

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI RUMAH  
TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD  
NEGERI SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**WANDA WIJAYA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2019**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI RUMAH TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD NEGERI SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**WANDA WIJAYA**

Masalah dalam penelitian ini adalah disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang gemar bermain *game online* sebanyak 191 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proportionate stratified random sampling* dengan mengambil sampel sebanyak 104 responden menggunakan rumus Yamane (dalam Riduwan, 2009: 65). Analisis data menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung.

**Kata kunci :** bermain *game online*, disiplin belajar

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF THE HABIT OF PLAYING *ONLINE GAMES* AT HOME TOWARD THE LEARNING DISCIPLINE OF STUDENTS IN SD NEGERI SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG**

**By**

**WANDA WIJAYA**

The problem of the research was students learning discipline in SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung still low. This study was aimed to determine the effect of the habit of playing online games at home toward the learning discipline of students. The type of research used was correlational research. Data collection methods use a questionnaire. The population in this study were the fifth grade of students who liked to play online games as many as 191 students. The sample technique used proportionate stratified random sampling by taking a sample of 104 respondents used the Yamane's formula (in Riduwan, 2009: 65). Data analysis used a simple linear regression. The result of the study showed that there was negative influence of the habit of playing online games at home toward the learning discipline of students in SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung.

**Key words :** learning discipline, playing online games

**PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI RUMAH  
TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD  
NEGERI SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG**

**Oleh  
WANDA WIJAYA**

**Skripsi**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN *GAME* ONLINE DI RUMAH TERHADAP DISPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD NEGERI SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Wanda Wijaya**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053035

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

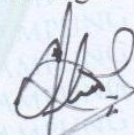
**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I



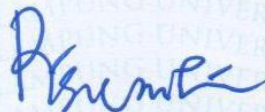
**Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.**  
NIP 19561005 198303 2 002

Pembimbing II



**Dra. Loliyana, M.Pd.**  
NIP 19590626 198303 2 002

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



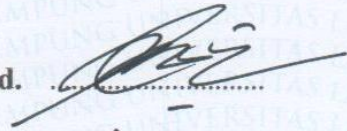
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001



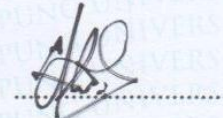
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

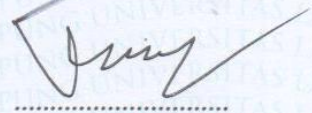
Ketua : **Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.**



Sekretaris : **Dra. Loliyana, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Erni Mustakim, M.Pd.**




2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**

NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **17 Juli 2019**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Wanda Wijaya

NPM : 1513053035

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 17 Juli 2019

Penulis,



Wanda Wijaya  
NPM. 1513053035

## **RIWAYAT HIDUP**



Penulis bernama Wanda Wijaya lahir di Bandar Lampung, pada tanggal 6 Februari 1998. Penulis adalah anak pertama dari 4 bersaudara, dari pasangan Bapak Walian dan Ibu Ponida.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2002 di TK Al-Hidayah. Pada tahun 2003 penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 2 Sawah Brebes. Tahun 2009, penulis melangkah ke jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 24 Bandar Lampung. Pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 10 Bandar Lampung, dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

Tahun 2018, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Desa Sumber Jaya dan di SD Negeri 2 Sumber Jaya, Kecamatan Waway Karya, Lampung Timur.



## **MOTTO**

“Diwajibkan atas kamu berperang, padahal berperang itu adalah sesuatu yang kamu benci. Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”

(QS. Al-Baqarah 2: 216)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Asy-Syarah 94: 5-6)

“Hidup itu pilihan”

(Wanda Wijaya)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga sebuah karya sederhana ini tercipta atas karunia-Nya yang kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Walian dan Ibu Ponida terima kasih yang sebesar-besarnya ku ucapkan atas kasih sayang, bimbingan, dorongan, motivasi, dan nasihatmu yang terbaik kepadaku serta tengadahan tanganmu yang selalu memanjatkan do'a untuk kelancaran diriku dan demi tercapainya cita-citaku

Adikku tersayang, Suci Marshanda yang selalu mendoakan, memberikan semangat, dan menantikan keberhasilanku

Guru-guruku dan dosen-dosenku yang telah berjasa dan bersabar dalam membimbing dan memberikan ilmunya kepadaku dengan penuh ketulusan

Kepala sekolah, guru-guru beserta staff tata usaha di SD Negeri Sawah Lama yang sudah mengizinkan, memberikan waktu, dan membantu dalam melaksanakan penelitian

SD Negeri 1 Sawah Lama, SD Negeri 2 Sawah Lama, SD Negeri 3 Sawah Lama,  
SD Negeri 4 Sawah Lama yang akan selalu kukenang

Almamater Tercinta Universitas Lampung

## SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung” adalah sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya atas kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki, maka dengan itu terima kasih kepada keluargaku tercinta, Bapakku Walian dan Ibuku Ponida, serta Adikku Suci Marshanda atas segala pengorbanan, kasih sayang, dan do'a yang tulus dalam memberikan dukungan. Terima kasih juga kuucapkan kepada Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1, Ibu Dra. Loliyana, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2, serta Ibu Dra. Erni, M.Pd., selaku dosen pembahas atas ketersediaannya memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan kritik yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis pada kesempatan ini juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.
5. Dosen-dosen PGSD Universitas Lampung yang telah berjasa dalam memberikan ilmunya yang tak ternilai dan sangat berharga bagi penulis.
6. Staff Akademik dan Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu administrasi selama perkuliahan.
7. Ibu Hj. Koimah Saleh, S.Pd. MM., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sawah Lama, Ibu Hj. Mardiani, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Sawah Lama, Ibu Marpuah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Sawah Lama, dan Ibu Hj. Rodiah Azma, S.Pd. MM., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 4 Sawah Lama yang telah memberikan izin dan bantuan selama proses penelitian.
8. Semua teman-teman seperjuangan PGSD 2015. (Metro dan Bandar Lampung).
9. Teman-temanku PGSD B 2015. (Dewi, Merlin, Wildha, Irsyad, Intan, Lubis, Putri, Anti, Rifka, Monik, Kenny, Tri W, Waris, Resti, Diah, Dindin, Shintia, Longi, Rifo, Oliv, Shella, Dini, Nabila, Shinta, Lia R,



Nurul, Prijna, Mega, Kadek, Suci, Siska, Ana, Novia, Devi, Murty, Lia P, Elza, Srita, Rebika, Mba Rini, Raras, Tri N, Sharah, Yunitha, Winda, Resta, Catur, Nitha). Terima kasih atas kekeluargaan dan kebersamaan selama 4 tahun ini, semoga kita selalu diberikan kesehatan, panjang umur, dan kemurahan rezeki untuk terus saling menjaga tali silaturahmi sampai kapanpun.

10. Sahabat seperjuangan (Tri Noviansyah, Irsyad Wahyu Irawan, Rifo Alfiano, Waris Syaifudin, Wahyu Hidayat, David Angrayana, Heru Biantoro Saputro).
11. Sahabat KKN Desa Sumber Jaya, Kecamatan Waway Karya, Lampung Timur (Fajar Tri Nastiti, Viona Salsabila, Rafel Saumi Febrianti, Rini Kusriani, Usmirawati, Luluk Pratiwi Dewayanti, Mareta Dwi Ayuningtyas, Annisaa' Nurul Maulida, Msy Finanti Audia Cahyani).
12. Dan bagi pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang turut memberikan dukungan serta bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, masih banyak yang harus diperbaiki, akan tetapi saya berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, Aamiin Ya Rabbal A'lamin.

Bandar Lampung, 18 Juli 2019  
Penulis,

Wanda Wijaya  
NPM 1513053035

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Belajar .....	11
1. Pengertian Belajar .....	11
2. Tujuan Belajar .....	12
3. Teori Belajar.....	13
3.1 Teori Belajar Behavioristik .....	13
B. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	14
1. Pengertian Kebiasaan .....	15
2. Pengertian <i>Game Online</i> .....	15
3. Indikator Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	16
4. Ciri-Ciri Anak Dengan Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	17
5. Tipe-Tipe <i>Game Online</i> .....	19
6. Motivasi Bermain <i>Game Online</i> .....	21
7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Game Online</i> .....	22
8. Dampak-Dampak Penggunaan <i>Game Online</i> .....	24
C. Disiplin Belajar .....	26
1. Pengertian Disiplin Belajar .....	26
2. Macam-Macam Disiplin Belajar .....	27
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar .....	28
4. Indikator Disiplin Belajar.....	29
D. Penelitian Yang Relevan.....	31
E. Kerangka Pikir Penelitian .....	37
F. Hipotesis Penelitian .....	39

<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	40
1. Jenis Penelitian.....	40
2. Desain Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
1. Tempat Penelitian.....	42
2. Waktu Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel.....	42
1. Populasi.....	42
2. Sampel.....	43
D. Variabel Penelitian.....	45
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	45
1. Definisi Konseptual Variabel.....	45
2. Definisi Operasional Variabel.....	46
F. Metode Pengumpulan Data.....	47
1. Kuesioner (Angket).....	47
2. Wawancara.....	48
G. Uji Persyaratan Instrumen.....	48
1. Uji Validitas Kuesioner.....	50
2. Uji Reliabilitas Kuesioner.....	51
H. Uji Hipotesis.....	52
1. Uji Regresi Linier Sederhana.....	52
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Pelaksanaan Penelitian.....	54
B. Hasil Uji Persyaratan Instrumen.....	54
1. Hasil Uji Validitas.....	54
2. Hasil Uji Reliabilitas.....	55
C. Deskripsi Data Variabel Penelitian.....	55
1. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Di Rumah (X).....	56
2. Disiplin Belajar Peserta Didik (Y).....	58
D. Pengujian Hipotesis.....	60
1. Regresi Linier Sederhana.....	60
E. Pembahasan.....	62
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	70
<b>LAMPIRAN</b> .....	76
Tabel 1-16.....	77

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Hasil Wawancara Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> di Rumah Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sawah Lama .....	3
2. Hasil Wawancara Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sawah Lama .....	4
3. Populasi Penelitian.....	42
4. Sampel Penelitian.....	44
5. Skor Jawaban Pedoman Kuesioner .....	48
6. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian .....	49
7. Rekapitulasi Kategori Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	49
8. Rekapitulasi Kategori Disiplin Belajar Peserta Didik .....	50
9. Daftar Klasifikasi Validitas.....	51
10. Daftar Klasifikasi Reliabilitas.....	52
11. Distribusi Frekuensi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Di Rumah.....	57
12. Kategori Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Di Rumah .....	57
13. Distribusi Frekuensi Disiplin Belajar Peserta Didik.....	59
14. Kategori Disiplin Belajar Peserta Didik .....	59



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	38
2. Desain Penelitian .....	41
3. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel X .....	58
4. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Y .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Lembar Wawancara Penelitian Pendahuluan Dengan Pendidik Kelas V SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019 .....	77
2. Lembar Wawancara Penelitian Pendahuluan Dengan Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019 .....	78
3. Kisi-Kisi Angket Penelitian .....	79
4. Kuesioner Pendahuluan .....	84
5. Hasil Uji Persyaratan Instrumen .....	87
6. Rekapitulasi Uji Validitas Angket .....	88
7. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Angket .....	89
8. Kuesioner Penelitian .....	91
9. Skor Angket Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> di Rumah.....	93
10. Skor Angket Disiplin Belajar Peserta Didik .....	99
11. Hasil Uji Hipotesis .....	105
12. Tabel $r$ <i>Product Moment</i> .....	112
13. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	113
14. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan .....	117
15. Surat Izin Instrumen Penelitian .....	121
16. Surat Balasan Izin Instrumen Penelitian .....	122
17. Surat Izin Penelitian .....	123
18. Surat Balasan Izin Penelitian .....	127

## **I. PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang diperlukan setiap manusia sebagai dasar untuk membuka jendela pengetahuan agar dapat mengembangkan kemampuan, bakat, dan potensi yang dimiliki di dalam diri masing-masing individu. Seiring berjalannya waktu, pendidikan saat ini telah memasuki era digital dimana perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menjadi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia, walaupun sudah ada sejak berabad-abad lalu teknologi informasi masih tetap eksis hingga saat ini.

Akses yang begitu cepat membuat berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia kini dapat langsung di ketahui berkat kemajuan teknologi. Seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang menyebutkan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi.

Teknologi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia yang menuntut masyarakat untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan yang lain. Saat ini dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi seperti televisi, radio, telepon genggam, *gadget*, *ipad* bahkan internet sudah melanda di masyarakat. Teknologi banyak memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang hiburan, misalnya permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*.

*Game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan. Menurut Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 menyebutkan bahwa Permainan Interaktif Elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.

Penelitian pendahuluan dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik, peneliti membagi skala kebiasaan bermain *game online* dan disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019 sebagai berikut:



**Tabel 1. Hasil Wawancara Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sawah Lama**

<b>Sekolah Dasar</b>	<b>Kelas</b>	<b>Gemar Bermain <i>Game Online</i> (Persentase)</b>	<b>Tidak Gemar Bermain <i>Game Online</i> (Persentase)</b>	<b>Jumlah</b>
SD Negeri 1 Sawah Lama	V	83 (66,40)	42 (33,60)	125 (100,00)
SD Negeri 2 Sawah Lama	V	58 (87,88)	8 (12,12)	66 (100,00)
SD Negeri 3 Sawah Lama	V	32 (59,26)	22 (40,74)	54 (100,00)
SD Negeri 4 Sawah Lama	V	18 (50,00)	18 (50,00)	36 (100,00)
Jumlah		191 (67,97)	90 (32,03)	281 (100,00)

Sumber: data penelitian 2019

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa aspek kebiasaan bermain *game online* peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama yang berjumlah 125 peserta didik diperoleh 83 peserta didik yang gemar bermain *game online* sebesar 66,40% dan 42 peserta didik yang tidak gemar bermain *game online* sebesar 33,60%, peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sawah Lama yang berjumlah 66 peserta didik diperoleh 58 peserta didik yang gemar bermain *game online* sebesar 87,88% dan 8 peserta didik yang tidak gemar bermain *game online* 12,12%, peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sawah Lama yang berjumlah 54 peserta didik diperoleh 32 peserta didik yang gemar bermain *game online* sebesar 59,26% dan 22 peserta didik yang tidak gemar bermain *game online* sebesar 40,74%, dan peserta didik kelas V SD Negeri 4 Sawah Lama yang berjumlah 36 peserta didik diperoleh 18 peserta didik yang gemar bermain *game online* sebesar 50,00% dan 18

peserta didik yang tidak gemar bermain *game online* sebesar 50,00%, dengan jumlah keseluruhan 281 peserta didik diperoleh 191 peserta didik yang gemar bermain *game online* sebesar 67,97% dan 90 peserta didik yang tidak gemar bermain *game online* sebesar 32,03%.

**Tabel 2. Hasil Wawancara Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sawah Lama**

Sekolah Dasar	Kelas	Disiplin Belajar (Persentase)	Tidak Disiplin Belajar (Persentase)	Jumlah
SD Negeri 1 Sawah Lama	V	49 (39,20)	76 (60,80)	125 (100,00)
SD Negeri 2 Sawah Lama	V	24 (36,36)	42 (63,64)	66 (100,00)
SD Negeri 3 Sawah Lama	V	29 (53,70)	25 (46,30)	54 (100,00)
SD Negeri 4 Sawah Lama	V	13 (36,10)	23 (63,90)	36 (100,00)
Jumlah		115 (40,93)	166 (59,07)	281 (100,00)

Sumber : data penelitian 2019

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa aspek disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama yang berjumlah 125 peserta didik diperoleh 49 peserta didik yang disiplin belajar sebesar 39,20% dan 76 peserta didik yang tidak disiplin belajar sebesar 60,80%, peserta didik kelas V SD Negeri 2 Sawah Lama yang berjumlah 66 peserta didik diperoleh 24 peserta didik yang disiplin belajar sebesar 36,36% dan 42 peserta didik yang tidak disiplin belajar sebesar 63,64%, peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sawah Lama yang berjumlah 54 peserta didik diperoleh 29 peserta didik yang disiplin belajar sebesar 53,70% dan 25

peserta didik yang tidak disiplin belajar sebesar 46,30%, dan peserta didik kelas V SD Negeri 4 Sawah Lama yang berjumlah 36 peserta didik diperoleh 13 peserta didik yang disiplin belajar sebesar 36,10% dan 23 peserta didik yang tidak disiplin belajar sebesar 63,90%, dengan jumlah keseluruhan 281 peserta didik diperoleh 115 peserta didik yang disiplin belajar sebesar 40,93% dan 166 peserta didik yang tidak disiplin belajar sebesar 59,07%.

Berdasarkan temuan di lapangan melalui wawancara dengan pendidik, peserta didik pada dasarnya tidak diperbolehkan untuk membawa alat komunikasi ke sekolah yang dikhawatirkan dapat disalahgunakan untuk bermain *game online*. Kebiasaan bermain *game online* pada peserta didik dapat mempengaruhi disiplin belajar peserta didik. Peserta didik yang bermain *game online* secara terus-menerus akan menimbulkan dampak negatif seperti datang terlambat, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, tidak memperhatikan pendidik ketika sedang menjelaskan, bahkan dapat mengganggu sisi emosional yang berdampak buruk bagi peserta didik. Hasil penelitian menurut Muezzin (2015: 61) menunjukkan bahwa peserta didik yang mempunyai kepemilikan komputer pribadi di rumah memiliki pengaruh akan kecanduan bermain *game online*.

Permainan pada dasarnya ialah sebuah hiburan yang ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar *refreshing* setelah melakukan kegiatan sehari-hari. Menurut Suciati (2013: 130) bermain *game* tidak sepenuhnya

merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, alasan seseorang bermain *game* adalah *video games* melatih *problem solving*, memberi penguatan yang positif, melatih berpikir strategis, serta membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata.

Wawancara dengan peserta didik diperoleh bahwa banyak peserta didik yang gemar bermain *game online*, peserta didik yang kecanduan bermain *game online* menyatakan bahwa pergaulan dengan teman sebaya yang bermain *game online* merupakan faktor yang mempengaruhi peserta didik bermain *game online*. Menurut mereka, bermain *game online* memiliki sensasi tersendiri untuk dimainkan apalagi dilakukan bersama-sama dengan teman yang dilakukan hampir setiap hari bahkan sampai larut malam. Penelitian yang dilakukan Eskasasnanda (2017: 200) di Universitas Negeri Malang menyimpulkan bahwa tekanan teman sebaya adalah faktor utama peserta didik memainkan *video game online*. Peserta didik yang tidak pernah bermain *video game online* dapat dianggap ketinggalan jaman.

Hasil wawancara terhadap pendidik dan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sawah Lama, SD Negeri 2 Sawah Lama, SD Negeri 3 Sawah Lama, dan SD Negeri 4 Sawah Lama pada tanggal 17 November dan 7 Januari diperoleh kenyataan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kebiasaan kurang baik dalam hal disiplin belajar seperti datang terlambat,



tidak mengerjakan pekerjaan rumah, dan tidak memperhatikan pendidik ketika sedang menjelaskan.

Peserta didik yang memiliki kebiasaan baik dapat dilihat dari perilaku mereka di sekolah, namun pada kenyataannya tidak semua peserta didik memiliki kebiasaan baik yang memenuhi harapan. Kebiasaan yang baik di mulai dari perilaku yang baik. Beberapa pendidik sudah memberikan arahan akan bahaya serta dampak negatif bermain *game online*. Akan tetapi, saran serta arahan yang diberikan dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung yang membuat konsentrasi peserta didik terpecah, sehingga saran serta arahan yang diberikan pendidik menjadi kurang efektif.

Peneliti memilih 4 Sekolah Dasar Negeri Sawah Lama Bandar Lampung sebagai objek penelitian adalah disebabkan anak-anak di sekolah dasar tersebut sebagian besar bermain *game online*, oleh sebab itu peserta didik di sekolah tersebut lebih mengenal atau mengetahui tentang teknologi. Peneliti hanya melakukan penelitian di kelas V sekolah dasar, dikarenakan peserta didik kelas V sekolah dasar cenderung memiliki keinginan yang lebih untuk mengetahui tentang kemajuan teknologi.

Hasil penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* di rumah merupakan salah satu penyebab tidak disiplin belajarnya peserta didik. Sehubungan dengan permasalahan tersebut peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap sekolah dasar tersebut, dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kebiasaan bermain *game online* peserta didik kelas V SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019 tinggi.
2. Disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019 rendah.
3. Pergaulan dengan teman sebaya yang bermain *game online* membuat peserta didik terbiasa bermain *game online*.
4. Peran pendidik dalam memberikan saran dan arahan mengenai dampak negatif bermain *game online* kurang efektif.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

#### **F. Manfaat 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 serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu dalam meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

## 2. Manfaat Penelitian Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

a. Peserta didik

Dapat membantu peserta didik untuk lebih bijak dalam bermain *game online*.

b. Pendidik

Menambah wawasan informasi kepada pendidik sehingga dapat memberikan bantuan dan perhatian lebih kepada peserta didik yang memiliki kebiasaan kurang baik untuk meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

c. Kepala sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan untuk menumbuh kembangkan kebiasaan baik peserta didik dalam rangka meningkatkan mutu sekolah dan membentuk peserta didik yang berprestasi dan berdisiplin tinggi.

d. Peneliti

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi langkah awal untuk melangkah lebih baik lagi ke depannya.

e. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan kepada peneliti lain dapat menjadi bahan kajian dalam menambah wawasan mengenai pengaruh kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Belajar**

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

#### **1. Pengertian Belajar**

Menurut Slameto (2015: 2) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Hamalik (2004: 27) Belajar adalah memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, dan belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari itu. Sedangkan menurut Majid dalam Sudjana (2005: 103) Belajar adalah perilaku pengembangan diri melalui proses penyesuaian tingkah laku yang terwujud melalui kegiatan belajar, bukan karena akibat langsung dari pertumbuhan seseorang yang melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebagai proses kegiatan seseorang yang dilakukan secara sadar yang diperoleh melalui pengalaman dan penyesuaian tingkah laku dalam upaya meningkatkan kualitas diri.

## **2. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar adalah untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan lainnya. Menurut Suprijono (2016: 5) Tujuan belajar adalah bentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya, hal tersebut merupakan konsekuensi logis peserta didik untuk menciptakan suatu lingkungan belajar tertentu. Menurut Sardiman (2011: 26) Tujuan belajar adalah untuk mengembangkan nilai memerlukan penciptaan sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif sehingga peserta didik dapat memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka, dan menerima pendapat orang lain, sedangkan menurut Hamalik (2008: 73) Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar penting dan mempunyai banyak sekali manfaat. Tujuannya dapat dijadikan sebagai acuan untuk menjalankan suatu program tertentu agar program



tersebut dapat berjalan lurus mengikuti arus sesuai dengan apa yang sebelumnya telah ditetapkan. Tujuan tidak banyak ditunjukkan kepada peserta didik yang dijadikan objek melainkan di ukur ketercapaiannya ketika peserta didik telah selesai melakukan proses belajar saja tetapi di lihat dari setiap kegiatan peserta didik.

### **3. Teori Belajar**

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya atau bagaimana informasi diperoleh di dalam pikiran peserta didik. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar.

#### **3.1 Teori Belajar Behavioristik**

Teori belajar behavioristik sangat berpengaruh terhadap masalah belajar, sehingga belajar di tafsirkan sebagai latihan-latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Menurut Budiningsih (2012: 20) Teori belajar behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut Hamalik (2008: 43) Behavioristik adalah suatu studi tentang kelakuan manusia dengan memberikan rangsangan (stimulus), maka anak akan bereaksi dengan respon. Hubungan stimulus respons ini dengan akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis pada belajar. Kelakuan anak adalah terdiri atas respons-respons tertentu terhadap stimulus-stimulus tertentu. Sedangkan menurut Dalyono (2012: 30) Behavioristik adalah

tingkah laku manusia itu dikendalikan oleh ganjaran (*reward*) atau penguatan (*reinforcement*) dari lingkungan, dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi dengan stimulusnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan bentuk perubahan yang di alami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Peneliti menggunakan teori belajar behavioristik dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui disiplin belajar peserta didik yang terbiasa bermain *game online*, karena sesuai dengan hakikat behavioristik tentang perubahan tingkah laku belajar peserta didik yang terdapat jalinan erat antara reaksi-reaksi dengan stimulusnya.

## **B. Kebiasaan Bermain *Game Online***

Kebiasaan bermain *game online* dapat diartikan sebagai perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang sejak waktu yang lama dan menjadi bagian dari kehidupan suatu individu atau kelompok masyarakat dalam memainkan jenis permainan di komputer maupun di *smartphone* yang dimana memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini.

## 1. Pengertian Kebiasaan

Manusia adalah makhluk yang unik karena manusia mampu melakukan hal-hal tertentu dengan atau tanpa berpikir. Menurut Joko (2008: 24) Kebiasaan adalah perbuatan manusia yang tetap dilakukan berulang-ulang dalam hal yang sama. Sedangkan menurut Asih dalam jurnal psikologi (2010: 38) Kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama, sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat. Menurut Sayid (2006: 347) Kebiasaan adalah pengulangan sesuatu secara terus-menerus atau dalam sebagian besar waktu dengan cara yang sama dan tanpa hubungan akal, atau dia adalah sesuatu yang tertanam di dalam jiwa dari hal-hal yang berulang kali terjadi dan di terima tabiat.

Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan adalah perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang sejak waktu yang lama dan menjadi bagian dari kehidupan suatu individu atau kelompok masyarakat.

## 2. Pengertian *Game Online*

*Game Online* merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya. Menurut Hasan (2011: 1) *Game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, hal ini yang membuat pemain *game online*

menjadi semakin ketagihan. Menurut Maria dalam jurnal pendidikan (2016: 495) *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet. Sedangkan menurut Freeman (2008: 495) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet.

Berdasarkan definisi para ahli mengenai pengertian *game online* di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan di komputer maupun di *smartphone* yang dimana memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini.

### **3. Indikator Kebiasaan Bermain *Game Online***

Menurut Pangestika (2017: 10) mengatakan bahwa indikator kebiasaan dalam bermain *game online* yaitu:

1. Tempat bermain *game online*  
Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh peserta didik menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat bermain *game online* seperti warnet (warung internet), rumah, dan kafe.
2. Waktu dalam bermain *game online*  
Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya peserta didik menggunakan waktu luang seperti setelah pulang sekolah untuk bermain *game online*.
3. Jenis *game online*  
Jenis *game online* juga sangat berpengaruh atas kebiasaan peserta didik bermain *game online* karena jenis dan tipe permainan tertentu dapat menarik peserta didik untuk terus dimainkan secara berulang-ulang.

Sedangkan menurut Yee (2002: 775) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kebiasaan terhadap bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi;
2. Gundah ketika tidak bermain *game online*;
3. Pengaruh teman sebaya yang bermain *game online*;
4. Masalah dalam hal finansial dan ekonomi.

Menurut Utami (2017: 78) menyebutkan bahwa frekuensi bermain *game online* terdiri dari 3 indikator, yaitu kegemaran bermain *game online*, kebiasaan bermain *game online*, dan waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kebiasaan bermain *game online* disebabkan oleh peserta didik yang terus bermain walaupun sudah tidak menikmati permainan, merasa cemas jika dalam sehari tidak bermain *game online*, faktor teman sebaya yang bermain *game online* juga merupakan indikator yang sangat berpengaruh dalam penelitian karena peserta didik yang semula tidak bermain *game online* bisa bermain *game online* berkat ajakan serta rayuan peserta didik lain yang sudah dulu bermain *game online*.

#### **4. Ciri-Ciri Anak Dengan Kebiasaan Bermain Game Online**

Menurut Yohanes (2017: 35) mengemukakan bahwa anak yang kebiasaan bermain *game online* memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas bermain walaupun

tidak sedang bermain), memainkan *game online* dengan lama waktu lebih dari 14 jam per minggu, merasa gelisah, murung, depresi, dan lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain *game online*, dan berbohong kepada anggota keluarga atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan *game online*.

Menurut Shavira (2018: 2) terdapat tujuh aspek kebiasaan bermain *game online*, yaitu:

1. *Salience*, berpikir tentang *game online* sepanjang hari;
2. *Tolerance*, waktu bermain *game online* yang semakin meningkat;
3. *Mood Modification*, bermain *game online* untuk lari dari masalah;
4. *Relapse*, kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain;
5. *Withdrawal*, merasa gelisah ketika tidak bermain *game online*;
6. *Conflict*, bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan;
7. *Problems*, mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menimbulkan masalah.

Menurut Olievia (2018: 2) ciri-ciri anak mengalami kebiasaan bermain *game online* adalah setiap bermain selalu menghabiskan waktu yang lama, bahkan meningkat durasinya dari hari ke hari, merasa mudah marah dan tersinggung ketika diminta untuk berhenti bermain *game online*, merasa resah jika tidak bermain *game online*, dan sering melalaikan tugas-tugas akademik maupun tugas pekerjaan lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak dengan kebiasaan bermain *game online* selalu berpikir tentang *game online*, menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*

*online*, bermain *game online* untuk lari dari masalah, merasa gelisah jika tidak bermain *game online*, dan mengabaikan kegiatan-kegiatan lain demi untuk bermain *game online*.

## 5. Tipe-Tipe Game Online

Menurut Hasan (2011: 5) *game online* memiliki beberapa tipe-tipe permainan yaitu:

- a. *First-Person Shooter (FPS)*, *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah diri sendiri yang berada pada *game* tersebut, *game* ini mengambil aplikasi perang-perangan dengan senjata-senjata militer.
- b. *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c. *Cross-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda.
- d. *Browser Games*, merupakan *game* yang dimainkan pada *browser*.
- e. *Massive Multiplayer Online Games*, merupakan *game* dimana pemain bermain dalam dunia skalanya besar.

Menurut Arisman (2015: 5) tipe-tipe *game online* berdasarkan jenisnya yaitu:

1. *Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games (MMOFPS)*, permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya.
2. *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games (MMORTS)*, permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun.
3. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*, di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khalayak dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

4. *Cross-platform Online Play*, permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda.
5. *Massively Multiplayer Online Browser Games*, sebuah permainan sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML.
6. *Simulation Games*, permainan ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata.
7. *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG), pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

Menurut Surbakti (2017: 32) membedakan *game online* dari cara memainkannya yaitu, RPG (*Role Playing Game*) yang terdiri dari *Action Role-Playing Game* (*genre game* yang memasukkan unsur aksi), MMORPG (*game* yang bisa dimainkan dari berbagai tempat dan waktu oleh banyak pemain), dan *Tactical Role-Playing Game* (*game* yang berprinsip pada strategi) serta *Shooting Games* yang terdiri dari MMOFPS (jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut sebagai tokoh karakter yang dimainkan), MMOG (jenis *game* di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti di dunia nyata), dan *simulation games* (jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi).

Berdasarkan menurut para ahli di atas, *game online* memiliki beberapa tipe mulai dari RPG (*Role Playing Game*) yang terdiri dari unsur aksi sampai strategi yang dapat dimainkan di mana saja dan MMOFPS jenis *game* yang mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah



pemain berada dalam permainan tersebut sebagai tokoh karakter yang dimainkan.

## 6. Motivasi Bermain *Game Online*

Menurut Yee (2002: 772) terdapat lima faktor motivasi yang mendorong seseorang untuk bermain *game online*:

1. *Relationship*, didasari oleh perasaan ingin untuk memulai berinteraksi atau menjalin komunikasi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seorang pemain untuk membuat suatu hubungan sejak awal yang mendekati dengan isu-isu atau masalah-masalah dalam dunia nyata.
2. *Manipulation*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang menargetkan pemain lain sebagai target utamanya dan memanipulasi pemain lain untuk kekayaan dari kepuasan diri sendiri. Dalam faktor ini, pemain sering berlaku curang, mendominasi permainan, dan mengejek pemain lain.
3. *Immersion*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang sangat suka apabila menjadi seperti orang lain.
4. *Escapism*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang memanfaatkan dunia maya hanya sekedar untuk mencari kesenangan sesaat saja, misalnya bermain hanya untuk menghilangkan rasa jenuh dan stress dikehidupan nyata.
5. *Achievement*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang mempunyai keinginan untuk menjadi seseorang yang paling kuat di dunia virtual, melalui beberapa pencapaian akumulasi dan tujuan untuk mendapatkan item-item permainan yang merupakan sebuah simbol kekuasaan.

Menurut Ulfa (2017: 8) motivasi dalam bermain *game online* yaitu, menghilangkan stress, mencari teman/kawan, menjadi seperti orang lain, dan berkumpul bersama teman-teman.

Dimensi motivasi bermain MMORPG menurut Rachmawati (2015: 21-23) adalah sebagai berikut:

1. Dimensi *Achievement*
  - a. *Achievement*, dorongan untuk menambah kekuatan, proses yang cepat, dan akumulasi kekayaan atau status dalam *game*.
  - b. *Mechanics*, mempunyai ketertarikan dalam menganalisa peraturan dan sistem yang mendasari agar optimal dalam kemampuan karakter.
  - c. *Competition*, hasrat untuk tantangan dan kompetisi dengan pemain lain.
2. Dimensi *Social*
  - a. *Socializing*, mempunyai ketertarikan dalam menolong dan berbicara dengan pemain lain.
  - b. *Relationship*, hasrat untuk membentuk relasi yang bermakna dengan pemain lain.
  - c. *Teamwork*, merasa puas bisa menjadi bagian dari kelompok.
3. Dimensi *Immersion*
  - a. *Discovery*, menemukan dan mengetahui alat-alat yang tidak diketahui pemain lain.
  - b. *Role-playing*, membuat karakter dengan latar belakang cerita dan interaksi dengan pemain lain untuk meningkatkan karakter.
  - c. *Customization*, mempunyai ketertarikan dalam mendandani penampilan karakter.
  - d. *Escapism*, menggunakan *game online* untuk menghindar dari masalah kehidupan nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat motivasi dalam bermain *game online* seperti *relationship* yang didasari oleh perasaan ingin menjalin komunikasi dengan orang lain, *immersion* yang sangat suka apabila menjadi orang lain, *manipulation* untuk kepuasan diri sendiri, *escapism* untuk mencari kesenangan dan *achievement* keinginan untuk menjadi kuat di dunia virtual.

## **7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Game Online**

Menurut Dewandari (2013: 16) ada beberapa faktor yang mempengaruhi *game online* yaitu:

a. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kebiasaan bermain *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan.

b. Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena *game* ini memberikan tantangan untuk berekserimen dan sangat menyenangkan.

c. Jenis *Game Online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain *game* akan termotivasi untuk terus memainkan.

Sedangkan menurut Al-Munajjid (2016: 16-18) menemukan banyak alasan yang yang membuat anak-anak tertarik kepada *game* yaitu:

1. Grafik yang luar biasa, perusahaan-perusahaan berusaha dengan konstan untuk menghasilkan kemajuan dan inovasi yang lebih besar dalam memproduksi *game-game* ini.
2. Kesenangan, *game-game* ini mencapai puncak kesenangan di dalam gambar, warna, imajinasi, petualangan, dan presisi dari grafik dan imajinasi.
3. Elemen kompetisi, beberapa *game* menampilkan seorang pahlawan yang menyelamatkan orang-orang, seorang kriminal yang kabur dari polisi, atau melawan binatang buas. Sehingga, pemain berada dalam posisi berkompetisi.
4. Realisme atas dasar sugesti, ini terjadi melalui gambar-gambar dari tempat-tempat yang memiliki detil yang sangat tepat.
5. Karakter pahlawan, *game* mempresentasikan pahlawan dalam bentuk cerita, sehingga pemain mempersamakan diri dengan mereka dan mewakili mereka selama permainan dan bahkan setelahnya.

Menurut Masya dalam jurnal bimbingan dan konseling (2016: 156) banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya adalah tidak pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi *game online* tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa secara umum ada tiga faktor yang mempengaruhi *game online* yaitu gender, kondisi psikologis, dan jenis *game online*. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga mempengaruhi seseorang untuk bermain *game online*.

## **8. Dampak-Dampak Penggunaan *Game Online***

### **1. Dampak Positif**

Menurut Suciati (2013: 130) bermain *game* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain *game* beberapa jam dalam seminggu adalah *video games* melatih *problem solving*, memberi penguatan yang positif, melatih anak berpikir strategis, melatih anak membangun jaringan (*network*), membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata.

### **2. Dampak Negatif**

Menurut Suciati (2013: 131) mengatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif, berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain *game*, ketidakpedulian terhadap sesama dan cenderung mempunyai sifat tertutup.

Menurut Akmarina dalam jurnal ilmu komunikasi (2016: 192-193) dampak positif dan negatif bermain *game online* adalah sebagai berikut:

### **1. Dampak positif**

- a. Pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi oleh orang tua.

- b. Emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain *game online*.
  - c. Peserta didik akan lebih berfikir kreatif.
2. Dampak negatif
- a. Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.
  - b. Emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek bermain *game online*.
  - c. Lupa waktu, jadwal makan maupun beribadah akan sering di lalaikan.

Menurut Husna (2017: 2) dampak positif *games* diantaranya sebagai sarana belajar dalam memecahkan masalah, mengatur strategi, bekerja sama, dan belajar bahasa Inggris. *Games* juga dapat meningkatkan konsentrasi, fokus, dan kemampuan visual. Sedangkan dampak negatif bermain *game* diantaranya menyebabkan penurunan konsentrasi belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, mengenai dampak-dampak penggunaan *game online* dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat dampak positif dan dampak negatif penggunaan *game online*. Dampak positifnya bermain *game* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, sedangkan dampak negatifnya bermain *game online* secara berlebihan akan berpengaruh terhadap perilaku sosial seperti ketidakpedulian kepada sesama dan cenderung mempunyai sifat tertutup.

## **C. Disiplin Belajar**

Disiplin belajar merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya menjadi tanggung jawabnya atau dapat diartikan sebagai aturan-aturan, kaidah-kaidah, asas-asas, patokan-patokan, dan perikelakuan atau latihan batin dan watak yang dimaksud supaya segala perbuatannya selalu mentaati tata tertib dalam proses perubahan tingkah laku.

### **1. Pengertian Disiplin Belajar**

Disiplin belajar merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya menjadi tanggung jawabnya. Menurut Prijodarminto dalam Sukmanasa (2016: 15) disiplin belajar adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan atau ketertiban. Sedangkan menurut Nurhayati dalam Sukmanasa (2016: 15) Disiplin belajar adalah pendekatan dengan perubahan perilaku yang dilakukan oleh pendidik dari peserta didik yang tidak disiplin belajar menjadi peserta didik yang disiplin belajar. Menurut Elly (2016: 46) Disiplin belajar adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan untuk tunduk pada keputusan, perintah atau peraturan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar adalah sikap dan perbuatan peserta didik dalam melaksanakan kewajiban belajar secara sadar dengan cara menaati peraturan yang ada di lingkungan sekolah.

## 2. Macam-Macam Disiplin Belajar

Jika ditinjau dari bentuknya disiplin belajar dapat dibedakan atas dua macam. Menurut Prijodarminto (2009 : 15):

1. Disiplin belajar yang berasal dari dalam  
Disiplin bersifat intrinsik yang artinya seseorang dengan kesadaran senang dan sukarela tunduk pada peraturan yang telah ditetapkan oleh lembaga.
2. Disiplin belajar yang berasal dari luar  
Pada disiplin ini seseorang dipaksa untuk menaati peraturan-peraturan yang telah ditetapkan, karena takut akan sanksi-sanksi atau hukuman yang telah ditetapkan dalam peraturan tersebut, sehingga terwujud keputusan semu.

Menurut Sukarna (2010: 49) menyebutkan bahwa disiplin belajar ada dua macam yaitu:

1. *Self imposed discipline*  
Disiplin yang timbul dari dalam karena adanya dorongan perasaan dan pikiran sendiri untuk menaati dan melakukan sendiri.
2. *Command discipline*  
Disiplin yang timbul karena takut akan konsekuensi hukuman.

Sedangkan menurut Partono (2004: 210) menyebutkan bahwa macam-macam disiplin belajar ditunjukkan dengan tiga perilaku yaitu: perilaku kedisiplinan di dalam kelas, perilaku kedisiplinan di luar kelas, dan perilaku kedisiplinan di rumah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum macam-macam disiplin belajar dibedakan atas dua macam yaitu disiplin yang berasal dari dalam dan disiplin yang berasal dari luar. Disiplin yang berasal dari dalam artinya kesadaran seseorang dengan senang hati dan sukarela tunduk pada peraturan yang sudah ditetapkan

sedangkan disiplin yang berasal dari luar artinya kesadaran seseorang untuk menaati peraturan yang telah ditetapkan secara terpaksa karena takut akan sanksi atau hukuman.

### **3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar**

Menurut Slameto (2005: 64) secara umum mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi disiplin belajar seseorang terdiri dari tiga faktor, yaitu:

1. Perasaan takut  
Disiplin yang digunakan adalah kekuasaan dan kekuatan. Hukuman dan ancaman dalam hal ini diberikan kepada pelanggar peraturan untuk membuatnya jera dan menakutkan, sehingga mereka tidak berbuat lagi kesalahan yang serupa, yang akhirnya membuat mereka patuh akan tata tertib yang berlaku.
2. Kebiasaan  
Perbuatan yang sering diulang-ulang akan menjadi kebiasaan. Bila kebiasaan diulang-ulang terus menerus akan menjadi watak. Bila watak itu telah menjadi cap dari orang tersebut dengan cara mempraktekan sesuatu perbuatan yang sama tadi, maka akan menjadi kepribadian.
3. Kesadaran untuk berdisiplin  
Idealnya, seseorang yang tidak berhasil dalam suatu pencapaian tujuan, akan berusaha menyadari dan memperbaiki diri dengan lebih giat dalam berusaha. Kesadaran melaksanakan aturan tata tertib akan menumbuhkan perilaku disiplin positif, sebab disiplin positif inilah yang akan menjadi pola perilaku yang relatif menetap.

Menurut Siska (2017: 4) menyebutkan bahwa disiplin belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu:

1. Faktor internal  
Merupakan faktor-faktor yang berasal dari peserta didik sendiri dan dapat mempengaruhi disiplin belajarnya.
2. Faktor eksternal  
Merupakan faktor-faktor yang berasal dari lingkungan luar dan dapat mempengaruhi disiplin belajar peserta didik.



Sedangkan menurut Rosyidah (2015: 21-22) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi disiplin belajar peserta didik antara lain:

1. Faktor pendidikan, usaha sadar yang sistematis dalam rangka memberikan pengetahuan kepada orang lain.
2. Faktor genetik, yaitu segala sesuatu yang dibawa individu sejak lahir karena faktor keturunan.
3. Faktor lingkungan, memiliki peranan yang begitu mempengaruhi terhadap kedisiplinan setiap orang karena jika lingkungan ber kondisikan baik, maka pengaruh yang diambil seseorang tersebut juga baik begitupun sebaliknya.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi disiplin belajar peserta didik yaitu faktor internal yang berasal dari diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan luar. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam disiplin belajar.

#### **4. Indikator Disiplin Belajar**

Indikator disiplin belajar menurut Gunarsa (2007: 14) adalah tepat waktu, bertanggung jawab, dan menepati janji.

1. Tepat waktu  
Tepat waktu adalah perilaku disiplin dalam menghargai waktu seperti tidak pernah terlambat dalam hal apa pun.
2. Bertanggung jawab  
Tanggung jawab adalah perwujudan kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.
3. Menepati janji  
Menepati janji adalah suatu perilaku yang mencerminkan adanya kesesuaian antara hati, perkataan, dan perbuatan yang selalu berusaha agar tindakannya tidak bertentangan dengan apa yang telah diutarakan.

Sedangkan menurut Sumadi (2016: 7) mengemukakan tiga indikator disiplin belajar yaitu: disiplin terhadap waktu, disiplin terhadap kegiatan belajar mengajar, serta disiplin terhadap tata tertib dan kebijakan sekolah.

Menurut Slameto (2005: 69) ada beberapa indikator disiplin belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Disiplin belajar peserta didik dalam masuk sekolah;  
Artinya, seorang peserta didik dikatakan disiplin masuk sekolah jika ia selalu aktif masuk sekolah tepat waktu, tidak terlambat serta tidak pernah membolos.
2. Disiplin belajar peserta didik dalam mengerjakan tugas;  
Mengerjakan tugas merupakan salah satu rangkaian kegiatan dalam belajar. Tujuan dari pemberian tugas biasanya untuk menunjang pemahaman dan penguasaan pelajaran pada peserta didik.
3. Disiplin belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah;  
Menuntut peserta didik untuk aktif, teratur, tekun, dan tertib dalam mengikuti pelajaran yang terarah pada suatu tujuan belajar.
4. Disiplin belajar peserta didik dalam menaati tata tertib di sekolah;  
Memberikan kesadaran bagi peserta didik akan tata tertib dan peraturan sekolah yang ditunjukkan dengan setiap perilakunya.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek indikator disiplin dalam belajar, yaitu tepat waktu, bertanggung jawab, dan menepati janji. Tepat waktu didasari oleh peserta didik saat datang ke sekolah, mengumpulkan tugas, serta saat mendapat jadwal piket, bertanggung jawab didasari oleh peserta didik saat mengerjakan tugas, memperhatikan pendidik, serta menjaga kebersihan kelas sedangkan menepati janji didasari saat bertutur kata dan bertingkah laku jujur di lingkungan sekolah.

#### D. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Putra (2017) Universitas Nusantara PGRI Kediri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang tidak bermain *game online* memiliki disiplin belajar yang tinggi sedangkan peserta didik yang bermain *game online* memiliki disiplin belajar yang rendah dengan hasil uji normalitas sebesar  $0,525 >$  dari  $0,05$  maka dapat disimpulkan data yang digunakan berdistribusi normal. Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada hasil penelitian bahwa peserta didik yang terbiasa bermain *game online* memiliki disiplin belajar yang rendah.
2. Syahputra (2017) Universitas Syiah Kuala Banda Aceh. Hasil penelitian tersebut diperoleh dari regresi linier sederhana dengan  $X$  sebesar  $0,316$  berarti bahwa peserta didik yang terlalu sering bermain *game online* terjadi peningkatan perubahan perilaku sebesar  $31,6\%$ . Hasil tersebut juga diperoleh nilai positif konstanta sebesar  $32,028$  yang menunjukkan adanya pengaruh positif antara bermain *game online* terhadap perubahan perilaku peserta didik. Uji hipotesis  $r_{hitung}$  untuk variabel bermain *game online* sebesar  $2,484$  dengan tingkat signifikansi  $0,016$ , nilai  $r_{tabel}$  pada  $\alpha = 5\%$  adalah  $2,004$ . Maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $2,484 > 2,004$ ) dengan nilai signifikansi kurang dari  $0,05$ , jadi dapat disimpulkan bahwa bermain

*game online* berpengaruh positif terhadap perubahan perilaku peserta didik. Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada variabel bebas yakni kebiasaan bermain *game online* yang sama-sama mempengaruhi variabel terikat, hanya yang membedakan pada penelitian ini variabel yang dipengaruhi adalah perilaku peserta didik sedangkan variabel yang dipengaruhi pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah disiplin belajar peserta didik.

3. Amanda (2016) Universitas Mulawarman. Penelitian ini menunjukkan bahwa, hasil uji hipotesis  $r_{hitung}$  untuk variabel *game online* diperoleh sebesar 0,845 dan  $r_{tabel}$  0,195 dengan tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan ( $dk = n-2$ ). Diketahui  $r_{hitung} > t_{tabel}$  ( $0,845 > 0,195$ ) yang berarti valid, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *game online* terhadap perilaku agresif peserta didik di Samarinda. Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa ada pengaruh antara variabel yang mempengaruhi yakni bermain *game online* dengan variabel yang dipengaruhi dan yang membedakan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada hasil uji hipotesis.
4. Nuhan (2016) Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa analisis koefisien bermain *game online* dengan prestasi belajar sebesar 0,098 dan bilangan konstanta sebesar 80,75.

Variabel bernilai positif sebesar 0,098 yang berarti terdapat kenaikan bermain *game online* sebesar satu satuan akan menurunkan prestasi belajar sebesar 0,098. Nilai  $r_{hitung}$  sebesar 2,229 dan nilai  $r_{tabel}$  sebesar 2,192 dengan nilai signifikan sebesar 0,031 ( $p < 0,05$ ) dikatakan terdapat hubungan yang signifikan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada nilai koefisien regresi variabel bermain *game online* bernilai positif, yang berarti terdapat kenaikan bermain *game online* sebesar satu satuan.

5. Pande (2012) Universitas Udayana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada variabel tingkat kecanduan *game online* memiliki nilai probabilitas ( $p$ ) 0,819 atau mempunyai probabilitas diatas 0,05 ( $p > 0,05$ ) yang menunjukkan variabel tersebut bersifat normal, sedangkan pada variabel prestasi belajar memiliki nilai probabilitas ( $p$ ) 0,534 atau mempunyai probabilitas di atas 0,05 ( $p > 0,05$ ) yang juga menunjukkan variabel tersebut bersifat normal. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hubungan tingkat kecanduan *game online* dan prestasi belajar adalah linear karena memiliki probabilitas linearity ( $p$ ) sebesar 0,001 atau memiliki taraf signifikansi untuk linearitas lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ) dengan skor variabel tingkat kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar menunjukkan adanya garis yang sejajar atau

lurus. Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan variabel yang mempengaruhi yakni kecanduan bermain *game online* yang memiliki pengaruh dengan variabel yang dipengaruhi.

6. Muezzin (2015) Cyprus International University. Penelitian ini menggunakan partisipasi dari 131 peserta didik yang memiliki komputer pribadi di mana terdapat 50 peserta didik laki-laki (38,2%) dan 81 peserta didik perempuan (61.8%) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kepemilikan komputer dengan kecanduan *game online* yang ditunjukkan oleh nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  ( $1,61 > 1,38$ ), nilai signifikansi =  $0,00 < \alpha = 0,05$ . Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait media dalam variabel bermain *game online*, tanpa adanya media peserta didik tidak akan bisa menikmati permainan yang berbasis internet ini.
7. Eskasasnanda (2017) Universitas Negeri Malang. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tekanan teman sebaya adalah faktor utama peserta didik memainkan video *game online*. Peserta didik yang tidak pernah bermain video *game online* dapat dianggap ketinggalan jaman dan pengecut. Kemudian mereka akan diasingkan dari asosiasi teman sebaya. Ketika peserta didik melihat rekan mereka bermain video *game online*, mereka menjadi tertarik karena sensasi, kegembiraan, dan *audiovisual* yang disajikan dalam video *game online*. Seperti pada latar

belakang masalah, pengaruh teman sebaya menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi peserta didik memainkan *game online* dan hal tersebut menjadi persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

8. Vollmer (2014) University of Education Heidelberg. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diperoleh nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  ( $2,659 > 1,202$ ) dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif kecanduan bermain *game* komputer terhadap kepribadian peserta didik. Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan variabel yang mempengaruhi yakni kecanduan bermain *game online* yang memiliki pengaruh dengan variabel yang dipengaruhi.
9. Mozelius (2016) Stockholm University. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game* terhadap kebiasaan belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan pendapat peserta didik bahwa *game* adalah hobinya sedangkan beberapa peserta didik yang lain mengemukakan kebiasaan bermain *game* adalah untuk melarikan diri dari kegiatan sekolah yang membosankan dan tidak menantang. Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait ciri-ciri anak dengan kebiasaan bermain *game online* salah satunya adalah *mood modification*, yang dimana bermain *game online* adalah untuk lari dari masalah.

10. Saghir (2016) Northern Illinois University. Berdasarkan hasil penelitian pada perspektif pembelajaran, video *game* pendidikan telah dimajukan sebagai alat bantu pengajaran karena memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi, membangun keterampilan bermain peran, dan kerja sama tim. Akhirnya, ada manfaat besar yang diperoleh dari penggunaan video *game* dalam pendidikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh video *game* dalam pembelajaran. Penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dimana dalam penelitian ini video *game* dijadikan alat bantu pengajaran sesuai dengan dampak positif bermain *game online* yang melatih kerjasama antar kelompok sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti *game online* dijadikan variabel yang mempengaruhi disiplin belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan di atas, terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti seperti peserta didik yang bermain *game online* memiliki disiplin belajar yang rendah serta pengaruh teman sebaya menjadi salah satu faktor peserta didik memainkan *game online*. Peserta didik yang tidak pernah bermain *game online* dapat dianggap ketinggalan jaman dan pengecut. Kemudian mereka akan diasingkan dari asosiasi teman sebaya. Ketika peserta didik melihat rekan mereka bermain *game online*, mereka menjadi tertarik karena sensasi, kegembiraan, dan *audiovisual* yang disajikan dalam *game online*. Sedangkan perbedaan pada penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah



penggunaan video *game* dalam pembelajaran yang dijadikan alat bantu pengajaran sesuai dengan dampak positif bermain *game online* yang melatih kerjasama antar kelompok sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti *game online* dijadikan variabel yang mempengaruhi disiplin belajar peserta didik.

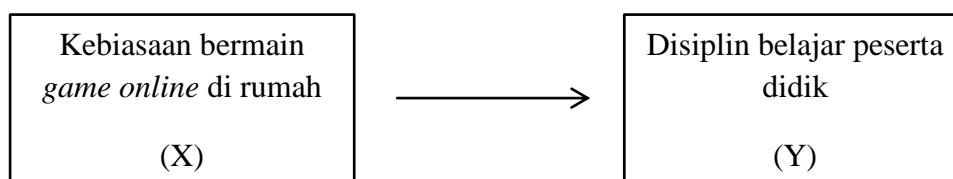
#### **E. Kerangka Pikir Penelitian**

Kebiasaan bermain *game online* di rumah merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi disiplin belajar peserta didik. Hal ini berdasarkan temuan fakta di lapangan bahwa kebiasaan bermain *game online* di rumah peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019 tinggi dan disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019 rendah.

Banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik terbiasa bermain *game online* salah satunya adalah pergaulan dengan teman sebaya yang bermain *game online*. Ajakan dan rayuan kepada peserta didik untuk memainkan permainan berbasis internet sudah menjadi hal yang biasa mengingat mudahnya memperoleh media di zaman yang super canggih ini. Peserta didik yang tidak pernah bermain *game online* akan dianggap ketinggalan jaman dan pengecut. Kemudian mereka akan diasingkan dari asosiasi teman sebaya. Ketika peserta didik melihat rekan mereka bermain *game online*, mereka menjadi tertarik karena sensasi, kegembiraan, dan *audiovisual* yang disajikan dalam *game online*.

Peran pendidik sebenarnya sangat berpengaruh dengan kebiasaan bermain *game online* peserta didik di rumah. Mereka seharusnya lebih jeli dalam memperhatikan peserta didik tentang dampak-dampak negatif bermain *game online*, walaupun beberapa pendidik sudah memberikan saran dan arahan namun mereka melakukannya pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung yang membuat konsentrasi peserta didik terpecah menjadi dua, sehingga saran serta arahan yang diberikan pendidik menjadi kurang efektif.

Berdasarkan kerangka pikir di atas, bahwa terdapat pengaruh negatif antara kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik. Semakin tinggi kebiasaan bermain *game online* maka semakin rendah disiplin belajar peserta didik. Sebaliknya semakin rendah kebiasaan bermain *game online* maka semakin tinggi disiplin belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, untuk lebih memahami kaitan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian**

Keterangan:

X = Kebiasaan bermain *game online* di rumah (Variabel X)

Y = Disiplin belajar peserta didik (Variabel Y)

→ = Pengaruh

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat pengaruh negatif kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

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

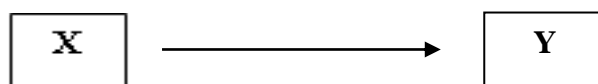
Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional. Metode penelitian korelasional yaitu salah satu teknik analisis dalam statistik suatu penelitian yang digunakan untuk mengetahui hubungan dan tingkat pengaruh antara dua variabel atau lebih yang terjadi karena adanya hubungan sebab akibat tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel.

##### **2. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode korelasional yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mengetahui hubungan dan tingkat pengaruh antara dua variabel atau lebih yang terjadi karena adanya hubungan sebab akibat tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel.

Penelitian korelasional melibatkan perhitungan korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat. Desain penelitian yang ditempuh sebagai langkah awal sama sebagaimana dalam setiap penelitian, yaitu peneliti harus menentukan masalah penelitian yang akan menjadi fokus studinya. Setelah menentukan masalah penelitian, selanjutnya penentuan subjek dalam penelitian dan pengumpulan data menggunakan kuesioner yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan. Selanjutnya dilakukan analisis data dengan cara mengkorelasikan hasil pengukuran variabel satu dengan variabel yang lain.

Korelasi dibedakan menjadi dua macam, korelasi positif dan korelasi negatif. Korelasi positif adalah hubungan yang sifatnya satu arah. Korelasi positif terjadi jika antara dua variabel berjalan paralel atau searah, yang berarti jika variabel X mengalami kenaikan maka variabel Y juga mengalami kenaikan, sedangkan korelasi negatif adalah hubungan yang sifatnya berlawanan atau bertentangan. Korelasi negatif terjadi jika antara dua variabel berjalan berlawanan, yang berarti jika variabel X mengalami kenaikan maka variabel Y mengalami penurunan.



**Gambar 2. Desain Penelitian**

Keterangan:

X = Kebiasaan bermain *game online* di rumah (Variabel X)

Y = Disiplin belajar peserta didik (Variabel Y)

→ = Pengaruh

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas V pada 4 Sekolah Dasar Negeri Sawah Lama Bandar Lampung yaitu: SD Negeri 1 Sawah Lama, SD Negeri 2 Sawah Lama, SD Negeri 3 Sawah Lama, dan SD Negeri 4 Sawah Lama.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian pendahuluan dilaksanakan pada tanggal 17 November 2018 dan 7 Januari 2019 dilanjutkan dengan uji instrumen penelitian pada tanggal 23 Februari 2019 serta penelitian pada tanggal 1 - 2 Maret 2019.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang gemar bermain *game online* di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung.

**Tabel 3. Populasi Penelitian**

No	Sekolah Dasar	Kelas	Gemar Bermain <i>Game Online</i>
1	SD Negeri 1 Sawah Lama	V	83
2	SD Negeri 2 Sawah Lama	V	58
3	SD Negeri 3 Sawah Lama	V	32
4	SD Negeri 4 Sawah Lama	V	18
<b>Jumlah Peserta Didik</b>			191

Sumber: data penelitian 2019

## 2. Sampel

Teknik *sampling* dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan menggunakan *proportionate stratified random sampling*. Teknik *proportionate stratified random sampling* digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang berstrata secara proporsional dan untuk menentukan jumlah sampel dari masing-masing tingkatan harus proporsional juga.

Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Yamane menurut Riduwan (2009: 65) sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Presisi yang ditetapkan (13% atau 0,13)

Berdasarkan rumus di atas, diperoleh jumlah sampel (n) pada penelitian ini sebagai berikut:

### 1. SD Negeri 1 Sawah Lama

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{83}{83 \cdot 0,13^2 + 1} = \frac{83}{1,4027 + 1} = \frac{83}{2,4027} = 35$$

### 2. SD Negeri 2 Sawah Lama

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{58}{58 \cdot 0,13^2 + 1} = \frac{58}{0,9802 + 1} = \frac{58}{1,9802} = 29$$

## 3. SD Negeri 3 Sawah Lama

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{32}{32 \cdot 0,13^2 + 1} = \frac{32}{0,3408 + 1} = \frac{32}{1,3408} = 24$$

## 4. SD Negeri 4 Sawah Lama

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{18}{18 \cdot 0,13^2 + 1} = \frac{18}{0,1042 + 1} = \frac{18}{1,1042} = 16$$

**Tabel 4. Sampel Penelitian**

No	Sekolah Dasar	Kelas	Jumlah Sampel Penelitian
1	SD Negeri 1 Sawah Lama	V	35
2	SD Negeri 2 Sawah Lama	V	29
3	SD Negeri 3 Sawah Lama	V	24
4	SD Negeri 4 Sawah Lama	V	16
<b>Jumlah Sampel Penelitian</b>			104

Sumber: data penelitian 2019

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa jumlah sampel (n) pada SD Negeri 1 Sawah Lama sebanyak 35 responden, SD Negeri 2 Sawah Lama sebanyak 29 responden, SD Negeri 3 Sawah Lama sebanyak 24 responden, dan SD Negeri 4 Sawah Lama sebanyak 16 responden. Adapun jumlah sampel keseluruhan pada penelitian ini sebanyak 104 responden.



#### **D. Variabel Penelitian**

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (variabel bebas) dan variabel *dependen* (variabel terikat). Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel *independen* (variabel bebas)

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu kebiasaan bermain *game online* di rumah yang dilambangkan dengan (X).

b. Variabel *dependen* (variabel terikat)

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu disiplin belajar peserta didik yang dilambangkan dengan (Y).

#### **E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

##### **1. Definisi Konseptual Variabel**

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Kebiasaan bermain *game online* adalah perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang sejak waktu yang lama dan menjadi bagian dari kehidupan suatu individu atau kelompok masyarakat dalam memainkan jenis permainan di komputer maupun di *smartphone* yang dimana memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini.
- b. Disiplin belajar adalah sikap dan perbuatan peserta didik dalam melaksanakan kewajiban belajar secara sadar dengan cara menaati peraturan yang ada di lingkungan sekolah.

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kebiasaan bermain *game online* adalah perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang sejak waktu yang lama dalam memainkan jenis permainan di komputer maupun di *smartphone* yang dimana memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya. Adapun indikator kebiasaan bermain *game online* menurut Yee (2002: 775) antara lain, terus bermain walaupun sudah tidak menikmati lagi, gundah ketika tidak bermain *game online*, pengaruh teman sebaya yang bermain *game online*, serta masalah dalam hal finansial dan ekonomi. Pengaruh teman sebaya menjadi indikator paling berpengaruh dalam penelitian ini karena peserta didik terbiasa bermain *game online* disebabkan oleh ajakan teman yang sudah bermain *game online* terlebih dahulu.
- b. Disiplin belajar adalah sikap dan perbuatan peserta didik dalam melaksanakan kewajiban belajar secara sadar dengan cara menaati peraturan yang ada di lingkungan sekolah maupun di rumah. Adapun indikator disiplin belajar menurut Gunarsa (2007: 14) antara lain, tepat waktu yang dilihat saat peserta didik datang ke sekolah, mengumpulkan tugas, serta saat mendapat jadwal piket, selanjutnya bertanggung jawab yang dilihat saat peserta didik mengerjakan tugas, memperhatikan pendidik, serta menjaga kebersihan kelas sedangkan menepati janji

dapat dilihat saat peserta didik bertutur kata dan bertingkah laku jujur di lingkungan sekolah.

## **F. Metode Pengumpulan Data**

Data bagi suatu penelitian merupakan bahan yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian. Oleh karena itu, data harus selalu ada agar permasalahan penelitian itu dapat dipecahkan. Metode pengumpulan data dari penelitian ini adalah:

### **1. Kuesioner (Angket)**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner atau angket terdiri dari sejumlah pernyataan dimana responden diminta memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang telah disiapkan.

Penelitian ini menggunakan metode angket terbuka. Angket terbuka atau *open ended questionnaire* memberikan kesempatan kepada responden untuk memberikan jawaban secara bebas. Kuesioner ini disusun atas beberapa pernyataan yang berkaitan dengan kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik. Responden diminta menjawab dengan memilih empat opsi bertingkat, yaitu selalu (SL), sering (S), kadang-kadang (KK), dan tidak pernah (TP).

**Tabel 5. Skor Jawaban Pedoman Kuesioner**

<b>Pernyataan Positif dan Pernyataan Negatif</b>		
<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor untuk pernyataan positif</b>	<b>Skor untuk pernyataan negatif</b>
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

Sumber: Sugiyono (2016: 93)

## 2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga digunakan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2016: 140) Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

### G. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Pengujian instrumen sangat diperlukan dalam suatu penelitian, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan uji instrumen penelitian terlebih dahulu di Sekolah Dasar Negeri 2 Sawah Lama Bandar Lampung pada kelas VB terhadap 10 peserta didik di luar dari sampel penelitian guna mengetahui apakah instrumen penelitian tersebut layak atau tidak untuk digunakan pada saat penelitian.

**Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian**

Variabel	Indikator	Pernyataan yang diajukan		Jumlah yang dipakai	Jumlah
		(+)	(-)		
Kebiasaan bermain <i>game online</i> (X)	Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi	1	2	3	15
	Gundah ketika tidak bermain <i>game online</i>	1	3	4	
	Pengaruh teman sebaya yang bermain <i>game online</i>	1	3	4	
	Masalah dalam hal finansial dan ekonomi	0	4	4	
Disiplin belajar (Y)	Tepat waktu	2	2	4	17
	Bertanggung jawab	5	4	9	
	Menepati janji	2	2	4	

Data Lengkap: Lampiran 3, hal 79

Sumber: analisis data penelitian

**Tabel 7. Rekapitulasi Kategori Kebiasaan Bermain *Game Online***

Skor	Kategori
< 23	Tinggi
24 – 32	Sedang
> 33	Rendah

Sumber: Akbar (2016: 56)

**Tabel 8. Rekapitulasi Kategori Disiplin Belajar Peserta Didik**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
> 33	Tinggi
24 – 32	Sedang
< 23	Rendah

Sumber: Ramdani (2010: 35)

### 1. Uji Validitas Kuesioner

Menurut Arikunto (2010: 211) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur, suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validitas angket yang yang diteliti secara tepat. Oleh karena itu, untuk mengukur validitas angket menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$  = Total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$  = Jumlah skor variabel Y

$\sum X$  = Jumlah skor variabel X

$\sum X^2$  = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$  = Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Arikunto (2010: 213)

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid. Pengujian uji validitas angket menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*.

**Tabel 9. Daftar Klasifikasi Validitas**

<b>Nilai Validitas</b>	<b>Keterangan</b>
$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,21 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,41 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,61 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,81 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2010: 80)

## 2. Uji Reliabilitas Kuesioner

Menurut Arikunto (2010: 178) Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Sedangkan menurut Sugiyono (2017: 175) instrumen dikatakan *reliabel* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_b^2$  = Skor tiap-tiap item

n = Banyaknya butir soal

$\sigma_i^2$  = Varians total

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*. Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas instrumen digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran.

**Tabel 10. Daftar Klasifikasi Reliabilitas**

<b>Nilai Reliabilitas</b>	<b>Keterangan</b>
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2010: 110)

## H. Uji Hipotesis

### 1. Uji Regresi Linier Sederhana

Guna menguji ada tidaknya pengaruh negatif kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik digunakan analisis



regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Siregar (2010: 379) rumus regresi linier sederhana, yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

$a$  dan  $b$  = Konstanta

Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh negatif kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

Ho : Tidak terdapat pengaruh negatif kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan sebuah gagasan yang tercapai pada akhir penelitian. Berdasarkan data hasil penelitian yang didasari dari uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan disiplin belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut :

#### a. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan untuk lebih meningkatkan kedisiplinan dalam belajar dengan mematuhi aturan-aturan yang ada di sekolah, jika sebelumnya sering melanggar peraturan alangkah baiknya tidak diulangi kembali.

b. Bagi pendidik

Pendidik diharapkan untuk terus menanamkan kedisiplinan kepada peserta didik dengan cara selalu mengingatkan tentang aturan-aturan yang ada di sekolah, alangkah lebih baik lagi bila memberikan arahan untuk mengurangi/mengatur waktu dalam bermain *game online* di rumah.

c. Bagi kepala sekolah

Bagi kepala sekolah diharapkan untuk selalu menghimbau kepada pendidik tentang peraturan-peraturan yang ada di sekolah kepada peserta didik dalam rangka meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

d. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan yang bermanfaat tentang pengaruh kebiasaan bermain *game online* di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Taufan. 2016. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet Kecamatan Lowokmaru Kota Malang. *Jurnal Kesehatan Surya Nusantara*. 6 : 2 : 47-57.
- Akmarina, Yeni Nabilla. 2016. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektivitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *E-jurnal Ilmu Komunikasi*. 4 : 1 : 189-199.
- Al-Munajjid, Syekh Muhammad. 2016. *Bahaya Game*. Aqwam Media Profetika, Solo.
- Amanda, Rika Agustina. 2016. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 4 : 3 : 290-304.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- .....2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arisman, Dwi. 2015. Analisis Korelasi Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *E-jurnal Fakultas Teknik UMP*. 3 : 1 : 4-15.
- Asih, Gusti Yuli. 2010. Perilaku Prosocial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi*. 1 : 1 : 33-42.
- Budiningsih, Asih. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dalyono. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dewandari, Saptarini. 2013. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. 1 : 1 : 1-13.
- Eskasasnanda, I Dewa Putu. 2017. Causes and Effects of Online Vidio Game

- Playing Among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*. 9 : 2 : 191-202.
- Elly, Rosma. 2016. Hubungan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*. 3 : 4 : 43-53.
- Freeman, Cindy B. 2008. Internet Gaming Addiction. *The Journal of Nurse Practitioners (JNP)*. 3 : 4 : 42-47.
- Gunarsa, S. D dan Singgih D. G. 2007. *Psikologi Untuk Membimbing*. Gunung Mulia, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- .....2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hasan. 2011. *Multiplayer Online Game*. Gramedia, Bandung.
- Husna, Nahdiatul. 2017. Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin-Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*. 4 : 3 : 1-14.
- Joko. 2008. Pengaruh Kepemimpinan, Motivasi dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Negeri Sipil pada Dinas Kehutan dan Perkebunan Kabupaten Jepara. *Jurnal SDM*. 1 : 1 : 1-12.
- Maria. 2016. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6 : 5 : 494-501.
- Masya, Hardiyansyah. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 3 : 1 : 153-169.
- Mozelius, Peter. 2016. Gaming Habits, Study Habits and Compulsive Gaming Among Digital Gaming Native. *Researchgate Publication*. 3 : 1 : 1-9.
- Muezzin, Emre. 2015. Comparison of Game Online Addiction in High School Student with Habitual Computer Use and Online Gaming. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 2 : 1 : 59-65.
- Nuhan, Gola Yohanesti Maria. 2016. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6 : 5 :

494-501.

Olievia, Prabandini Mulyana. 2018. Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. 5 : 1 : 1-6.

Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti. 2012. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*. 2 : 2 : 163-171.

Pangestika, Nurullita Rizki. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *E-jurnal FKIP UMP*. 1 : 1 : 10-42.

Partono. 2004. Pengaruh Disiplin dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *E-jurnal Fakultas Ekonomi UNNES*. 1 : 1 : 206-218.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016. *Permainan Interaktif Elektronik*.

Prijodarminto, Soengeng. 2009. *Proses Pembentukan Sikap Disiplin*. Airlangga Iniversity Press, Surabaya.

Putra, Nanda Khakim Wardana. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. *Simki-Pedagogia*. 1 : 7 : 1-10.

Rachmawati, Putri. 2015. Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di Tangerang. *Jurnal UIN Syarif Hidayatullah*. 3 : 1 : 1-125.

Ramdani, Dani. 2010. Disiplin Belajar Siswa YMJ Ciputat dan Hubungannya dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. 1 : 1 : 1-82.

Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta, Bandung.

Rosyidah, Kholifatur. 2015. Implementasi Kedisiplinan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Homeschooling Group (HSG) Sekolah Dasar Khoiru Ummah 20 Malang. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3 : 4 : 1-167.

Saghir, Ali. 2016. Influence of Vidio Games in Learning. *Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences*. 7 : 8 : 338-342.

Sardiman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Sayid. 2006. *Kebiasaan Baik dan Buruk dalam Hidup Manusia*. Gema Insani Press, Jakarta.
- Shavira, Tresna Ayu Puspita. 2018. Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. 5 : 1 : 1-6.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Siska, Yuliantika. 2017. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, XI, dan XII di SMA Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017. *E-jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi*. 9 : 1 : 1-10.
- Slameto, Niti. 2005. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Edisi Revisi. Rineka Cipta, Jakarta.
- .....2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Suciati. 2013. Konseling Keluarga I-CACHO-E untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2 : 2 : 130-135.
- Sudjana. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- .....2017. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukmanasa, Elly. 2016. Hubungan Antara Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *E-jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 : 4 : 11-24.
- Sumadi, F.Y. Khosmas. 2016. Pengaruh Disiplin Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pelajaran Ekonomi di MAN 2 Filial. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 3 : 4 : 1-11.
- Sukarna. 2010. *Dasar-Dasar Kedisiplinan*. Mandar Maju, Bandung.
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. 1 : 1 : 28-38.

- Syahputra, Teuku Romy. 2017. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*. 3 : 1 : 1-12.
- Ulfa, Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM Fisip*. 4 : 1 : 1-13.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. *Informasi dan Transaksi Elektronik*.
- Utami, Windi Yuli. 2017. Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Kesehatan*. 3 : 4 : 1-15.
- Vollmer, Christian dkk. 2014. Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality. *Sage Open*. 10 : 11 : 1-9.
- Yee. 2002. Motivation of Playing Online Games. *Jurnal of Cyber Psychology and Behavior*. 3 : 4 : 765-776.
- Yohanes, Rikky Dwi Santoso. 2017. Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*. 4 : 1 : 27-44.