *LAN* (Local Area

¹⁸ Young, K. 2000. Cyber-Disorders: The Mental health concern for the New Millennium. *cyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479. www.netaddiction.com/net_copulsions.htm

Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. *Games* berkembang dengan sangat cepat, berawal dari singleplayers game lalu ke multi-players game. *Game Mario Bross*, *Tetris*, *Contra*, dan *Space War* adalah beberapa *game single/double-players game* yang cukup terkenal. *Game* ikut berkembang setelah tahun 1990-an internet mulai dikenal. *Game* tidak lagi dimainkan secara sederhana dengan sistem *single/double-players*, *game* telah dimainkan dengan jaringan internet atau lebih dikenal dengan *game online*. *Games online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. *Games online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone*, bahkan di tablet sekalipun. *Games online* juga tidak terbatas pada bentuk, game bisa dimainkan di sosial media seperti *facebook*, *twitter*, bahkan *friendster* ataupun *google+*.¹⁹

c) Jenis-jenis/Genre *Games Online*

Games online mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda. Berikut ini adalah pembagian game berdasarkan *genre/jenisnya*:

1. *Shooter Game*

Game ini dikonsepkian adalah game berjenis tembak menembak. *Game* pada genre ini antara lain *Counter Strike*, *PointBlank*, *Mercenary Ops*, dll.

¹⁹*Ibid.*, Hal.1-2

Shooter game dulu dinominasi oleh FPS (*first player shooter*), tetapi setelah berkembang sekarang menjadi *Third person shooter* dan *Mmo-FPS* (*multi massive online fps*).

2. *Adventure Game*

Game pertualangan adalah *game* yang paling menarik dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualangan adalah jenis permainan awal yang kemudian berkembang. *Game* petualangan seperti *Mario bross* dan *sonic* adalah game yang terkenal pada tahun 90an.

3. *Action Game*

Game action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Game action* pada perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi genre baru *action adventure game*, game yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan.

4. *Role Playing Game*

Game ini sangat cocok untuk dimainkan secara *online* konsep *role playing game* disini artinya setiap pemain yang memainkan *game* tersebut “bebas” melakukan apa saja yang diinginkan pada game itu sendiri. Bebas maksudnya adalah bebas memilih fitur-fitur yang disediakan *game* tersebut. *Game* ini mempunyai banyak *quest* dan tingkatan level yang membuat para pemainnya tidak dapat meninggalkan game ini.

5. *Real time strategy*

RTS pada dasarnya adalah permainan yang mengandalkan kemampuan para *gamers* dalam mengolah taktik dan strategi. Pemainan ini memicu pemainnya untuk berpikir lebih cepat. Menang tidaknya kita dalam *game* ini juga ditentukan oleh pengalaman kita dalam bermain game RTS. *Game online* RTS yang paling terkenal di Indonesia adalah *defence of the ancient*.

6. *Simulation*

Permainan simulasi adalah permainan yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari sebuah obyek. Permainan simulasi tidak jauh beda dengan aslinya, bahkan sebagian perusahaan mengembangkan *game* simulasi sebagai *test* seperti simulasi pesawat terbang. *Game* simulasi dikembangkan untuk mengurangi resiko yang muncul jika menggunakan objek tersebut secara riil.

7. *Society game*

Permainan sosial adalah permainan yang fokus kepada kehidupan sehari-hari. Permainan ini lebih kepada pengembang permainan tamagochi atau permainan *Barbie*. Permainan ini bertujuan untuk membentuk karakter kita sesuai dengan yang kita inginkan di dunia *game* itu sendiri.

8. *Browser game*

Game browser adalah jenis permainan yang termasuk “baru” dikalangan *developer game*. Permainan ini mulai dikenal ketika internet menyebar ke seluruh dunia. Permainan ini mengedepankan “*simple*”, kita tinggal

membuka *browser* dan dapat bermain tanpa ada syarat apapun. Permainan ini lebih cenderung dimainkan untuk mengisi waktu luang ketika bosan, misalnya *game zynga*.

9. Music/dance game

Permainan Musik/*dance* adalah jenis pengembangan baru di dunia *game*. Permainan ini menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian. Permainan ini bahkan cukup populer dimainkan dikeramaian seperti di mall. Permainan musik/*dance* di dunia online sanyat banyak, salah satunya *ayo dance, showtime, streetidol*, dll.

10. Cross-platform game

Game ini mempunyai konsep permainan yang dapat dimainkan dimana saja. *Cross-platform game* adalah pengembangan satu jenis *game* yang dapat dimainkan di semua perangkat *game*, seperti *playstation, nintendo, PC*, dll.²⁰

d) Dampak Negatif *Games Online*

Game online dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Menurut para pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para *givers* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak. Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individual merasakan

²⁰*Ibid.*, Hal.15-19

ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulanginya secara terus-menerus.

Dampak negatif dari bermain bermain *game online* antara lain ialah:

1. Dapat menurunkan kesehatan.
2. Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal.
3. Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game online*.
4. Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya.
5. Dapat menyebabkan anti-sosial, karena kerajinan bermain game online.
6. Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan.

Berbagai uraian dari dampak negatif diatas biasa dikatakan bahwa banyak efek negatif dari bermain game online ini, diantaranya bisa membuat pemainan meniru perbuatan apa yang dimainkan dalam permainan *game online*, lupa akan waktu secara percuma, muncuk karakter kurang sosial dengan semua teman dan masyarakat luas karena sering larut dalam bermain *game online*.

Adapun dampak positif dari bermain game online antara lain:

1. Meningkatkan konsentrasi.
2. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
3. Mengembangkan daya berpikir/penalaran.
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.

5. Menghibur,mengalihkan perhatian,dan mengurangi stres.²¹

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dari permainan *game online* memiliki dampak positif juga bagi para *gamers*,dengan bermain game dapat melatih pemain dalam berkonsentrasi, melatih berbahasa inggris dengan sesama, dapat mengingkatkan stres sejenak setelah berkerja atau belajar dalam keseharian, dapat mencari teman baru didunia maya dapat mengingkatkan kemampuan membaca.

e) **Ciri-ciri Game Online**

Game online merupakan permainan yang cukup mengasikan apabila kita memainkan dan bisa membuat penggunanya merasa ingin terus memainkannya.

Adapun ciri-ciri dari *game online* adalah:

1. Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
2. Ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*.
3. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis.
4. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menentukan aturan-aturan permainan.
5. Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.²²

²¹Aditia, Rivan. *Dampak Negatif dan Positif Bermain Game Online.*(Online).(2015).Tersedia:<https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif-dan-negatif-bermain-game-online.html>

²² Hasan. 2011. *multiplayer online game*. PT Gramedia: Bandung.Hal.3

f) Defenisi Disiplin Belajar

Mac Millan Dictionary istilah disiplin berasal dari bahasa latin “*disciplina*” yang menunjuk kepada kegiatan belajar mengajar. Istilah tersebut sangat dekat dengan istilah dalam bahasa inggris *disciple* yang berarti mengikuti orang untuk belajar di bawah pengawasan seorang pemimpin. Dalam istilah bahasa Inggris lain *discipline* berarti

- 1) Taat, tertib, atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri, kendali diri;
- 2) Latihan membentuk, meluruskan atau menyempurnakan sesuatu sebagai kemampuan mental atau karakter moral;
- 3) Hukuman yang diberikan untuk melatih atau memperbaiki;
- 4) kumpulan atau system peraturan-peraturan bagi tingkah laku.

Menurut Tu'u disiplin merupakan sesuatu yang menyatu di dalam diri seseorang. Bahkan disiplin itu sesuatu yang menjadi bagian dalam hidup seseorang, yang muncul dalam pola tingkah lakunya sehari – hari. Disiplin terjadi dan terbentuk sebagai hasil dan dampak proses pembinaan cukup panjang yang dilakukan sejak dari dalam keluarga dan berlanjut dalam pendidikan di sekolah. Keluarga dan sekolah menjadi tempat penting bagi pengembangan disiplin seseorang.²³

Winkel mendefinisikan belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan dan nilai

²³Ibid., Hal 31-32

sikap. Perubahan itu dapat berupa suatu hasil yang baru atau pula penyempurnaan terhadap hasil yang telah diperoleh.²⁴

Upaya mengendalikan diri dan sikap mental individu atau masyarakat dalam mengembangkan kepatuhan dan ketataan terhadap peraturan dan tata tertib berdasarkan dorongan dan kesadaran yang muncul dari dalam hatinya.

Dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah, seorang siswa tidak akan lepas dari tata tertib yang diberlakukan disekolah. Setiap siswa dituntut patuh dan menaati tata tertib yang berlaku disekolahnya, itu disebut dengan disiplin belajar di sekolah. Peraturan, tata tertib, dan berbagai ketentuan lainnya yang berupaya mengatur perilaku siswa untuk berperilaku sesuai dengan norma agar tidak berperilaku menyimpang.

g) Bentuk - bentuk disiplin dalam belajar

1. Disiplin siswa dalam menentukan dan menggunakan cara atau strategi belajar keberhasilan siswa dalam studinya dipengaruhi oleh cara belajanya.
2. Disiplin terhadap pemanfaatan waktu.
3. Disiplin dalam mengelompokan waktu.
4. Disiplin dalam menjatahan waktu belajar.
5. Disiplin terhadap tugas.

h) Aturan - aturan yang tertulis disekolah

1. Siswa harus datang minimal 10 menit sebelum bel.
2. siswa harus berpakaian lengkap, dengan segara atributnya.

²⁴Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo Hal.59

3. dilarang sampah sembarangan.
4. dilarang menggunakan perhiasan berlebihan.
5. dilarang memakai gelang bagi siswa putra.
6. dilarang membawa hp ke sekolah.
7. dilarang membawa sesuatu yang berbau pornografi dalam bentuk apapun.
8. dilarang berdandan ang belebihan baik siswa putra maupun putri.²⁵

i) Faktor-faktor yang mempengaruhi disiplin belajar

Perilaku disiplin tidak muncul dengan sendirinya, perlu adanya dorongan dalam diri sehingga dapat menggerakan diri untuk mengerti tanggung jawab. Tidak hanya itu perlu adanya latihan dan membiasakan diri untuk senantiasa belajar. Siswa akan sadar akan disiplin belajar jika belajar merupakan hal penting dalam kehidupannya. Penanaman disiplin belajar harus dilakukan sedini mungkin sehingga menjadi kegiatan yang senantiasa dilakukan. Menurut Tu'u ada empat faktor yang membentuk disiplin:

a. Kesadaran diri

Pemahaman diri sendiri bahwa disiplin dalam belajar untuk kebaikan dan keberhasilan diri sendiri, selain itu kesadaran diri menjadi dorongan/motif yang kuat terwujudnya disiplin. Disiplin belajar yang terbentuk dari pemahaman diri berpengaruh lebih kuat daripada disiplin dengan paksaan. Pengikutan dan ketaatan merupakan penerapan atas

²⁵Aturan – aturan yang ada di sekolah SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan

peraturan-peraturan yang dibentuk individu. Langkah ini merupakan lanjutan dari kesadaran diri yang dibentuk dari dorongan yang kuat.

b. Alat pendidikan

Alat pendidikan memberikan perubahan, pembinaan, serta membentuk perilaku individu sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan dilembaga pendidikan formal maupun non formal.

c. Hukuman

Individu yang taat akan akan peraturan disebabkan dua faktor yang mempengaruhi yakni yang pertama berasal dari kesadaran diri sendiri, dan yang kedua adanya hukuman yang diberikan. Hukuman diberikan untuk menyadarkan, mengoreksi, dan meluruskan penyimpangan yang terjadi. Sehingga perilaku yang dilakukan sesuai dengan harapan.²⁶

Selanjutnya Tu'u mengemukakan bahwa masih ada faktor-faktor lain yang mendukung terbentuknya disiplin, yaitu:

1. Teladan merupakan sebuah perilaku yang baik untuk dicontoh orang lain. Dalam hal ini peserta didik lebih mudah meniru dengan yang mereka lihat sebagai teladan, daripada yang mereka dengar. Karena itu contoh dari orang-orang sekitar sangat berpengaruh.
2. Lingkungan berdisiplin, Lingkungan yang senantiasa disiplin akan lebih kuat pengaruhnya daripada lingkungan yang kurang disiplin. Bila orang berada dilingkungan yang memiliki kebiasaan disiplin, maka orang tersebut akan ikut terbawa oleh lingkungan tersebut.

²⁶Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT. Grasindo.Hal.48-49

3. Latihan berdisiplin, Disiplin akan mudah terbentuk dengan lingkungan yang senantiasa disiplin. Selain itu disiplin juga dapat dibentuk dengan latihan. Artinya dengan melakukan perilaku disiplin secara terus-menerus dan membiasakan diri untuk berperilaku disiplin setiap hari.²⁷

Dari pendapat tentang definisi disiplin di atas, dapat diketahui bahwa disiplin belajar merupakan suatu sikap moral siswa yang terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan dan ketertiban berdasarkan acuan nilai moral di sekolah dan di rumah.

Siswa yang memiliki disiplin belajar akan menunjukkan ketaatan dan keteraturan terhadap perannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar secara terarah dan teratur. Dengan demikian, siswa yang berdisiplin akan lebih mampu mengarahkan dan mengendalikan perilakunya. Disiplin memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia terutama siswa dalam hal belajar. Disiplin akan memudahkan siswa dalam belajar secara terarah dan teratur.

j) Fungsi disiplin belajar

Disiplin belajar merupakan hal baik bagi mahasiswa, sebab dengan disiplin belajar mahasiswa akan bersikap memiliki tanggung jawab dalam belajar dan lebih taat dan patuh saat kegiatan perkuliahan berlangsung sehingga hasil belajar yang akan dicapai optimal. Seperti yang dikemukakan oleh Tu'u fungsi dari disiplin belajar adalah:

²⁷Ibid., Hal 49-50

- a. Disiplin akan memunculkan sikap tanggung jawab pada diri siswa yang nantinya akan mendorong siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Dan sebaliknya siswa yang kurang disiplin akan menghambat prestasi yang akan diperolehnya.
- b. Tanpa adanya kedisiplinan pada diri siswa suasana kelas menjadi kurang kondusif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Disiplin dapat memberikan dukungan sehingga menciptakan keadaan yang tenang dan tertib saat proses pembelajaran.
- c. Orang tua berharap pada sekolah serta lembaga pendidikan non formal untuk memberikan pelajaran nilai-nilai dan norma-norma serta perilaku disiplin yang sesuai dengan nilai kehidupan sosial. Agar generasi mendatang menjadi individu yang tertib, teratur, berakhlak, dan disiplin.
- d. Untuk meraih kesuksesan dalam belajar, disiplin belajar merupakan suatu tindakan yang wajib dilakukan siswa sebagai subjek yang melakukan proses pembelajaran.²⁸

k) Pentingnya disiplin belajar

Disiplin belajar merupakan perilaku baik yang dapat dijadikan teladan bagi setiap orang. Sebab belajar adalah aktivitas yang dilakukan manusia sejak lahir sampai mati. Perilaku disiplin juga tidak dalam hal belajar saja, namun dengan disiplin senantiasa dalam mengerjakan apapun akan membuat seseorang taat pada peraturan dan tata tertib.

²⁸*Ibid.*, Hal.37

Menurut Maman Rachman dalam Tu'u pentingnya disiplin diuraikan sebagai berikut:

- a. Memberikan dorongan agar berperilaku yang tidak menyimpang dari nilai-nilai
- b. Membantu peserta didik agar memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan
- c. Cara menyelesaikan tuntutan yang ingin ditunjukan peserta didik terhadap lingkungannya
- d. Untuk mengatur keseimbangan keinginan individu satu dengan individu yang lainnya
- e. Menjauhkan peserta didik melakukan hal-hal yang dilarang disekolah
- f. Mendorong peserta didik untuk melakukan hal-hal yang baik dan benar
- g. Peserta didik dapat belajar hidup untuk senantiasa baik, positif, dan bermanfaat bagi lingkungannya
- h. Kebiasaan baik akan membuat ketenangan jiwa dan lingkungannya.²⁹

Terdapat sejumlah cara agar anak disiplin belajar dirumah saat pandemi corona. Belajar jarak jauh dirumah berarti orang tua memiliki peran penting untuk memantau kegiatan anak dirumah selama sekolah diliburkan. Berikut beberapa cara agar anak disiplin belajar dirumah.

1. Menjelaskan situasi yang terjadi saat ini pada anak mengenai social distancing dan aktivitas dirumah.

²⁹Ibid.,Hal.35-36

2. Konsultasi dengan guru mengenai materi yang harus dipelajari anak, metode pembelajaran, serta tugas yang harus dikerjakan.
3. Membuat jadwal teratur seperti kegiatan disekolah atau membuat jadwal belajar baru yang lebih fleksibel. Misalnya seperti bangun pagi yang teratur, mandi, sarapan, belajar hingga waktu yang ditentukan, dll.
4. Belajar dan bekerja bersama aktivitas orang tua yang harus bekerja dari rumah bisa digabungkan dengan belajar bersama anak.
5. Manfaatkan media pembelajaran daring yang sudah disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta sejumlah lembaga yang memberikan akses secara gratis seperti Zenius dan Ruang Guru.
6. Suasana yang nyaman untuk belajar dirumah berarti memiliki kebebasan dan keleluasaan untuk bereksplorasi.
7. Selalu berdoa sebelum mengerjakan tugas.³⁰

³⁰ Tim CNN Indonesia. <https://m.cnnindonesia.com/gaya-hidup/2020016115617-284-4833798/7-cara-agar-anak-disiplin-belajar-di-rumah-saat-wabah-corona>.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Tabel 2.1
Penelitian yang relevan dengan penelitian ini

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil penelitian
1.	“Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Adiyaksa 1 Kota Jambi” oleh Madya Nefriza Mitra Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi pada 2016. ³¹	Persamaan penelitian tersebut oleh Madya Nefriza Mitra dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengenai Pengaruh <i>Game Online</i> (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif.	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu disini ialah variabel Y “Hasil Belajar Siswa” sedangkan pada peneliti disini varaiabel Y (Disiplin belajar siswa).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil perhitungan koefisien regresi diketahui bahwa besarnya pengaruh variabel X terhadap Y adalah sebesar 0.417%. Besarnya pengaruh tersebut adalah 78,5%.
2.	“Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna <i>Game Onlinedi SMA 23 Bandung” oleh Sonia</i>	Persamaan penelitian tersebut oleh Sonia Ambarawati dengan penelitian ini yaitu	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu disini ialah variabel Y “Perilaku	Hasil penelitian menemukan bahwa: 1) Hampir setengahnya

³¹Madya Nefriza Mitra, Skripsi: “*Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Adiyaksa 1 Kota Jambi*” (Jambi: Universitas Jambi, 2016)

	Ambarwati Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia pada 2010. ³²	sama-sama membahas mengenai pengaruh <i>Game</i> <i>Online</i> (Variabel X) peneliti juga sama- sama menggunakan metode penelitian kuantitatif.	konsumtif siswa” sedangkan pada peneliti disini varaabel Y (Disiplin belajar siswa).	(42,86 %) siswa SMA Negeri 23 Bandung memiliki tingkat kecanduan bermain <i>Game</i> <i>Online</i> kategori sedang. 2) <i>Game Online</i> mempengaruri perilaku konsumtif siswa pengguna <i>Game Online</i> di SMA 23 Bandung, ang memberikan
--	--	--	--	---

³²Sonia Ambarwati, Skripsi: “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online di SMA 23 Bandung*”(Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia,2010)

				<p>kontribusi pengaruh sebesar (53,4 %) terhadap perilaku konsumtif siswa. Nilai korelasi antara <i>Game Online</i> dengan perilaku konsumtif adalah sebesar 0,731 termasuk dalam kategori hubungan yang sedang. Sedangkan nilai yang diperoleh adalah positif.</p> <p>3) <i>Game Online</i> memberikan pengaruh yang</p>
--	--	--	--	---

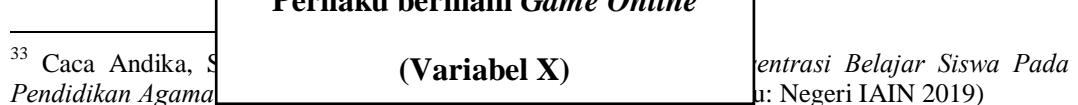
				signifikan terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna <i>Game Online</i> di SMA Negeri 23 Bandung.
3.	“Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu” oleh Caca Andika Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Insitut Agama Islam Negeri (IAIN)	Persamaan penelitian tersebut oleh Caca Andika dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh <i>Game Online</i> (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “ Konsentasi belajar siswa ” sedangkan pada peneliti disini varaiabel Y (Disiplin belajar siswa).	Hasil penelitian menunjukan bahwa siswa SMK Negeri 2 Begkulu pada umumnya bermain Game Online secara berlebihan kisaran 25%. Siswa yang bermain Game secara berlebihan mengakibatkan konsentrasi belajarnya menurun.

	Bengkulu pada 2019. ³³	kuantitatif.		
--	-----------------------------------	--------------	--	--

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu bentuk kerangka berpikir tentang bagaimana suatu teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka konseptual berisi tentang variabel yang diteliti dan berfungsi untuk memudahkan pemahaman terhadap rumusan masalah dari penelitian.³⁴

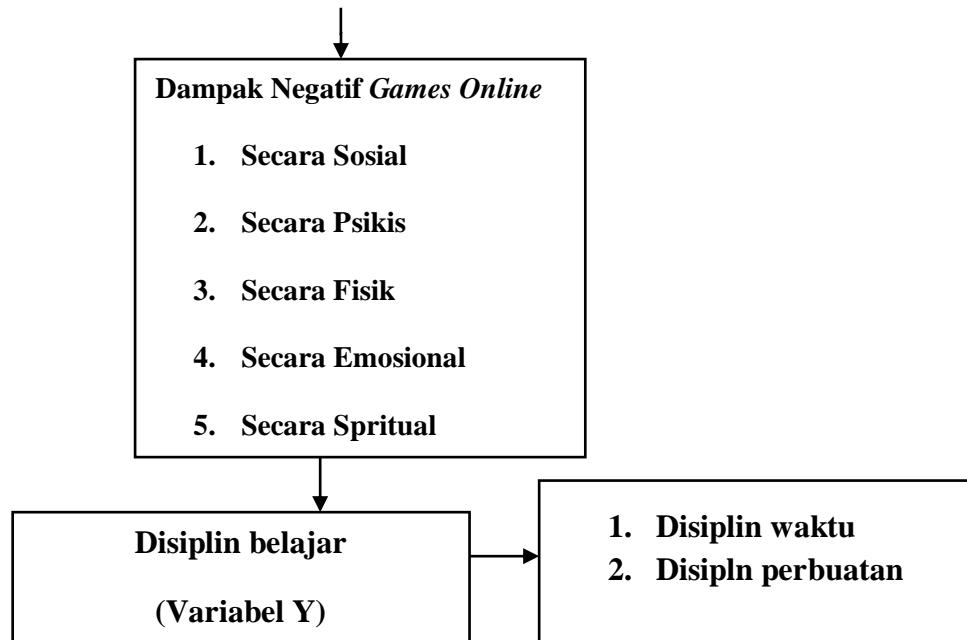
Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



³³ Caca Andika, S.Pd., M.Pd. (2019). *Perilaku bermain Game Online Pada Pendidikan Agama*. (Variabel X) (pp. 1-100). Bandung: Negeri IAIN 2019)

³⁴ Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Bandung. Hal.91



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, "Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah di kemukakan."³⁵ Hipotesis dalam penelitian ini dapat merumuskan menjadi hipotesis nol (H₀) dan hipotesis alternatif (H_a) sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat Pengaruh perilaku bermain *game online* terhadap disiplin belajar pada siswa SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan.

³⁵Ibid., Hal.96

Ha : Terdapat Pengaruh perilaku bermain *game online* terhadap disiplin belajar pada siswa SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut, secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup obyek penelitian/obyek yang diteliti.

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*).

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah perilaku bermain *game online*.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah disiplin belajar.³⁶

Definisi operasional variable penelitian merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya.³⁷ Definisi operasional penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

³⁶*Ibid.*, Hal.61

Tabel 2.2
Defini Operasional

No	Variabel	Indikator
1.	Perilaku bermain <i>Game Online</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sering membayangkan aktivitas bermain <i>game online</i>. b. Sebagian besar aktivitas sehari-hari adalah bemain <i>game online</i>. c. Merasa perasaan senang pada saat bermain <i>game online</i>. d. Sering mendapatkan komentar negative dari keluarga mengenai aktivitas bermain game online yang menghabiskan banyak waktu. e. Merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan. f. Muncul perasaan cemas jika tidak bermain <i>game online</i>. g. Melakukan kembali kegiatan bermain <i>game online</i> setelah sebelumnya berhasil untuk menghentikan kegiatan tersebut.
2.	Disiplin Belajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat jadwal belajar teratur dirumah seperti kegiatan di sekolah b. Melakukan konsultasi dengan guru mengenai tugas yang diberikan. c. Menggerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan tepat waktu. d. Melakukan aktivitas belajar dan kerjasama dengan teman saat mengerjakan tugas dirumah. e. Selalu berdoa sebelum mengerjakan tugas. f. Belajar ditempat dan suasana yang nyaman dan mendukung. g. Memanfaatkan media pembelajaran daring saat dirumah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

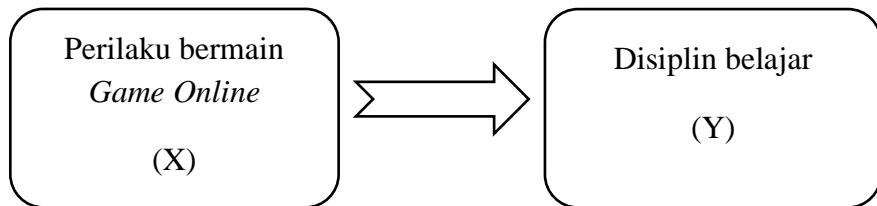
A. Jenis Penelitian

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data interval, Penelitian yang penulis lakukan berjenis penelitian kuantitatif yang *level explanations*-nya bersifat asosiatif kausal, yaitu menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih mengenai sebab akibat di mana terdapat variabel yang mempengaruhi (variabel independen) dan variabel yang dipengaruhi (dependen).³⁸ Menurut Sugiyono, *penelitian kuantitatif* adalah metode penelitian yang

³⁸*Ibid.*, Hal.56-59

berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁹

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel *independent* adalah Perilaku Bermain *Game online* (X) dan Disiplin Belajar (Y) sebagai variabel *dependent*. Bila digambarkan seperti gambar berikut ini:



B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan.

2. Waktu Penelitian

Adapun penelitian akan dilaksanakan selama tiga bulan terhitung setelah proposal selesai diseminarkan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

³⁹Ibid., Hal.14

1. Subjek di dalam penelitian ini adalah seluruh siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan.
2. Objek Penelitian

Yang menjadi objek di dalam penelitian ini adalah pengaruh Perilaku Bermain *Game Online* terhadap Disiplin Belajar siswa di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan.

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁰ Menurut Arikunto Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.⁴¹ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan. Jumlah populasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1.Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas VII	22

⁴⁰*Ibid.*, Hal.117

⁴¹ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hal. 173.

2.	Kelas VIII	26
3.	Kelas IX	30
	Jumlah	78

Jumlah seluruh populasi dalam penelitian ini sebanyak 78 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi.⁴² Sampel merupakan suatu cara dalam mengumpulkan data yang bersifat tidak menyeluruh, akan tetapi sebagian saja dari populasi. Husein Umar mengemukakan bahwa ukuran sampel dari suatu populasi dapat menggunakan bermacam-macam cara, salah satunya adalah dengan menggunakan teknik *Slovin* dengan rumus

$$\text{sebagai berikut: } n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Persentase kelonggaran ketidaktelitian (10%)

Jumlah populasi yang akan diteliti telah ditentukan dengan jumlah sebanyak 78 orang, maka dari data tersebut didapatkan ukuran sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

⁴²Ibid., Hal.118

$$n = \frac{78}{1+78(0,1)^2}$$

$$n = \frac{78}{1,78}$$

$n = 43,82$ dibulatkan menjadi 44 responden

Jadi diketahui dari perhitungan ukuran sampel dengan kesalahan 10% adalah sebanyak 44 responden.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan pada penelitian ini adalah:

1. Interview (Wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpul data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.⁴³

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Sehingga dari hasil ini akan terlihat jumlah dan presentasenya.⁴⁴

⁴³ Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung. Hal.194

⁴⁴ *Ibid.*, Hal.194

3. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.⁴⁵

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data menggenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.⁴⁶ Dokumentasi berupa sumber data yang bersifat arsip dalam perlengkapan administrasi SMP Satu Atap Desa Serosah seperti laporan bulanan serta data profil sekolah.

F. Teknik Analisa Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisa data adalah mengelompokkan data bedasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis

⁴⁵ *Ibid.*, Hal.203

⁴⁶ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). Hal.274

yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilaksanakan.⁴⁷

Setelah data yang diperoleh telah terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisa data, dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi. Dengan skala likert, maka variabel yang diukur di jabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instumen yang berupa pernyataan atau pertanyaan.

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert yaitu:

- | | |
|------------------------------|-----------------|
| 1. Selalu diberi skor | 4 |
| 2. Sering diberi skor | 3 |
| 3. Kadang-kadang diberi skor | 2 |
| 4. Tidak pernah diberi skor | 1 ⁴⁸ |

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment (r)* untuk menemukan adakah pengaruh bermain *game online* (variabel X) terhadap disiplin belajar siswa (variabel Y). Hal ini dikarenakan bentuk datanya adalah Interval yang termasuk ke dalam kelompok Parametrik.

Rumus yang digunakan adalah:

⁴⁷ Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.. Hal.207

⁴⁸*Ibid.*, Hal.134-135

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

Dimana:

r_{xy} = Koefisien korelasi yang dicari

x = nilai X

y = nilai Y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian x dengan y

x^2 = Kuadrat dari x

y^2 = Kuadrat dari y

Kemudian harga r akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi Nilai r sebagai berikut:

Tabel. 3.2
Standar Interpretasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat ⁴⁹

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian

1. Profil SMP Satu Atap Serosah

Nama Sekolah : SMP Satu Atap Serosah

Alamat : Jl. Pelajar

⁴⁹ *Ibid.*, Hal.228-231

Desa : Serosah
 Kecamatan : Hulu Kuantan
 Kabupaten/Kota : Kuantan Singingi
 NPSN : 9849404
 No Telp/HP : 08127688113
 Akreditasi : C
 Tahun Didirikan : 2013 (di Operasikan tahun2014)
 Kepemilikan Tanah : Pemerintah
 Status Tanah : Hibah
 Luas Tanah : 9600 m
 Status Bangunan/Milik: Pemerintah
 Luas Seluruh Bangunan:250 m.⁵⁰

2. Keadaan Guru dan Pegawai SMP Satu Atap Serosah

Suatu sekolah baik negeri maupun swasta tentu menghendaki tenaga pengajar dalam melaksanakan program pembelajaran, karena pada prinsipnya keberhasilan pencapaian tujuan banyak juga ditentukan oleh guru, karena guru merupakan alat utama dalam pelaksanaan dan pengembangan kegiatan belajar mengajar. Karena tanpa adanya guru tidak akan mungkin ada yang mengajari dan mendidik peserta didik, begitu juga yang terjadi di SMP Satu Atap Serosah untuk melihat keadaan guru dan pegawai bisa diamati tabel berikut:

Tabel 4.1
Keadaan Guru dan Pegawai SMP Satu Atap Serosah

No	Nama Guru	Pendidikan	Jabatan
----	-----------	------------	---------

⁵⁰ Sumber Data, *Profil SMP Satu Atap Serosah*, tahun 2019

1.	Darwanis,S.Pd 19040618 198504 2 001	S1/A4	Kepala Sekolah
2.	Yunarti Dewi , S.Pd 19820822 200903 2 003	S1/A4	Wakil kepala sekolah
3.	Ruslan, SP 19630818 199412 1 001	S1/A4	Guru bidang studi
4.	Yunizar, S.Pdi	S1/A4	Guru bidang studi
5.	Heldi Putra, S.Pd	S1/A4	Guru bidang studi
6.	Rice Jusliani,S.Pd	S1/A4	Guru bidang studi
7.	Zulkhairi,S.Pd	S1/A4	Guru bidang studi
8.	Junelda Saffina,S.Pd	S1/A4	Guru bidang studi
9.	Nurfhadilah Yusdi,S.Pd	S1/A4	Guru bidang studi
10.	Eko Prissiantoni,S.Pd	S1/A4	Guru bidang studi
11.	Jusmawati,S.Pd	S1/A4	Guru bidang studi
12.	Seprita Herlina	SMA	Tata Usaha

Sumber Data: LaporanBulanan SMP Satu Atap Serosah

Dalam hal ini SMP Satu Atap Serosah mengambil tenaga pengajar yang profesional dalam pendidikan, hal ini dilakukan karena untuk menjaga mutu pendidikan itu sendiri. Hal di atas merupakan momentum ang perlu disadari oleh setiap guru atau pendidik sebagai pelaksana dari program pengajaran, artinya selain dari mengaji, guru juga dikehendaki mampu untuk menyusun program tersebut. Sehingga mudah di terima dan diserap oleh peserta didik. Maka seorang guru harus selalu mempunyai gagasan baru dalam mengembangkan kurikulum. Setiap guru memiliki kepribadiankeguruannya, masing-masing tidak ada yang sama dan kepribadian tersebut senantiasa dapat dikembangkan.

3. Keadaan Siswa

Seperti halnya guru yang merupakan bagian pelaksanaan proses belajar mengajar, demikian juga halnya peserta didik yang merupakan komponen yang akan di didik. Adapun jumlah peserta didik di SMP Satu Atap Serosah tahun 2019/2020 adalah 78 orang, untuk mengetahui lebih jelasnya dapat diperhatikan tabel berikut:

Tabel 4.2
Keadaan Siswa-Siswi SMP Satu Atap Serosah T.P 2019/2020

No	Tingkat Kelas	Rombel	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siwa
1.	VII	1	12	10	22
2.	VIII	1	15	11	26
3.	IX	1	19	11	30
Jumlah		3	46	32	78

(Data laporan bulanan SMP Satu Atap Serosah)

4. Kurikulum yang digunakan

Bila dilihat dari fungsinya kurikulum merupakan suatu alat atau komponen dalam mencapai tujuan pendidikan. Bila dikehendaki perubahan dalam sistem pendidikan, maka akan membawa arti bila dilaksanakan dengan penataan tentang kurikulum, idealisasi tentang wujud penyelenggaraan pendidikan dapat dipersirikan baik dalam rencana maupun dalam pelaksanaan. Sebagai sebuah sekolah tingkat sekolah lanjutan pertama SMP Satu Atap Serosah menerapkan kurikulum 2013 dan KTSP.

5. Sarana-prasarana Sekolah

Fasilitas merupakan faktor yang turut menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan. Guru dan peserta didik tidaklah

dapat menjalankan kegiatan belajar mengajar bila tidak ada fasilitas untuk belajar. Karena tanpa adanya dukungan sarana dan prasarana sekolah tidak akan mungkin proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan apapun yang dilaksanakan akan mengalami banyak kendala, sarana prasarana tersebut di kemukankan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Sarana dan prasarana SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan

No	Nama Barang	Jumlah	Satuan	Keadaan
1.	Ruang Belajar	3	Unit	Baik
2.	Ruang Majelis Guru	1	Unit	Baik
3.	Perpustakaan	1	Unit	Baik
4.	Laboratorium IPA	1	Unit	Baik
5.	Keterampilan Kesenian	1	Unit	Baik
6.	Lapangan Olaraga	1	Unit	Baik
7.	WC Guru	1	Unit	Baik
8.	WC Siswa	2	Unit	Baik

(Data laporan bulanan SMP Satu Atap Serosah)

VISI SEKOLAH:

Terwujudnya sekolah yang berprestasi, disiplin, berbudi pekerti luhur, berwawasan nasional berlandaskan imtak, imtek, serta berwawasan lingkungan

MISI SEKOLAH:

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan kreatif.
2. Membudayakan hidup disiplin, berbudi pekerti luhur, berjiwa sosial dan kerja keras.
3. Meningkatkan kegiatan keagamaan dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengambil potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.

5. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan komite.
6. Meningkatkan dan mengembangkan kultur sekolah yang berwawasan lingkungan.⁵¹

B. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Perilaku Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa

Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan meneliti siswa sasaran baik melalui wawancara maupun observasi secara langsung ketika siswa sasaran sedang bermain *game online*. Penelitian ini di lakukan selama 1 minggu mulai tanggal 12-18 Mai 2020. Berikut adalah data yang diperoleh:

Tabel 4.4
Hasil Observasi siswa bermain game online

NO	Nama	Waktu							Keterangan
		senin	selasa	rabu	Kamis	jumat	sabtu	minggu	
1.	Sonhaji Arif Wijaya	-	-	13:00- 18:00 (5 jam)	-	15:00- 20:00 (5 jam)	20:00- 00.00 (4 jam)	-	Rumah
2.	M. Khoirul Umam	-	-	-	-	-	21:00- 03:00 (6 jam)	07:00- 11:00 (4 jam)	Rumah
3.	Dennis Adittyaa	-	12:00 - 17:00 (5 jam)	-	18:00- 24:00 (6 jam)	-	18:00- 02:00 (8 jam)	12:00- 18:00 (6 jam)	Rumah
4.	Hierro Attha	13:00- 17:00 (5jam)	12:00- 15:00 (3 jam)	08:00- 13:00 (5 jam)	19:00- 01:00 (6 jam)	-	18:00- 01:00 (7 jam)	-	Rumah
5.	Shilmy Nazila	12:00- 15:00 (3jam)	-	-	-	08:00- 14:00 (6 jam)	-	-	Rumah

⁵¹ *Ibid*

6.	Aditya Arichi	09:00-14:00 (5 jam)	22:00-03:00 (5 jam)	-	20:00-02:00 (6 jam)	21:00-02:00 (5 jam)	-	20:00-03:00 (7 jam)	Rumah
7.	Kirana Larasati	-	-	09:00-12:00 (3 jam)	-	-	22:00-01:00 (3 jam)	-	Rumah
8.	Vicky Hermanto	13:00-22:00 (9 jam)	20:00-05:00 (10 jam)	-	12:00-20:00 (8 jam)	15:00-24:00 (9 jam)	19:00-03:00 (8 jam)	-	Rumah
9.	Aldison	13:00-16:00 20:00-22:00 03:00-09:00 (13 jam)	07:00-10:00 14:00-16:00 20:00-00:00 (11 jam)	09:00-13:00 20:00-22:00 02:00-06:00 (11 jam)	14:00-16:00 22:00-19:00 06:00-22:00 (7 jam)	-	08:00-12:00 18:00-21:00 02:00-04:00 (9 Jam)	-	Rumah
10.	Aris Wahyu	-	18:00-02:00 (8 jam)	-	20:00-01:00 (5 jam)	-	-	-	Rumah

Rekapitulasi :

Siswi : 2 orang, Rata-rata waktu yang dihabiskan bermain game online dalam waktu 1 minggu: $\pm 7,5$ jam

Siswa : 8 orang. Rata-rata waktu yang di habiskan untuk bermain game online dalam 1 minggu : ± 26 jam

Kesimpulan berdasarkan data tabel:

Tingkat kecanduan game online lebih tinggi siswa daripada siswi berdasarkan waktu yang digunakan untuk bermain.

Berdasarkan hasil wawancara maupun observasi secara langsung, diperoleh data sebagai berikut:

1. Mudah bergaul dengan sesama gamer.
2. Pintar mengatur strategi.

3. Konsentrasi tinggi.
4. Menghilangkan stress.
5. Cenderung lupa waktu.
6. Tidak peduli terhadap sekitar.
7. Seakan menemukan dunianya sendiri.
8. Lupa kewajiban: sholat, sekolah dll.
9. Akan terus bermain meskipun uangnya telah habis.
10. Lupa istirahat, makan dll.
11. Sering mengucapkan kata-kata kotor.
12. Uang jajan habis sebelum waktunya sehingga mudah untuk berhutang.

Untuk mengetahui data tentang Bemain *Game Online* Tehadap Disiplin Belajar Siswa di SMP Satu Atap Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi, maka peneliti menggunakan angket yang di berikan kepada siswa SMP satu atap yang berjumlah 44 orang angket ini terdiri dari 14 pertanyaan dan rincian mengenai angket yang disebarluaskan ialah 7 pertanyaan berisi tentang Perilaku Bermain *Game Online* dan 7 pertanyaan tentang Disiplin Belajar Siswa dengan menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari 4 alternatif jawaban di mana skor 4 untuk selalu, skor 3 untuk sering, skor 2 untuk kadang-kadang dan skor 1 untuk tidak pernah. Untuk lebih rinci mengenai angket dapat di lihat pada penjelasan di bawah ini.

1. Perilaku Bemain *Game Online*

Pada variabel perilaku bermain game online terdapat 7 indikator dituangkan menjadi 7 petanyaan dengan data sebagai beikut:

Tabel 4. 5
Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda Sering membayangkan aktivitas bermain *game online*?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Selalu	13	30%
	Sering	19	43%
	Kadang-kadang	12	27%
	Tidak pernah	0	0%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 30% menjawab “selalu”. 43% menjawab sering”. 27% menjawab “kadang-kadang”, dan 0% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa Sering membayangkan aktivitas bermain *game online*.

Tabel 4. 6
Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah Sebagian besar aktivitas sehari-hari anda adalah bemain *game online*?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
2	Selalu	11	25%
	Sering	3	7%
	Kadang-kadang	27	61%
	Tidak pernah	3	7%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 25% menjawab “selalu”. 7% menjawab sering”. 61% menjawab “kadang-kadang”, dan 7% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa Sebagian besar aktivitas sehari-hari adalah bemain *game online*.

Tabel 4. 7

Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda Merasa perasaan senang pada saat bermain *game online*?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
3	Selalu	7	16%
	Sering	15	34%
	Kadang-kadang	15	34%
	Tidak pernah	7	16%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 16% menjawab “selalu”. 34% menjawab sering”. 34% menjawab “kadang-kadang”, dan 16% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa selalu Merasa perasaan senang pada saat bermain *game online*.

Tabel 4. 8
Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda Sering mendapatkan komentar negative dari keluarga mengenai aktivitas bermain game online yang menghabiskan banyak waktu?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
4	Selalu	12	27%
	Sering	18	41%
	Kadang-kadang	14	32%
	Tidak pernah	0	0%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 27% menjawab “selalu”. 41% menjawab sering”. 32% menjawab “kadang-kadang”, dan 0% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa sering Sering mendapatkan komentar negative dari keluarga mengenai aktivitas bermain game online yang menghabiskan banyak waktu.

Tabel 4. 9

Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda Merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
5	Selalu	4	9%
	Sering	4	9%
	Kadang-kadang	18	41%
	Tidak pernah	18	41%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.8 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 9% menjawab “selalu”. 9% menjawab sering”. 41% menjawab “kadang-kadang”, dan 41% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa yang Merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan.

Tabel 4. 10
Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda Mucul perasaan cemas jika tidak bermain *game online*?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
6	Selalu	14	32%
	Sering	13	30%
	Kadang-kadang	12	27%
	Tidak pernah	5	11%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.9 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 32% menjawab “selalu”. 30% menjawab sering”. 27% menjawab “kadang-kadang”, dan 11% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa selalu Mucul perasaan cemas jika tidak bermain *game online*.

Tabel 4. 11
Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda Melakukan kembali kegiatan bermain *game online* setelah sebelumnya berhasil untuk menghentikan kegiatan tersebut?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase

7	Selalu	3	7%
	Sering	6	14%
	Kadang-kadang	34	77%
	Tidak pernah	1	2%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.10 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 7% menjawab “selalu”. 14% menjawab sering”. 77% menjawab “kadang-kadang”, dan 2% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa Melakukan kembali kegiatan bermain *game online* setelah sebelumnya berhasil untuk menghentikan kegiatan tersebut.

2. Disiplin Belaja Siswa

Pada variabel disiplin belajar siswa terdapat 7 indikator dituangkan menjadi 7 petanyaan dengan data sebagai berikut:

Tabel 4. 12
Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda membuat jadwal belajar teratur dirumah seperti kegiatan di sekolah?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Selalu	18	41%
	Sering	18	41%
	Kadang-kadang	3	7%
	Tidak pernah	5	11%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.11 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 41% menjawab “selalu”. 41% menjawab sering”. 7% menjawab “kadang-kadang”, dan 11% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa selalu membuat jadwal belajar dirumah seperti kegiatan di sekolah.

Tabel 4. 13
Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda Melakukan konsultasi dengan guru mengenai tugas yang diberikan?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
2	Selalu	2	5%
	Sering	6	14%
	Kadang-kadang	20	45%
	Tidak pernah	16	36%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.12 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 5% menjawab “selalu”. 14% menjawab sering”. 45% menjawab “kadang-kadang”, dan 36% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa melakukan konsultasi dengan guru mengenai tugas yang diberikan.

Tabel 4. 14
Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda Mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan tepat waktu?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
3	Selalu	14	32%
	Sering	18	41%
	Kadang-kadang	12	27%
	Tidak pernah	0	0%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.13 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 32% menjawab “selalu”. 41% menjawab sering”. 27% menjawab “kadang-kadang”, dan 0% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa selalu mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan tepat waktu.

Tabel 4. 15

Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda melakukan aktivitas belajar dan kerjasama dengan teman saat mengerjakan tugas dirumah?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
4	Selalu	0	0%
	Sering	11	25%
	Kadang-kadang	18	41%
	Tidak pernah	15	34%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.14 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 0% menjawab “selalu”. 25% menjawab sering”. 41% menjawab “kadang-kadang”, dan 34% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa melakukan aktivitas belajar dan kerjasama dengan teman saat mengerjakan tugas dirumah.

Tabel 4. 16
Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda Selalu berdoa sebelum mengerjakan tugas?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
5	Selalu	1	2%
	Sering	11	25%
	Kadang-kadang	26	59%
	Tidak pernah	6	14%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.15 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 2% menjawab “selalu”. 25% menjawab sering”. 59% menjawab “kadang-kadang”, dan 14% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa berdoa sebelum mengerjakan tugas.

Tabel 4. 17
Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda belajar ditempat dan suasana yang nyaman dan mendukung?”

No	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
----	---------------------	-----------	------------

Item			
6	Selalu	1	2%
	Sering	11	25%
	Kadang-kadang	22	50%
	Tidak pernah	10	23%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.16 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 2% menjawab “selalu”. 25% menjawab sering”. 50% menjawab “kadang-kadang”, dan 23% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa belajar ditempat dan suasana yang nyaman dan mendukung.

Tabel 4. 18
Tanggapan Responden Terhadap Pertanyaan“Apakah anda memanfaatkan media pembelajaran daring saat dirumah?”

No Item	Alternative Jawaban	Frekuensi	Presentase
7	Selalu	15	34%
	Sering	19	43%
	Kadang-kadang	7	16%
	Tidak pernah	3	7%
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan tabel 4.17 diatas dapat diketahui bahwa tanggapan responden 34% menjawab “selalu”. 43% menjawab sering”. 16% menjawab “kadang-kadang”, dan 7% menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa selalu memanfaatkan media pembelajaran daring saat dirumah.

3. Rekapitulasi Jawaban Angket

Tabel 4.19
Perilaku bermain *game online*

Responden	Pertanyaan							Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	

1	2	2	2	3	2	3	2	16
2	3	2	3	3	2	2	2	17
3	3	2	3	3	2	2	2	17
4	2	4	2	2	1	4	2	17
5	4	4	1	4	1	4	2	20
6	3	3	4	3	1	3	3	20
7	3	2	3	3	2	2	2	17
8	4	2	1	4	1	1	2	15
9	2	4	2	2	2	4	3	19
10	4	2	4	4	1	2	4	21
11	2	2	2	2	2	3	2	15
12	2	2	2	2	2	3	2	15
13	4	2	1	2	2	4	2	17
14	4	4	3	3	1	4	2	21
15	4	4	4	4	1	4	1	22
16	4	2	1	4	1	4	2	18
17	4	4	2	3	1	4	2	20
18	4	2	3	2	2	2	2	17
19	3	4	2	2	1	4	2	18
20	3	4	4	4	2	1	2	20
21	4	2	3	4	2	4	2	21
22	2	2	4	3	1	2	3	17
23	2	2	2	2	1	2	2	13
24	4	2	1	3	1	4	4	21
25	3	1	3	4	1	4	2	18
26	3	1	2	4	1	1	2	14
27	4	1	1	3	1	1	2	13
28	3	2	4	4	1	2	2	20
29	3	2	1	3	2	3	4	20
30	3	4	2	4	1	3	2	20
31	3	3	3	3	1	3	2	21
32	3	2	2	2	1	4	2	19
33	3	2	3	3	1	2	2	16
34	2	2	2	3	2	3	2	16
35	3	2	3	2	1	2	2	19
36	2	2	3	3	2	3	2	17
37	3	2	3	2	2	3	2	19
38	2	2	2	2	2	3	2	15
39	2	2	3	2	2	3	2	15
40	3	2	3	3	2	2	2	17
41	2	4	2	2	1	1	2	14

42	4	4	1	4	1	4	2	23
43	3	3	4	3	1	3	3	21
44	3	2	3	3	2	2	2	17

Tabel 4. 20
Disiplin belajar siswa

Responden	Pertanyaan							Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	
1	3	2	3	2	2	2	3	17
2	3	2	3	3	3	3	3	20
3	3	2	3	3	3	2	3	19
4	4	1	2	1	1	1	4	14
5	4	1	4	1	2	1	1	14
6	3	3	3	1	3	3	4	20
7	3	2	2	3	2	3	3	18
8	4	2	3	1	1	1	4	16
9	2	2	2	1	2	4	2	15
10	4	1	4	2	2	2	4	19
11	2	2	3	2	2	3	3	17
12	3	2	3	2	2	2	2	16
13	4	2	3	2	2	2	3	18
14	2	2	4	1	2	1	4	15
15	4	2	3	1	2	2	4	18
16	4	1	4	1	2	1	1	14
17	2	1	2	2	4	2	3	16
18	4	1	2	1	2	2	2	14
19	3	1	2	3	2	2	3	16
20	3	4	3	2	1	2	4	19
21	4	1	4	1	1	1	4	16
22	4	1	3	2	2	2	4	18
23	2	1	2	2	2	2	4	14
24	4	1	4	3	3	3	3	21
25	4	1	4	1	1	1	3	15
26	4	4	4	3	2	3	3	23
27	4	1	4	2	2	2	4	19
28	3	2	3	2	2	2	2	16
29	2	2	3	2	2	2	2	14
30	3	2	4	2	2	2	4	19
31	3	1	4	1	3	1	4	17
32	2	2	4	2	2	3	2	19

33	3	3	4	3	3	3	3	22
34	2	2	2	2	2	2	2	13
35	3	2	3	3	3	3	3	20
36	3	3	3	2	3	2	3	19
37	3	3	3	3	2	2	3	19
38	2	2	2	2	2	2	3	14
39	3	3	2	2	3	2	3	18
40	3	2	3	3	3	2	3	20
41	4	1	2	1	1	1	4	14
42	4	1	4	1	2	1	1	14
43	3	3	3	1	3	3	4	20
44	3	2	2	3	2	3	3	18

Tabel 4.21

Hasil Pengolahan Data Tentang Perilaku Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa

Responden	Hasil Rekap Perilaku Bermain Game Online	Hasil Rekap Disiplin Belajar Siswa
1	16	17
2	17	20
3	17	19
4	17	14
5	20	14
6	20	20
7	17	18
8	15	16
9	19	15
10	21	19
11	15	17
12	15	16
13	17	18
14	21	15
15	22	18
16	18	14
17	20	16
18	17	14
19	18	16
20	20	19

21	21	16
22	17	18
23	13	14
24	21	21
25	18	15
26	14	23
27	13	19
28	20	16
29	20	14
30	20	19
31	21	17
32	19	19
33	16	22
34	16	13
35	19	20
36	17	19
37	19	19
38	15	14
39	15	18
40	17	20
41	14	14
42	23	14
43	21	20
44	17	18
Jumlah	$\Sigma X=788$	$\Sigma Y=757$

Tabel 4.22
Perhitungan Untuk Memperoleh Angka Indeks
Antara Variabel X dan Y

Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	16	17	272	256	289
2	17	20	340	289	400
3	17	19	323	289	361
4	17	14	238	289	196
5	20	14	280	400	196
6	20	20	400	400	400
7	17	18	306	289	324

8	15	16	240	225	256
9	19	15	285	361	225
10	21	19	399	441	361
11	15	17	255	225	289
12	15	16	240	225	256
13	17	18	306	289	324
14	21	15	315	441	225
15	22	18	396	484	324
16	18	14	252	324	196
17	20	16	320	400	256
18	17	14	238	289	196
19	18	16	288	324	256
20	20	19	380	400	361
21	21	16	336	441	256
22	17	18	306	289	324
23	13	14	182	169	196
24	21	21	441	441	441
25	18	15	270	324	225
26	14	23	322	196	529
27	13	19	247	169	361
28	20	16	320	400	256
29	20	14	280	400	196
30	20	19	380	400	361
31	21	17	357	441	289
32	19	19	361	361	361
33	16	22	352	256	484
34	16	13	208	256	169
35	19	20	380	361	400
36	17	19	323	289	361
37	19	19	361	361	361
38	15	14	210	225	196
39	15	18	270	225	324
40	17	20	340	289	400
41	14	14	196	196	196
42	23	14	322	529	196
43	21	20	420	441	400
44	17	18	306	289	324
Jumlah	$\sum X=788$	$\sum Y=757$	$\sum XY=13563$	$\sum X^2=14388$	$\sum Y^2=13297$

4. Uji Data

a. Uji Validitas

Tabel 4.23

Hasil analisis item pertanyaan perilaku bermain *game online*

No. Butir pertanyaan	r-tabel	r-hitung	Keterangan
X-1	0,297	0,507	Valid
X-2	0,297	0,492	Valid
X-3	0,297	0,318	Valid
X-4	0,297	0,424	Valid
X-5	0,297	0,360	Valid
X-6	0,297	0,517	Valid
X-7	0,297	0,299	Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa semua butir pertanyaan dinyatakan valid, karena untuk menentukan suatu item layak digunakan.

Tabel 4.24

Hasil analisis item pertanyaan disiplin belajar siswa

No. Butir pertanyaan	r-tabel	r-hitung	Keterangan
X-1	0,297	0,304	Valid
X-2	0,297	0,563	Valid
X-3	0,297	0,340	Valid
X-4	0,297	0,583	Valid
X-5	0,297	0,455	Valid
X-6	0,297	0,576	Valid
X-7	0,297	0,339	Valid

Dari tabel diatas diketahui bahwa semua butir pertanyaan dinatakan valid karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$

b. Uji Reabilitas

Tabel 4.25

Hasil Pengujian Reabilitas Variabel

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Perilaku bermain <i>game online</i>	.206	Reliabel
Disiplin belajar siswa	.314	Reliabel

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian telah reliabel.

Karena untuk menetukan suatu instrumen reliabel atau tidak maka digunakan batas nilai alpha 0,6.

- a. Mencari korelasinya, dengan rumus *product moment*. Selanjutnya hasil perhitungan dari tabel 4.24 maka diuji dengan rumus korelasi *product moment*, sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

Dimana:

r_{xy} = Koefisien korelasi yang dicari

x = nilai X

y = nilai Y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian x dengan y

x^2 = Kuadrat dari x

y^2 = Kuadrat dari y

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{13,563}{\sqrt{14,388.13,297}}$$

$$r_{xy} = \frac{13,563}{\sqrt{191,317,236}}$$

$$r_{xy} = \frac{13,563}{13,831}$$

$$r_{xy} = 0,9806$$

- b. Menguji kebenaran atau kepalsuan dari hipotesi yang telah kita ajukan dengan jalan *membandingkan* besarnya “ r ” yang telah diperoleh melalui proses perhitungan atau “ r ” dengan besarnya “ r ” yang tercantum dalam Tabel Nilai

“r” product moment (r_t), dengan terlebih dahulu mencari derajat bebasnya (db) atau *degree of freedom*- nya (df) dengan rumus sebagai berikut :

$$df = N - nr$$

$$df = (44) - 2$$

$$df = 42$$

Dengan diketahui df = 42, maka langkah berikutnya dikonsultasi dengan Nilai “r” baik pada taraf signifikan 5% dan taraf signifikan 1%.

Tabel. 4.26
Tabel Interpretasi Korelasi Product Moment

df	r_{xy}	Harga kritis “r” pada taraf signifikan	
		5%	1%
42	0,9806	0,304	0,393

Sumber: *Tabel Statistik*

Dari tabel 4.25 bila dibandingkan tampaknya harga r_{xy} lebih besar dari pada r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan taraf signifikan 1%, atau secara statistik digambarkan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ yang berarti pengaruh tersebut signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesa Alternatif (H_a) “diterima” dan Hipotesa Nihil (H_0) “ditolak”. Dengan demikian berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan dari perilaku bermain game online terhadap disiplin belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Satu Atap desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan” Kemudian hasil interpretasi terhadap koefisien korelasi yang diperoleh atau nilai r. Interpretasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel. 4.27
Standar Interpretasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
Antara 0,000 sampai dengan 0,019	Sangat rendah

Antara 0,020 sampai dengan 0,039	Rendah
Antara 0,040 sampai dengan 0,059	Cukup kuat
Antara 0,060 sampai dengan 0,079	Kuat
Antara 0,080 sampai dengan 0,0100	Sangat kuat

Dari tabel 4.26 dapat diinterpretasikan bahwa nilai r (koefisien korelasi) diketahui sebesar **0,980** berada pada kategori Antara 0,080 sampai dengan 0,0100. Dengan demikian, pengaruh perilaku bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa di SMP Satu Atap dapat diinterpretasikan **Sangat Kuat.**

Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditentukan.⁵² Jadi koefisien determinasi untuk contoh di atas adalah $0,9806^2 = 0,96 = 96\%$. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa variabel perilaku bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa di SMP Satu Atap di Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Pengaruh perilaku bermain

⁵² *Ibid.*, Hal.259

game online terhadap disiplin siswa, berdasarkan uji hipotesisnya pada taraf signifikan 5% diperoleh $r_{hit} = 0,980$ dan $r_{tab} = 0,297$ atau secara statistik digambarkan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ yang berarti pengaruh tersebut signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesa Alternatif (H_a) “diterima” dan Hipotesa Nihil (H_0) “ditolak”. Dengan demikian berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan dari perilaku bermain *game online* terhadap disiplin belajar siswa di SMP Satu Atap desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan”. Dari hasil interpretasi koefisien korelasi menunjukkan tingkat pengaruh kedua variabel pada kategori “Sangat Kuat”. Maka dapat dikatakan bahwa berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian telah dipaparkan, maka penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru hendaknya dapat melakukan tindak lanjut nyata bagi siswa yang mengalami masalah mengenai perilaku bermain *game online* dan disiplin belajar yaitu dengan memberikan layanan konseling individu, konseling kelompok yang bertujuan untuk membantu siswa menuntaskan masalah mengenai perilaku bermain *game online* dan disiplin belajar.
2. Bagi siswa agar dapat merubah perilaku bermain *game online* ke arah yang positif. Bagi siswa yang mengalami masalah mengenai perilaku bermain *game online* dan disiplin belajar dapat meminta bantuan kepada guru. Hal tersebut bukanlah hal yang sulit apabila yakin dan tidak mengunci pikiran bahwa tidak akan bisa meubah perilaku ke arah yang lebih positif.

3. Bagi orangtua hendaknya menyadari bahwa orangtua sebagai pendidik yang mempunyai tanggung jawab sebagai pendidik. Sehubungan dengan hal tersebut, maka oarangtua diharapkan lebih memberikan pengawasan terhadap anaknya yang bermain *game online*. Orangtua juga bisa bekerja sama dengan pihak sekolah.
4. Bagi pemerintahan hendaknya lebih mempehatikan perijinan dan peraturan bagi *game online center* (pusat *game online*).
5. Bagi masyarakat sangat penting yaitu sadar bahwa siswa sekolah adalah aset negara. Diharapkan masyarakat dapat membangun nilai-nilai yang positif, dengan begini akan dapat mengatur perilaku bermain *game online* terutama bagi siswa sekolah.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aditia, Rivan. *Dampak Negatif dan Positif Bermain Game Online.*(Online).(2015).Tersedia:<https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif-dan-negatif-bermain-game-online.html>
- Aji,C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*.Yogyakarta: PT. Bounabooks
- Anwar Abu Bakar. 2009.*Jaihan Al-Qu'an dan Terjemahnya Juz 1 s/d 30*. Bandung : Sinar Baru Algensindo

- Arikunto, Suarsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, J.M. 2012. *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja di Sekolah*. Yogyakarta:PT. Buku Biru
- Caca Andika, Skripsi: "Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu" (Bengkulu: Negeri IAIN 2019)
- Hasan. 2011. *multiplayer online game*. Bandung: PT Gramedia
- Lusya Ambarwati, Skripsi: " Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Pada Siswa Kelas X SMA Kristen 1 Salatiga" (Salatiga: UKSWA, 2013),
- Madya Nefriza Mitra, Skripsi: "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Adiyaksa 1 Kota Jambi" (Jambi: Universitas Jambi, 2016)
- Sonia Ambarwati, Skripsi: "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online di SMA 23 Bandung" (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia,2010)
- Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : PT. Alfabeta.
-2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : PT. Alfabeta
- Tim CNN Indonesia. <https://m.cnnindonesia.com/gaya-hidup/2020016115617-284-4833798/7-cara-agar-anak-disiplin-belajar-di-rumah-saat-wabah-corona>.
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta :PT.Grasindo
- Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo
- Young,K.2000. Cyder-Disorders: The Mental health concern for the New Millennium. cyderPsychology & Behavior, 3(5),475-479.www.netaddiction.com/net_copulsions.htm

INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET

JUDUL PENELITIAN :**PENGARUH PERILAKU BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP DISIPLIN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP SATU ATAP DESA SEROSAH KECAMATAN HULU KUANTAN.**

**SASARAN PROGRAM :SISWA KELAS VII,VIII,IX SMP SATU ATAP DESA
SEROSAH KECAMATAN HULU KUANTAN**

PENELITI : IKE NINDI SEPTRIYENI

NAMA SISWA :

JENIS KELAMIN : LAKI-LAKI PEREMPUAN

KELAS : VII VIII IX

Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat.
3. Angket ini hanya karya ilmiah tidak ada hubungannya dengan nilai anda.
4. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang tersedia dengan keadaan adik-adik yang sesungguhnya dengan memberikan tanda centang (✓) dengan ketentuan sebagai berikut:

SE : Selalu **KK : Kadang-kadang**

SR : Sering **TP : Tidak pernah**

NO	Pertanyaan (Disiplin Belajar Siswa)	Pilihan Jawaban			
		SE	SR	KK	TP
1.	Apakah anda Membuat jadwal belajar teratur dirumah seperti kegiatan di sekolah?				
2.	Apakah anda Melakukan konsultasi dengan guru mengenai tugas yang diberikan?				
3.	Apakah anda Mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan tepat waktu? Memanfaatkan media pembelajaran daring saat dirumah.				
4.	Apakah anda Melakukan aktivitas belajar dan kerjasama dengan teman saat mengerjakan tugas dirumah?				
5.	Apakah anda Selalu berdoa sebelum mengerjakan tugas?				
6.	Apakah anda Belajar ditempat dan suasana yang nyaman dan mendukung?				

7.	Apakah anda Memanfaatkan media pembelajaran daring saat dirumah?				
----	--	--	--	--	--

INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET

JUDUL PENELITIAN :**PENGARUH PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP DISIPLIN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP SATU**

**ATAP DESA SEROSAH KECAMATAN HULU
KUANTAN**

**SASARAN PROGRAM :SISWA KELAS VII,VIII,IX SMP SATU ATAP DESA
SEROSAH KECAMATAN HULU KUANTAN**

PENELITI : IKE NINDI SEPTRIYENI

NAMA SISWA :

JENIS KELAMIN : LAKI-LAKI PEREMPUAN

KELAS : VII VIII IX

Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat.
3. Angket ini hanya karya ilmiah tidak ada hubungannya dengan nilai anda.
4. Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan yang tersedia dengan keadaan adik-adik yang sesungguhnya dengan memberikan tanda centang (✓) dengan ketentuan sebagai berikut:

SE : Selalu KK : Kadang-kadang

SR : Sering TP : Tidak pernah

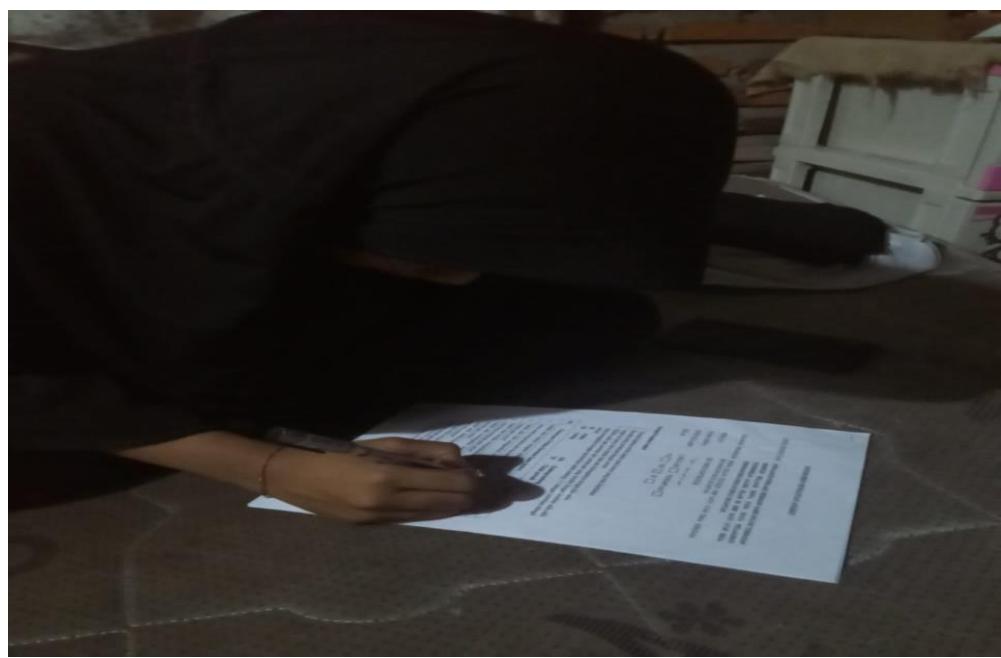
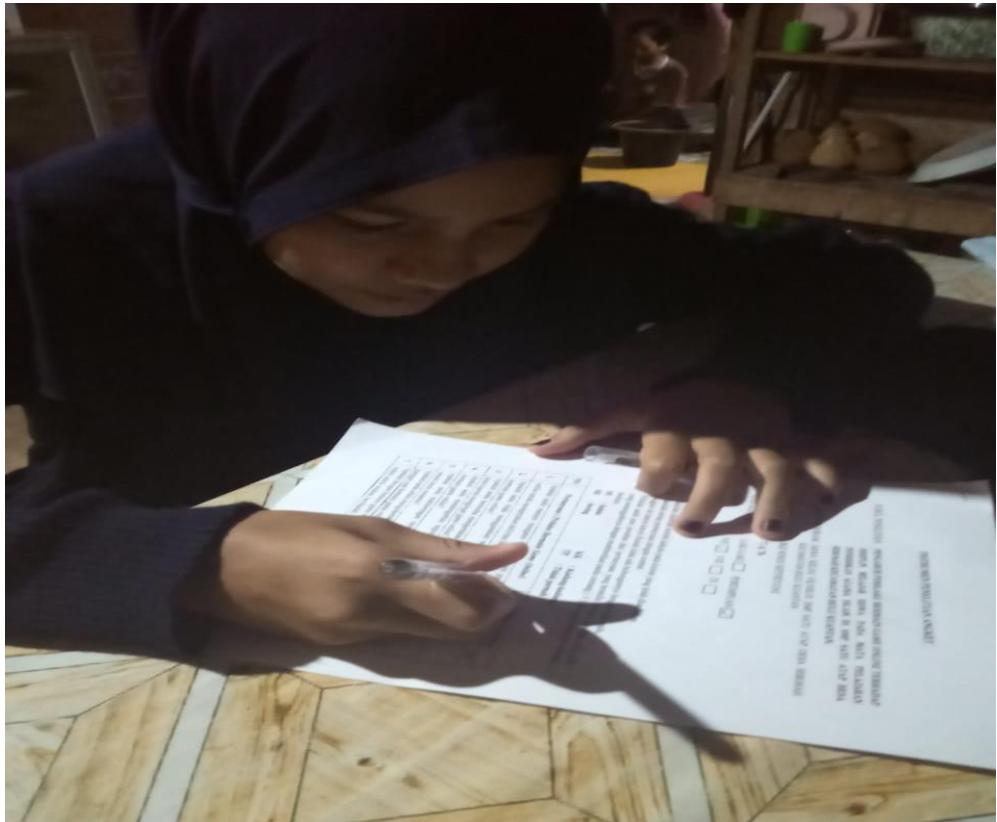
NO	Pertanyaan (Prilaku Bermain <i>Game Online</i>)	Pilihan Jawaban			
		SE	SR	KK	TP
1.	Apakah anda Sering membayangkan aktivitas bermain <i>game online</i> ?				
2.	Apakah anda Sebagian besar aktivitas sehari-hari adalah bemain <i>game online</i> ?				
3.	Apakah anda Merasa perasaan senang pada saat bermain <i>game online</i> ?				
4.	Apakah anda Sering mendapatkan komentar negative dari keluarga mengenai aktivitas bermain game online yang menghabiskan banyak waktu?				
5.	Apakah anda Merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan?				
6.	Apakah anda selalu Muncul perasaan cemas jika tidak bermain <i>game online</i> ?				
7.	Apakah anda Melakukan kembali kegiatan bermain <i>game online</i> setelah sebelumnya berhasil untuk				

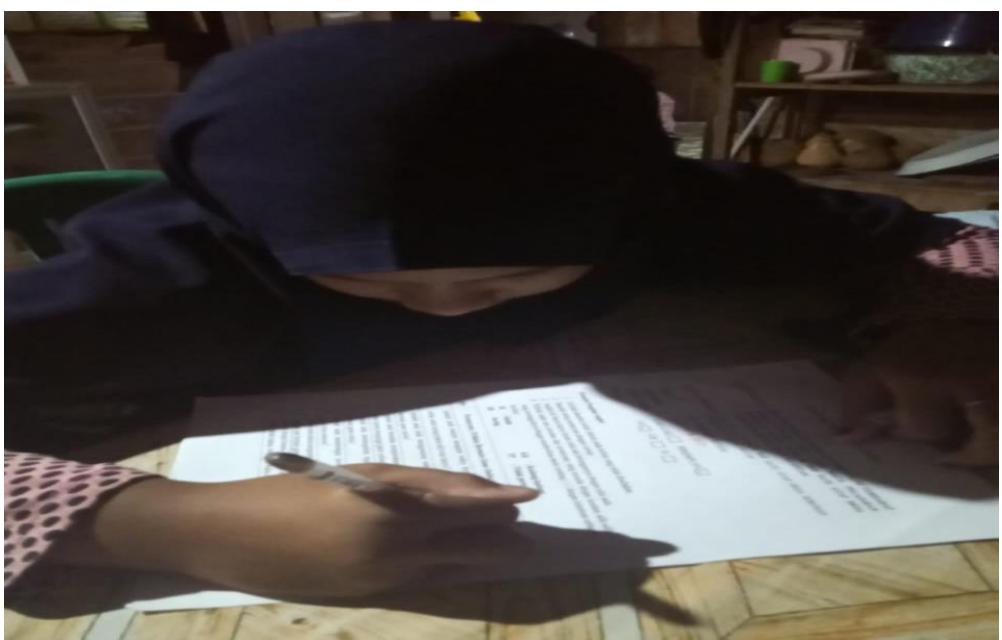
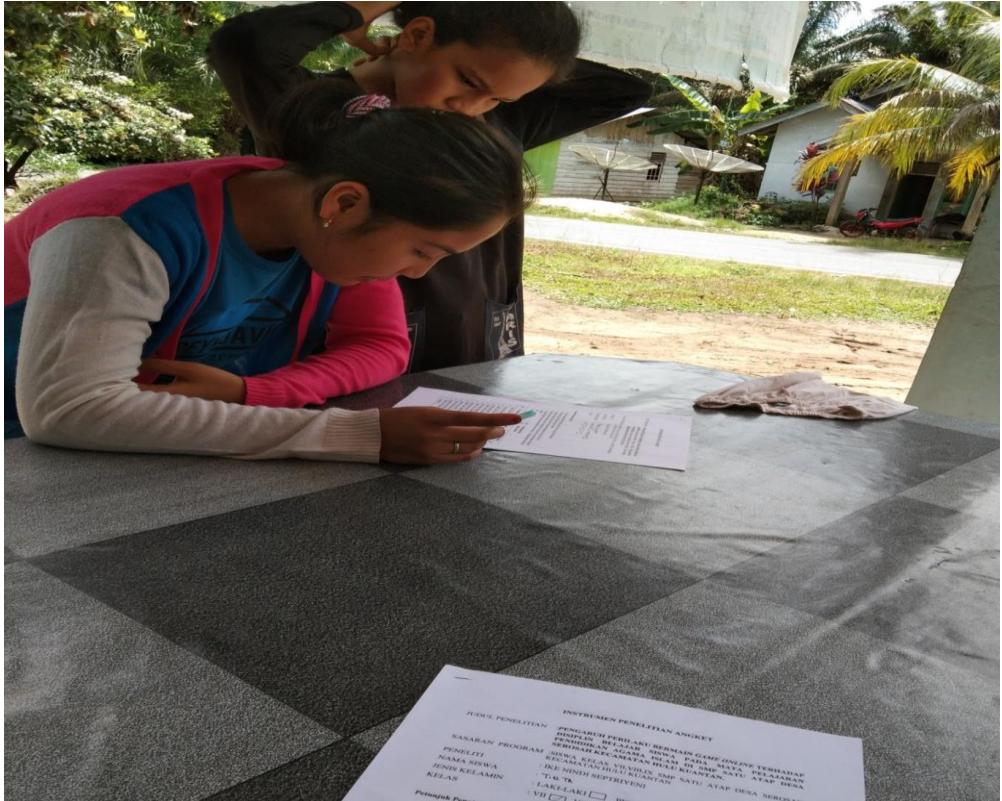
	menghentikan kegiatan tersebut?				
--	---------------------------------	--	--	--	--

DOKUMENTASI











DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ike Nindi Sepriyeni
Tempat / Tanggal Lahir : Serosah, 20 September 1996
Alamat : Serosah
Nama Orang Tua : Riswanto (Ayah) dan Atismawati (Ibu)
Saudara : Ulfa, Adelia, dan Faiz
Email : ikenindi61@gmail.com

Terlahir di Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan merupakan anak bungsu dari 4 bersaudara, sebelum menjadi serjana penulis mengikuti beberapa jenjang pendidikan yaitu:

1. Pendidikan Dasar di SD Negeri 006 Serosah.
2. Pendidikan Menengah Pertama di MTs Pondok Pesantren KH. Ahmad Dahlan.

3. Pendidikan Menengah Atas di MA Pondok Pesantren KH. Ahmad Dahlan.
4. Kemudian melanjutkan ke Universitas Islam Kuantan Singingi (UNIKS) Fakultas Tarbiyah dan Keguruanpada Program Serjana Strata Satu (S.1) Jurusan Pendidikan Agama Islam telah berhasil memperoleh Gelar Serjana Pendidikan.