

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP DISIPLIN BELAJAR DI RUMAH BAGI DISWA DI SMP NEGERI 3 NATAR KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

**OLEH**

**ARMELIA DIAN NOVITA**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisi Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Jumlah populasi sebanyak 198 siswa, sampel diambil sebesar 20% berjumlah 42 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase dan pengujian hipotesis dengan regresi sederhana diolah menggunakan aplikasi SPSS 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh negatif permainan game online terhadap disiplin belajar di rumah bagi siswa di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan dengan hasil persentase 52,1%. Semakin tinggi tingkat bermain game online siswa, maka semakin rendah pula disiplin belajar di rumah siswa, begitu juga sebaliknya semakin rendah tingkat bermain game online, semakin tinggi disiplin belajar di rumah siswa.

***Kata kunci : Permainan, Game Online, Disiplin,Belajar Di Rumah***

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF ONLINE GAME PLAYING ON HOME LEARNING DISCIPLINES FOR STUDENTS IN SMPN 3 NATAR KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

**BY**

**ARMELIA DIAN NOVITA**

This study aims to describe and analyze the influence of online games on the discipline of learning at home for students at SMP Negeri 3 Natar, South Lampung Regency. The method used in this research is a descriptive method with a quantitative approach. The total population is 198 students, the sample is taken by 20% totaling 42 students. Data collection techniques using questionnaires and interviews. The data analysis technique used the percentage formula and hypothesis testing with simple regression processed using the SPSS 25 application.

The results showed that there was a negative effect of playing online games on the discipline of learning at home for students at SMP Negeri 3 Natar, Kabupaten Lampung Selatan with a percentage of 52.1%. The higher the level of students playing online games, the lower the discipline of learning at home, and vice versa, the lower the level of playing online games, the higher the discipline of learning at home.

**Keywords :** *games, online game, discipline, home learning.*