

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

**(Skripsi)**

**Oleh :  
ARMELIA DIAN NOVITA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2021**

## **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 menganalisis 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.*

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

**(Skripsi)**

**Oleh :  
ARMELIA DIAN NOVITA**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN  
Pada  
Program Studi PPKn  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2021**

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP DISIPLIN BELAJAR DI RUMAH BAGI SISWA DI SMP NEGERI 3 NATAR KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

Nama Mahasiswa : **Armelia Dian Novita**

NPM : **1713032028**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

**Drs. Berchah Pitoewas., M.H.**  
NIP 19611214 199303 1 001

Pembimbing II,

**Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19820727 200604 1 002

**1. Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**  
NIP 19600826 198603 1 001

Ketua Program Studi  
Pendidikan PKn

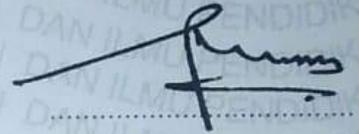
**Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19820727 200604 1 002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

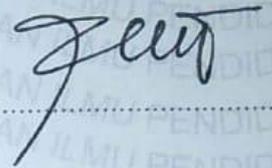
Ketua

: **Drs. Berchah Pitoewas., M.H.**



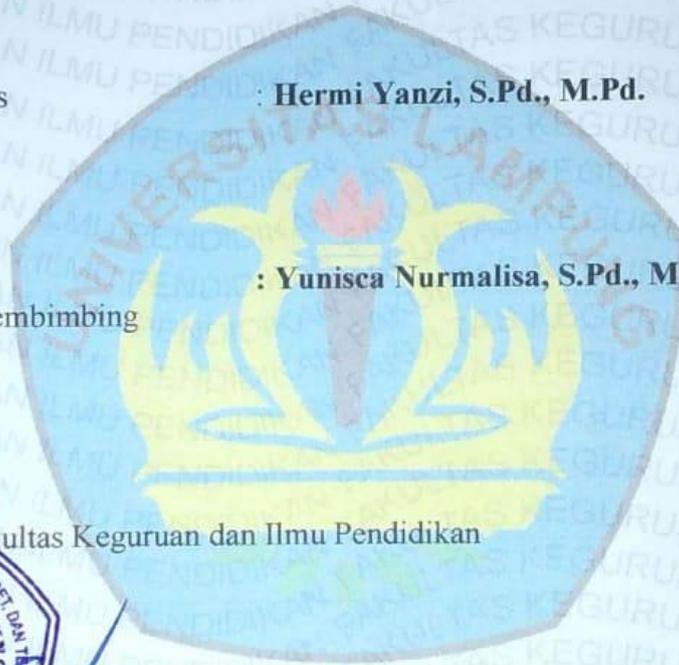
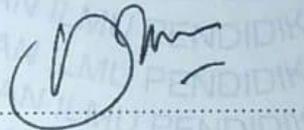
Sekretaris

: **Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**



Penguji  
Bukan Pembimbing

: **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **13 Agustus 2021**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah

Nama : Armelia Dian Novita  
NPM : 1713032028  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/KIP  
Alamat/Telp : Perumahan Bukit Sukabumi Indah, Jl Delima 1 No.2 Blok D 15 Rt. 04

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Oktober 2021



  
Armelia Dian Novita  
NPM. 1713032028

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bidan Kartini, Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada tanggal 01 Desember 1998, sebagai anak ke enam dari enam bersaudara, buah cinta dari pasangan Bapak (Purn) KOMPOL. Arbeny Gumay dan Ibu Sulami Maryani. Pendidikan Taman Kanak-kanak di TK Sriwijaya Bandar Lampung pada tahun 2004. Pada tahun 2006, penulis melanjutkan pendidikannya di SDN Kalibalau Kencana, Bandar Lampung.

Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 29 Bandar Lampung pada tahun 2010. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

Pada tahun 2017, penulis tercatat sebagai salah satu mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di pekon Sidomulyo, Kec.Pagar Dewa, Kab. Lampung Barat dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 9 Bandar Lampung.

***MOTTO***

“ Anda mungkin bisa menunda, tapi waktu tidak akan menunggu”

(Benjamin Franklin)

"Jangan selalu katakan 'masih ada waktu' atau 'nanti saja'. Lakukan segera, gunakan waktumu dengan bijak.”

(Armelia Dian)

## ***PERSEMBAHAN***

*Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya . Kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda bakti dan cintaku kepada :*

*Papa dan Mama tercinta, yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang yang berlimpah serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku. Semoga karya kecilku ini menjadi hadiah terbaik untuk membalas semua pengorbanan kalian. Dan terima kasih atas perjuangan, kerja keras mama papa hingga aku bisa menyelesaikan studiku ini.*

*Tiada henti aku memohon kepada Allah SWT, Agar papa dan mama selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, rezeki dan perlindungan-Nya yang berlimpah. Semoga Allah memberikan aku umur panjang dan diberikan kesempatan untuk selalu membahagiakan keduanya.*

*Amin Allahuma Amin.”*

*Dan untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna.*

*Serta,*

*Almamater Tercintaku Universitas Lampung.*

## SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran serta bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Sunyono, M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. selaku wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M. H., selaku pembimbing Akademik (PA) dan Pembimbing I, terima kasih atas motivasi, semangat, saran, masukan dan kebaikannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd.,M.Pd., selaku pembimbing II terima kasih atas saran dan masukannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas I terima kasih atas saran dan masukannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd. selaku pembahas II terima kasih atas saran dan masukannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
11. Bapak dan ibu dosen, khususnya dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
12. Terima kasih Untuk Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Seminar yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.
13. Terima kasih untuk Ibu Hj. Salmawati, S. Ag., M.M., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan yang telah memberikan izin penelitian untuk penulisan skripsi ini.

14. Terima kasih untuk Ibu Mas Ayu Fertina, S.Pd., selaku Guru PPKn SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian untuk penulisan skripsi ini.
15. Terima kasih untuk Ayahandaku tercinta, terkasih dan tersayang Arbeny Gumay dan Ibundaku tercinta yang sangat aku cintai Sulami Maryani. Terima kasih atas segala keikhlasan, cinta dan kasih sayang, doa motivasi serta ketulusan yang telah diberikan selama ini demi keberhasilanku. Semoga Allah selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga ayah dan ibu dalam rahmat, keimanan dan ketaqwaan.
16. Terima kasih teruntuk Abangku Arsendy Chandra Pramana dan Arizky Reza Purnama, serta Mbakku Artha Mega Laurentia, Artika Ayu Febrianti dan Ariska Putri Lestari. Terimakasih atas segala kasih sayang, motivasi, dukungan, keikhlasan, semangat untukku selama ini. Terima kasih sudah mengusahakan aku mencapai cita-citaku.
17. Terima kasih untuk Kakak Iparku, Mbak Iparku dan Keponakan-keponakan ku untuk segala support dan dukungannya dalam penulisan skripsi ini.
18. Dan terima kasih untuk Bagus Pangestu, Untuk kamu yang selalu menjadi alasan aku tidak menyerah dan selalu bersabar di setiap keadaan. Teruntuk kamu yang memberiku pelajaran bahwa sebuah kegagalan bukanlah akhir dari segalanya. Terima kasih atas suport, motivasi, tenaga dan waktu yang telah kamu berikan untukku dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
19. Terima kasih kepada seluruh keluarga besarku yang mencintaiku dengan tulus, mendukung aku dalam segala keadaan yang sedang aku hadapi, aku

bersyukur memiliki keluarga yang begitu menyayangi dan mencintaiku.

Semoga Allah Senantiasa menjaga dan melindungi keluarga besar kita.

20. Terima kasih teruntuk sahabat-sahabatku PPKN FKIP UNILA Angkatan 2017 terkhusus (Sinta Amelina, Nina Karenina, Shinta Amalia, Elva Safitri) .  
Terimakasih sudah memberikan kenangan yang indah di masa perkuliahan, semoga kita bisa meraih kesuksesan kita masing-masing dan semoga persahabatan kita tetap terjaga.
21. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu serta rekan-rekan mendapatkan pahala dari Allah SWT.  
Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kemajuan dunia pendidikan kita khususnya Pendidikan Kewarganegaraan.
22. Teman-teman KKN dan PLP.
23. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 13 Agustus 2021

Penulis

Armelia Dian Novita  
NPM. 1713032028

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>x</b>
<b>SANWACANA .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxi</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Kegunaan Penelitian .....	7
1. Kegunaan Teoritis .....	7
2. Kegunaan Praktis .....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1. Ruang Lingkup Ilmu .....	8
2. Subjek Penelitian .....	9
3. Objek Penelitian .....	9
4. Tempat Penelitian .....	9
5. Waktu Penelitian .....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Permainan Game Online .....	10
1. Pengertian Permainan .....	10
2. Media Pembelajaran Berbasis Game (Game Based Learning .....	13

3. Pengertian Permainan Game Online .....	16
4. Genre Permainan Game Online .....	18
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Bermain Game Online .....	22
6. Dampak Bermain Game Online .....	23
B. Disiplin Belajar Di Rumah.....	28
1. Pengertian Disiplin.....	28
2. Pengertian Disiplin Belajar Di Rumah .....	29
3. Aspek-Aspek Disiplin Belajar .....	31
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Di Rumah ....	36
5. Pentingnya Disiplin Belajar Di Rumah.....	40
C. Kajian Penelitian yang Relevan .....	42
D. Kerangka Berpikir.....	45
E. Hipotesis .....	47

<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	48
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	49
1. Populasi.....	49
2. Sampel.....	50
C. Variabel Penelitian.....	51
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	52
1. Definisi Konseptual .....	52
2. Definisi Operasional Variabel.....	53
E. Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	57
1. Uji Validitas .....	57
2. Uji Reliabilitas .....	57
G. Teknik Analisis Data.....	58
1. Analisis Distribusi Frekuensi .....	58
2. Uji Analisis Regresi Linear Sederhana .....	60
a. Uji Normalitas.....	60
b. Uji Linieritas .....	60
3. Uji Hipotesis .....	61
4. Analisis Besarnya Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y .....	62
H. Tahap Penelitian.....	62
1. Persiapan Pengajuan Judul.....	63
2. Penelitian Pendahuluan .....	63
3. Pengajuan Rencana Penelitian .....	64
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data.....	64
5. Pelaksanaan Uji Coba Angket.....	65

<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	70
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Negeri 3 Natar .....	70
2. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 3 Natar.....	70
3. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 3 Natar.....	72
4. Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 3 Natar.....	73
B. Analisis Data .....	74
1. Pengumpulan Data .....	74
2. Penyajian Data.....	74
C. Analisis Data Instrument Permainan Game Online (X) dan Disiplin Belajar Di Rumah (Y) .....	102
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	109
E. Keterbatasan Penelitian.....	133
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>134</b>
A. Simpulan .....	134
B. Saran .....	135

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Presentase Siswa Bermain dan Tidak Bermain Game Online .....	5
2. Jumlah populasi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun 2020/2021 .....	50
3. Pedoman Penskoran Variabel X dan Variabel Y .....	56
4. Hasil Uji Reliabilitas (Variabel X) Sepuluh Responden Diluar Sampel.....	67
5. Hasil Uji Reliabilitas (Variabel Y) Sepuluh Responden Diluar Sampel.....	68
6. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.....	73
7. Data Jumlah Guru SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.....	73
8. Distribusi Hasil Angket Indikator Frekuensi Bermain Game Online .....	75
9. Distribusi Frekuensi Indikator Frekuensi Bermain Game Online.....	77
10. Distribusi Hasil Angket Indikator Waktu Dalam Bermain Game Online....	78
11. Distribusi Frekuensi Indikator Waktu Dalam Bermain Game Online .....	80
12. Distribusi Hasil Angket Indikator Jenis Permainan Game Online Yang Digemari.....	81
13. Distribusi Frekuensi Indikator Jenis Permainan Game Online Yang Digemari.....	83
14. Distribusi Hasil Angket Variabel Permainan Game Online (X) .....	84
15. Distribusi Frekuensi Variabel Permainan Game Online (X) .....	86
16. Distribusi Hasil Angket Indikator Belajar Secara Teratur .....	87
17. Distribusi Frekuensi Indikator Belajar Secara Teratur.....	89
18. Distribusi Hasil Angket Indikator Mengerjakan Tugas Pada Waktunya .....	90
19. Distribusi Frekuensi Indikator Mengerjakan Tugas Pada Waktunya .....	92
20. Distribusi Hasil Angket Indikator Memiliki Rencana Atau Jadwal Belajar .....	93
21. Distribusi Frekuensi Indikator Memiliki Rencana Atau Jadwal Belajar .....	95
22. Distribusi Hasil Angket Indikator Belajar Dalam Tempat dan Suasana Yang Mendukung .....	96
23. Distribusi Frekuensi Indikator Belajar Dalam Tempat dan Suasana Yang Mendukung .....	98
24. Distribusi Hasil Angket Variabel Disiplin Belajar Di Rumah (Y) .....	99
25. Distribusi Frekuensi Variabel Disiplin Belajar Di Rumah (Y) .....	101
26. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 25 .....	102
27. Hasil Uji Linearitas Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 25 .....	103

28. Hasil Uji Linearitas Sederhana Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 25 .....	104
29. Hasil Perhitungan R Kuadrat Menggunakan Perhitungan SPSS Versi 25....	108

## DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Berpikir.....	47
---------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

2. Surat Keterangan Pengajuan Judul dan Calon Pembimbing
3. Surat Izin Penelitian Pendahuluan
4. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan
5. Surat Izin Penelitian
6. Surat Balasan Izin Penelitian
7. Kisi-Kisi Angket Penelitian
8. Daftar Nama Responden Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan
9. Tabulasi Data Penelitian Uji Coba Angket Variabel X dan Y
10. Uji Reliabilitas Variabel X
11. Uji Reliabilitas Variabel Y
12. Tabulasi Data Penelitian Variabel X dan Y
13. Rekap Google Form Penelitian
14. Uji Normalitas
15. Uji Linearitas
16. Uji Linearitas Sederhana
17. Hasil Perhitungan R Kuadrat

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan terencana dan sistematis untuk meningkatkan kemampuan serta mengembangkan potensi siswa, disamping itu pendidikan yang aktif dan kondusif memerlukan disiplin belajar yang tinggi.

Berdasarkan Undang-undang No. 3 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 (Hernawati dalam Irhamiati, 2017: 74) disebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu unsur pokok yang perlu diperhatikan dalam fungsi pendidikan nasional adalah bagaimana membentuk siswa menjadi manusia yang sehat, yaitu sehat fisik, sehat psikologis, serta berkepribadian yang sehat. Seseorang yang berkepribadian sehat biasanya memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri secara tepat, baik dengan diri sendiri, keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat maupun dengan Tuhan Yang Maha Esa. Salah satu ciri pribadi yang sehat adalah disiplin (Santoso, 2016), baik disiplin tata tertib maupun disiplin belajar.

Disiplin belajar adalah kesadaran diri untuk mengontrol diri agar dapat belajar secara sungguh-sungguh. Disiplin belajar berfungsi sebagai pengendali diri sehingga para siswa akan belajar dengan penuh kesadaran, tanpa paksaan.

Disiplin belajar mencakup perilaku siswa dalam mengatur waktu belajar, mematuhi aturan-aturan dalam kegiatan pembelajaran, dan efisiensi penggunaan waktu.

Disiplin sangat penting kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di rumah. Sikap tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif untuk belajar. Dan belajar adalah suatu proses perubahan yang diperoleh dari usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013).

Disiplin belajar akan berdampak positif bagi kehidupan siswa, mendorong mereka belajar konkret dalam praktik hidup di sekolah serta beradaptasi.

Siswa yang memiliki kedisiplinan belajar yang tinggi akan sangat menyadari pentingnya belajar. Tetapi tidak sedikit hal ini masih dianggap sepele oleh beberapa siswa mereka lebih memilih menghabiskan waktunya di depan layar telepon, komputer, dan laptop. Sebab di era modern tidak dipungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan cepat dan mudah. Tidak dipungkiri adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapat informasi terkini. Perkembangan sebuah teknologi yang

disalahgunakan sebagaimana mestinya tentunya akan didapati kualitas pendidikan yang menurun karena penggunaan untuk bermain game online. Seiring meningkatnya para pemain game khususnya remaja yang gemar bermain game online hingga menghabiskan waktunya dan tidak berangkat sekolah tentunya memberikan dampak terhadap aktifitas belajarnya. Walaupun masih gejala awal, apabila hal ini tidak ditindak lanjuti tentunya akan berkembang serta menjadi sebuah permasalahan yang sangat sulit untuk diatasi. Pada waktu itulah terjadi ketidakseimbangan dengan orientasi pemanfaatan dari penggunaan internet. Internet memberikan berbagai dampak positif, namun internet pula juga sangat banyak memberikan dampak yang negatif. Menurut Aji dalam Limianto (2020: 50) banyak remaja, bahkan anak-anak menghabiskan waktu mereka di depan komputer dan seolah tidak memperhatikan “masa depan” mereka yang sudah di harapkan oleh kedua orang tuanya. Game online sering menjadi permasalahan drop out sekolah, pernikahan dini, hingga tumbuh suburnya sifat introvet atau tertutup dikalangan remaja. Menggunakan internet haruslah bijaksana dalam mengatasi dampak–dampak negatif yang ditimbulkan. Dari dampak negatif menjadi perhatian seluruh lapisan masyarakat dikarenakan melalui internet hendaklah, informasi dan komunikasi yang diperoleh mempunyai sifat yang global. Perkembangan sebuah teknologi yang disalahgunakan sebagaimana mestinya tentunya akan didapati kualitas pendidikan yang menurun karena penggunaan untuk bermain game online.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu guru PPKn di SMP Negeri 3 Natar juga mengatakan bahwa seluruh guru sudah melakukan strategi dalam penanganan bagi siswa-siswa yang sering tidak

mengerjakan PR karena lebih banyak waktunya digunakan untuk bermain game di rumah dengan memberikan sanksi teguran ataupun sanksi lainnya, akan tetapi mereka tidak bisa melakukan perannya dengan sepenuhnya. Saat ini pembelajaran dilakukan secara jarak jauh/daring tentunya lebih banyak waktu siswa dirumah dan guru tidak bisa terus memantau kegiatan siswa dirumahnya, hal ini menjadikan harus adanya kerja sama antara orang tua dan guru agar siswa cenderung tidak bermain game online dibandingkan dengan melakukan aktivitas belajar dirumah. Orang tua menjadi guru dirumah tentunya peran mereka saat ini sangatlah penting tanpa adanya pengawasan dari orang tua tentu saja aktivitas belajar anak akan terganggu. Akan tetapi, kebanyakan orang tua tidak memperhatikan aktivitas belajar anaknya dirumah, kecenderungan orang tua yang hanya mengurus pekerjaan rumah merasa kesulitan dalam mengawasi anak-anaknya dalam belajar. Tentu saja hal ini menjadi peluang besar bagi anak untuk memanfaatkan waktunya bermain game dibandingkan belajar. Peran orang tua kepada anak saat bermain game dan aktivitas belajar di rumah sangatlah penting. Orang tua bisa memberlakukan proses belajar mengajar di rumah dengan disiplin. Terapkan “aturan main” untuk proses belajar mengajar dirumah. Misalnya jam berapa anak harus mulai belajar, istirahat, melanjutkan belajar, makan, refreshing dengan bermain game dan beribadah. Diskusikan dengan anak tentang pembagian waktu tersebut dan konsekuensi terbaik apa yang bisa diterapkan bersama. Dengan adanya pemberlakuan disiplin ini, harapannya aktivitas belajar bisa terjadwal dan rutin, sehingga waktu yang digunakan untuk belajar dirumah menjadi efisien. Dan untuk disekolah para guru sudah menerapkan tata tertib untuk siswa agar tidak membawa HP saat disekolah

apabila masih ada siswa yang membawa HP dan menggunakannya di saat jam pelajaran maka akan diberikan sanksi. Sanksi yang diberikan bisa secara teguran ataupun penyitaan. Hal ini biasanya dilakukan oleh guru sebagai efek jera bagi siswa yang tidak melakukan kedisiplinan saat aktivitas belajar sedang berlangsung.

Tidak hanya dengan melakukan wawancara terhadap guru, peneliti juga melakukan penelitian pendahuluan secara online kepada siswa/siswi kelas VII yang berjumlah 15 orang dengan memberikan kusioner online, dan diketahui bahwa 66,7% siswa sering bermain game online, sisanya 33,3% tidak sering bermain game online. Gambaran persentase bermain atau tidak bermain game online tercantum dalam tabel 1.

	Sering Bermain Game Online	Tidak Sering Bermain Game Online
Persentase	66,7%	33,3%

**Tabel 1. Presentase Siswa Bermain dan Tidak Bermain Game Online**

Persentasi Bermain atau tidak bermain game online 66,7% dan 33,7%. Dan 100% siswa mengatakan bahwa mereka paling sering bermain game dirumah dibandingkan di sekolah dan di warnet, dilakukan paling banyak selama 3-4 hari dalam seminggu dan lama waktu bermain game digunakan selama 1-3 jam setiap harinya. Tidak hanya itu hasil dari penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh penulis, bahwa dari siswa yang bermain game online, sebanyak 63,4 % siswa yang tidak sempat mengulang materi yang sudah diberikan di sekolah ataupun daring. Dengan demikian dapat dilihat bahwa siswa tidak dapat terlepas dengan permainan game online yang berkembang pesat saat ini.

Dalam hal ini permasalahan siswa yang sering bermain game secara online tidak boleh dibiarkan begitu saja, termasuk perilaku siswa yang tidak dapat mengatur waktu untuk belajar dirumah dan disekolah yang telah diberikan. Hal ini tentu dapat membuat siswa malas belajar hingga mengabaikan pendidikan karena kecenderungan bermain game online. Dilhat dari permasalahan yang terjadi di atas maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul *“Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan”*.

### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kecanduan terhadap permainan game online siswa/siswi di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan cukup tinggi.
2. Disiplin belajar di rumah siswa/siswi di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan cukup rendah.
3. Peran guru dan orang tua memberikan pengawasan kepada siswa dalam bermain game online kurang efektif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan dalam identifikasi masalah tersebut diatas, maka dalam penelitian ini akan dibatasi masalahnya pada *“Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan”*.

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

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan?”.

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

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, mengidentifikasi, menganalisis dan menjelaskan Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, terutama berkaitan dengan tanggung jawab siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar.

##### **2. Kegunaan Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, orang tua dan peneliti lain yaitu sebagai berikut :

###### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi subjek penelitian (siswa).

Siswa diharapkan dapat memahami bagaimana cara yang tepat untuk menyikapi dengan baik dalam setiap penggunaan teknologi serta

diharapkan agar siswa dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif perkembangan teknologi khususnya game online, sehingga dapat mencegah hal-hal negatif yang muncul dan mengambil sisi baiknya.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai masukan yang positif bagi orang tua untuk mengawasi anak didik agar tidak terlalu berlebihan dalam bermain game online.

c. Bagi Guru

Untuk para guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk berperan lebih aktif membantu siswa memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan kepada peneliti lain dapat menjadi bahan kajian dalam menambah wawasan mengenai pengaruh permainan game online terhadap disiplin belajar siswa.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Ruang Lingkup Ilmu**

Penelitian ini masuk dalam ruang lingkup ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan wilayah kajian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) implikasinya pada mata kuliah belajar dan pembelajaran, karena dalam penelitian ini membahas yang berkaitan dengan tanggung jawab siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar.

## **2. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.

## **3. Objek Penelitian**

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah pengaruh permainan game online terhadap disiplin belajar di Rumah.

## **4. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian ini di laksanakan di SMP Negeri 3 Kabupaten Lampung Selatan yang beralamatkan di Jl. Mawar No.1 Kelurahan Hajimena, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung, 35362.

## **5. Waktu Penelitian**

Ruang lingkup waktu dalam penelitian ini adalah sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Nomor : 5881/ UN26. 13/PN.01.00/2020 pada tanggal 14 Agustus 2020 sampai dengan tanggal 03 Maret 2021 dengan Nomor: 1591/UN26.13/PN.01.00/2021.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Permainan Game Online**

#### **1. Pengertian Permainan**

Permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan bagi siswa, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa itu sendiri secara spontan.

Menurut Greg Constikyan, (2013: 20) menerangkan bahwasanya permainan merupakan sebuah ciptaan dimana partisipan disebut pemain melakukan ketentuan untuk menata sumber energi yang dimilikinya menempuh materi yang ada di dalam game untuk mencapai satu tujuan. Sedangkan menurut Hirumi (2014), game adalah kegiatan bersaing yang dibuat secara artifisial beserta tujuan, ketentuan, serta definisi tertentu yang terletak pada latar belakang tertentu. Game ialah sesuatu yang terbuat serta didesain khusus. Dengan demikian, game merupakan suatu kegiatan kompetitif yang dibuat dan didesain khusus untuk tujuan memiliki aturan-aturan tertentu. Berdasarkan pada deskripsi tersebut dapat dikatakan bahwa permainan atau game merupakan suatu kegiatan yang menetapkan satu ataupun lebih

pemain beserta ketentuan terpilih sehingga terdapat pemain yang menang serta kalah dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengisi saat senggang.

Menurut MJ. Langeveld dalam Khobir (2009: 196) permainan merupakan kesibukan yang paling hakikat dengan suatu dunia anak yang hidup aman. Sedangkan, Desmita dalam Khobir (2009:196) mengemukakan pengertian permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal anak. Sebab, anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lainnya. Karena itu, permainan bagi anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut. Hal ini disebabkan karena bagi anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya.

Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Dalam hal ini ada dua kategori bermain, yaitu :

- a. Bermain aktif, dalam kategori ini kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, misalnya dalam bentuk kesenangan dalam berlari.
- b. Bermain pasif, pemain mengeluarkan sedikit energi meskipun kesenangan nya hampir seimbang dengan anak yang bermain aktif.

Schrader dan McCreery (2012) menawarkan tiga cara pandang terhadap games. Pertama, games as intervention, di mana games dipandang sebagai a delivery mechanism untuk intervensi yang dimaksudkan untuk mengubah melalui proses belajar pemain. Perubahan terjadi

sebagai hasil langsung dari pengalaman di dalam game. Hasil dari intervensi dapat bersifat positif, misalnya meningkatkan motivasi, abilitas spasial, dan perkembangan ketrampilan motorik yang kompleks. Perubahan dapat pula bersifat negatif, misalnya agresi dan adiksi. Kedua, games sebagai interactive tools. Dalam hal ini games berfungsi sebagai simulasi dan model yang menghadirkan pengalaman yang bermakna, yang memungkinkan pemain untuk mencapai sebuah tugas. Dengan demikian games berperan sebagai sebuah pendamping dari proses kognitif yang menghasilkan perubahan pada pemain. Ketiga, games sebagai lingkungan yang mampu memberikan berbagai aktivitas yang berguna dan bermakna dari aspek pembelajaran. Dalam sudut pandang ini belajar dimaknai sebagai aktivitas yang terjadi di dalam sebuah sistem. Pemain dapat belajar dari sistem, atau dari elemen-elemen lain di yang terdapat di dalam games.

Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menimbulkan kesenangan untuk melepaskan energi yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dan rasa tanggungjawab, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang berfungsi sebagai pengembangan potensi dan kreatifitas anak. Pada setiap anak, terutama siswa, bermain itu adalah belajar. Memang dunia anak adalah bermain, dengan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, orang tua ataupun guru bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya.

## **2. Media Pembelajaran Berbasis Game (Game Based Learning)**

Game Based Learning merupakan metode pembelajaran jika kita artikan ke dalam bahasa Indonesia berarti suatu metode pembelajaran berbasis permainan. Jadi, suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian ketika telah menyelesaikan kuis tersebut. Game based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah game diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan.

Menurut Torrente dalam Winatha (200:2020) game-based learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang di kemukakan oleh Perrotta et al (2013) menyatakan Game based learning merujuk kepada penggunaan permainan video untuk menyokong pengajaran dan pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Game Based Learning merupakan jenis serious game yang didesain untuk membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan menggunakan Game-Based Learning

kita dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu Emotional, Intellectual, Psycomotoric.

Terkait dengan aspek kependidikan, Mc Gonigal (2011) merumuskan empat fitur utama dari sebuah game, yaitu adanya tujuan, aturan, feedback system, dan voluntary participation. Setiap game mengandung keempat fitur tersebut. Fitur pertama adalah tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game. Sebuah tujuan yang menjadi bagian dari rancangan dari game akan membuat peserta memiliki sebuah sense of purpose.

Fitur yang kedua, yaitu aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game. Adanya aturan mendorong pemain untuk menggali berbagai cara yang dimungkinkan untuk mewujudkan tujuannya. Karena itu aturan di dalam sebuah game pada dasarnya akan memacu kreativitas dan strategic thinking pemain.

Fitur berikutnya, feedback system, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan. Bentuk-bentuk feedback systems misalnya adalah poin, level (tingkatan), score (nilai), atau progress bar. Feedback yang diberikan secara real-time berfungsi sebagai sebuah janji bagi pemain bahwa tujuan yang diinginkan pasti bisa dicapai. Karena itu feedback system pada hakikatnya memberi kepada peserta motivasi untuk tetap bermain.

Fitur yang terakhir adalah voluntary participation. Setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara sukarela menerima adanya goals, rules, dan feedback system yang sudah ditetapkan. Voluntary participation merupakan landasan dasar dari kesediaan sejumlah orang untuk bermain bersama. Kebebasan untuk memasuki dan keluar dari sebuah permainan akan menjamin bahwa aktivitas yang stressful dan menantang dilakukan di dalam permainan akan dirasakan sebagai sesuatu yang aman dan menyenangkan. Empat fitur tersebut merupakan alasan utama yang mendasari pemilihan strategi game-based learning dalam pembelajaran.

Adapun beberapa Media Pembelajaran Berbasis Game (Game Based Learning) yang digunakan oleh guru antara lain:

a. Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang kita buat memiliki hingga lima pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Kita juga dapat memasukkan gambar pada kuis yang kita buat.

b. Kahoot

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan. Dalam kahoot kita dapat membuat kuis pilihan ganda yang kemudian dapat diakses melalui web atau aplikasi Kahoot yang ada di smartphone android.

c. Educandy

Educandy merupakan game edukasi yang berbasis web aplikasi. Game ini bermanfaat untuk mengurangi rasa bosan siswa saat kegiatan belajar dari rumah. Pembelajaran akan lebih bervariasi dan menyenangkan dengan educandy. Kita bisa memberikannya kepada siswa tanpa siswa harus membuat akun. Berbeda dengan quizizz dan kahoot, pada educandy ini ada beberapa jenis game yang bisa siswa pilih.

d. Wordwall

Wordwall adalah web aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Dengan wordwall berbagai macam model games dapat kita buat sehingga bisa membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk mencoba.

### 3. Pengertian Permainan Game Online

*Game online*, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa *konsol*, *handheld*, bahkan game juga ada di telepon genggam. Biasanya *game online* memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkan game tersebut dimana permainan ini dominan dimainkan oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA dan juga mahasiswa pada umumnya.

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 bahkan kecanduan, sehingga orang yang sudah kecanduan game akan lebih menggunakan waktu produktif nya untuk bermain game terus-menerus hingga lupa dengan aktivitas atau kegiatan lainnya.

Menurut Rupita (2016: 497) *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Pendapat ahli tersebut sejalan dengan pendapat dari Young dalam Kurniawan (2017: 99) yang menjelaskan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan secara online (melalui internet) baik dilakukan di gadget, laptop maupun komputer dan bisa dimainkan banyak orang secara bersamaan.

Permainan online terdiri dari banyak jenis, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Dalam permainan online, ada dua unsur utama yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. Permainan online ini bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya.

Berdasarkan pengertian *Game online* tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan permainan game online menunjuk pada aktivitas memainkan suatu permainan yang berbasis elektronik dengan menggunakan jaringan dimana adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan dan kesenangan. Adapun jenis-jenis permainan game online yang sering dimainkan saat ini antara lain *PUBG*, *Mobile legend*, *point blank*, *free fire*, *DOTA* dan lain-lainnya.

#### **4. Genre Permainan Game Online**

Game memang sangat menyenangkan bagi kalangan muda dan dewasa sebagai sarana pelepas kepenatan. Apalagi di era modern penikmat game disuguhi tampilan visual, sound effect, background music, voice actor dan actress yang memukau. Setiap game punya genre masing-masing. Genre meliputi *action*, *comedy*, *sport*, *horror mystery* dan lain-lainnya.

Menurut Ivan C. Sibero (2009), berdasarkan genrenya game dibagi menjadi beberapa jenis antara lain yaitu:

a. Action Shooting (tembak–menembak)

permainan pada genre ini menunjukkan aksi yang cukup memiliki konten kekerasan tinggi, dimana terdapat aksi tembak menembak, memukul, bisa juga tusuktusukan, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya. Pada permainan jenis ini, pemain memerlukan kecepatan dalam reflex serta kordinasi yang baik dalam memainkannya. Contoh : PB (Point Blank), CS (Counter Strike) dan Crysis.

b. Fighting (pertarungan)

Ada yang mengelompokan permainan genre fighting di bagian Aksi, namun penulis berpendapat berbeda, permainan ini memang memerlukan kecepatan refleks dan koordinasi mata dan tangan, tetapi inti dari permainan ini adalah penguasaan pada jurus atau special action (hafal caranya dan lancar mengeksekusinya), pengenalan karakter dan timing sangatlah penting, combo-pun menjadi cara untuk mengalahkan lawan secepat mungkin. Contoh : Naruto, Dragon Ball, Mortal Kombat dan Tekken.

c. Adventure (Petualangan)

Permainan genre ini merupakan permainan yang melakukan penjelajahan seperti memanjat, menelusuri hutan, meloncati tebing yang terpisah jurang, berayun dari pohon ke pohon lainnya, bergulat melawan tanaman atau pun hewan liar demi mencari clue atau petunjuk menuju rintangan berikutnya. Adapun yang bertualang diantara jalan jalan perkotaan

sekedar mencari tongkat kayu ataupun sabuk untuk membuat alat untuk misi berikutnya, itulah beberapa dari banyak hal yang karakter pemain harus lakukan dan lalui dalam permainan jenis ini.

Contoh : Kings Quest, dan Space Quest.

d. Strategy (strategi)

Video game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan, bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. Kebanyakan game strategi adalah game perang. Contoh : Warcraft, Red Alert.

e. Simulation (Simulasi)

Permainan jenis ini seringkali menggambarkan kehidupan dunia nyata dan memperhatikan dengan detil berbagai faktor. Dari mencari makan hingga pekerjaan, membangun tempat tinggal hingga kota, mengatur pajak penghasilan dan dana kota. Permainan genre ini selayaknya hidup dari awal lahir yang tidak memiliki apa-apa hingga menjadi konglomerat penguasa bisnis dan lain sebagainya. Ada juga seperti melakukan eksperimen percobaan antara gen A terhadap gen lainya hingga mendapatkan hasil kloning yang unik. Pada permainan jenis ini membuat pemain harus berpikir dalam mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas. Contoh: The Sims, Metropolis Mania, Zoo Tycoon.

f. Puzzle (teka-teki)

Permainan jenis ini sesuai dengan namanya mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna, 8 menyamakan bentuk, memecahkan perhitungan matematika, menggeser, menarik dan mendorong kotak ke tempat yang seharusnya. Sering pula permainan jenis ini merupakan unsur dalam permainan genre petualangan maupun edukasi. Contoh: Tetris, Bubble Party.

g. Sport game (Olahraga)

Game ini merupakan adaptasi dari kehidupan nyata, pemain game jenis sport membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. Game ini berupa kompetisi antara dua pemain atau lebih, dimana pemain dapat melakukan secara individual atau tim. Contoh game tipe ini antara lain, PES (pro evolution soccer), Mario Kart, tenis.

h. RPG (Role Playing Game)

Permainan ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam game, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya level, baik dari status kepintaran, kecepatan dan kekuatan karakter, senjata yang semakin sakti, ataupun jumlah teman maupun mahluk peliharaan. Contoh: Final Fantasy, Dungeon Hunter, Ragnarok.

i. Education (edukasi)

Game edukasi merupakan paket software yang menciptakan kemampuan pada lingkungan game yang diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu siswa untuk melalui prosedur game secara teliti untuk mengembangkan kemampuannya. Developer yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar game ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya.

## **5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Bermain Game Online**

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

- a. Grafik yang luar biasa, perusahaan-perusahaan berusaha dengan konstan untuk menghasilkan kemajuan dan inovasi yang lebih besar dalam memproduksi game-game ini.
- b. Kesenangan, game-game ini mencapai puncak kesenian di dalam gambar, warna, imajinasi, petualangan, dan presisi dari grafik dan imajinasi.
- c. 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.
- d. Realisme atas dasar sugesti, ini terjadi melalui gambar-gambar dari tempat-tempat yang memiliki detil yang sangat tepat.
- e. Karakter pahlawan, game mempresentasikan pahlawan dalam bentuk cerita, sehingga pemain mempersamakan diri dengan mereka dan mewakili mereka selama permainan dan bahkan setelahnya.

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

- a. *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.
- b. *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.
- c. *Immersion*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang sangat suka apabila menjadi seperti orang lain.
- d. *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.
- e. *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.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa , tak dapat dipungkiri kecanggihan teknologi membuat game saat ini menjadi magnet bagi anak-anak terutama siswa. Karena dengan bermain game online siswa menjadi lebih senang dan bahagia. Hal ini lah yang mendasari bahwa faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga mempengaruhi seseorang untuk bermain *game online*.

## 6. Dampak Bermain Game Online

Perkembangan teknologi di era saat ini sangatlah pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah

satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain game online. Game kini bukan hanya menjadi sebuah hiburan yang banyak dinikmati oleh semua orang dari berbagai kalangan. Namun sesuai dengan perkembangannya, bermain game kini pun sudah menjadi semacam hobi yang dilakukan oleh orang muda sampai tua dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Munculnya game online sebagai perkembangan teknologi di era modern ini tentu perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang positif dan negatif menurut penggunanya. Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya.

Menurut Suryanto (2015) dampak positif permainan game online di kalangan pelajar, sebagai berikut:

- a. Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain game online.
- b. Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
- c. Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain game online berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (*problem solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
- d. Dampak positif yang paling dapat dirasakan dari bermain game online adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobby yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

Sedangkan, Menurut pendapat Darma (2011:67) dampak negatif game online pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah.
- b. Konsentrasi belajar siswa terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online.
- c. Banyak siswa yang tertidur di sekolah.
- d. Siswa sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa.
- e. Nilai siswa di sekolah menurun.
- f. Siswa suka berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.
- g. Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman sebaya.
- h. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya di sekolah (klub atau kegiatan ekstrakurikuler).
- i. Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game online.

Menurut Henry (2015:53) bahwa game itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif yaitu:

- a. Dampak positif
  - Game itu sendiri memiliki dampak positif, game juga bermanfaat bagi pemainnya antara lain melatih Anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya
  - Game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarah dan aturan

- Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan
- Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan game yang berulang kali
- Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
- Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal, Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata.

Dampak positif game dapat dilihat pada game-game yang mengetengahkan puzzle, detektif, atau lainnya. Game yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.

#### b. Dampak negatif

Game memiliki dampak negatif bagi penggunanya, antara lain:

- Penurunan aktifitas gelombang otak depan, Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas.
- Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan atau game menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.

- Game juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain game dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.
- Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkan.
- Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari game bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.
- Bermain game merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa game juga memiliki dampak negatif dan dampak positif bagi anak salah satunya game memiliki dampak negatif yaitu memupuk rasa egois yang tinggi. Hal ini terkait juga dengan penelitian karena berkaitan dengan interaksi anak. Game juga memiliki dampak positif salah satunya yaitu melatih kosa kata atau bahasa, dalam hal ini berkaitan dengan penelitian karena interaksi sosial juga butuh

kemampuan kosa kata yang baik dan berbahasa yang baik. Tergantung bagai mana anak menyikapi game itu sendiri akan bermanfaat atau tidaknya.

## **B. Disiplin Belajar Di Rumah**

### **1. Pengertian Disiplin**

Disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Disiplin akan membuat seseorang tahu dan dapat membedakan hal-hal apa yang seharusnya dilakukan, yang wajib dilakukan, yang boleh dilakukan, yang tak sepatutnya dilakukan (karena merupakan hal-hal yang dilarang).

Menurut Elly dalam Sugiarto (2019: 234) Disiplin merupakan suatu sikap yang menunjukkan kesediaan untuk menepati atau mematuhi ketentuan, tata tertib, nilai serta kaidah-kaidah yang berlaku. Pendapat ahli tersebut sejalan dengan pendapat dari Prijodarminto dalam Chandra (2017:6) yang menjelaskan bahwa disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan dan kesetiaan. Kepatuhan disini bukan hanya karena adanya tekanan-tekanan dari luar, melainkan kepatuhan yang didasari oleh adanya kesadaran tentang nilai dan pentingnya peraturan-peraturan.

Menurut Wiwik dalam Chandra (2017: 5) disiplin mencakup setiap pengaruh yang ditunjukkan untuk membantu siswa agar dapat memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungannya. Sedangkan menurut

Hurlock dalam Hadiani (2008 :5) disiplin yaitu suatu cara masyarakat untuk mengajar anak perilaku moral yang disetujui oleh kelompok. Tujuan seluruh disiplin adalah membentuk perilaku sedemikian rupa hingga ia akan sesuai dengan peran-peran yang ditetapkan kelompok budaya, tempat individu itu diidentifikasinya.

Berbagai macam pendapat tentang definisi disiplin di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan disiplin merupakan suatu sikap moral siswa yang terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan dan ketertiban berdasarkan acuan nilai moral. Siswa yang memiliki disiplin akan menunjukkan ketaatan dan keteraturan terhadap perannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar secara terarah dan teratur, dengan demikian siswa yang berdisiplin akan lebih mampu mengarahkan dan mengendalikan perilakunya, hal ini lah yang mendasari bahwa disiplin memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia terutama siswa dalam hal belajar.

## **2. Pengertian Disiplin Belajar Dirumah**

Disiplin belajar adalah kepatuhan dari siswa untuk melaksanakan kewajiban belajar sehingga diperoleh perubahan pada dirinya, baik itu berupa pengetahuan, perbuatan maupun sikap, baik itu belajar di rumah maupun belajar di sekolah ( Sumantri, 2010). Disiplin belajar diartikan lebih khusus sebagai bentuk kesadaran tindakan untuk belajar seperti disiplin mengikuti pelajaran, ketepatan dalam menyelesaikan tugas, kedisiplinan dalam

mengikuti ujian, kedisiplinan dalam menepati jadwal belajar, kedisiplinan dalam menaati tata tertib yang berpengaruh secara langsung terhadap cara dan teknik peserta didik dalam belajar. Sedangkan menurut Faturrohman dalam Sari (2017: 234) disiplin belajar merupakan kesadaran untuk melakukan sesuatu pekerjaan dengan penuh tanggung jawab tanpa paksaan dari siapapun. Siswa yang memiliki disiplin belajar biasanya dapat dilihat dari karakteristik atau ciri yang dimiliki oleh siswa atas kesadaran dalam dirinya untuk belajar sebaik-baiknya yang disertai dengan kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan dan tata tertib.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar adalah kepatuhan siswa untuk melaksanakan kewajiban belajar secara sadar sehingga diperoleh perubahan pada dirinya, baik itu berupa pengetahuan, perbuatan, maupun sikap baik itu belajar di rumah maupun belajar di sekolah.

Adapun disiplin dalam keluarga atau rumah berorientasi pada kewajiban orang tua dalam mendidik anak dengan menanamkan disiplin pribadi sejak dini, salah satunya yaitu takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Agama sebagai dasar disiplin dalam keluarga untuk proses pembentukan pribadi merupakan satu cita-cita yang tercantumkan dalam butir pertama dari kelima butir tujuan pendidikan, sesuai urutannya adalah ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, peningkatan budi pekerti yang luhur, peningkatan kepribadian, peningkatan pengetahuan dan keterampilan, serta cinta kepada bangsa dan tanah air. Dalam hal ini yang menjadi permasalahannya adalah

bagaimana cara menanamkan disiplin tersebut ke dalam pribadi anak sejak dini, sehingga dapat mendarah daging dan secara timbal balik dapat memberi kontribusi kepada kehidupan disiplin dalam keluarga.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hurlock dalam Fauzi (2013:11) menjelaskan bahwa disiplin sebagai cara masyarakat mengajar anak perilaku moral yang disetujui kelompok. Disiplin tumbuh dari kebutuhan menjaga keseimbangan antara kecenderungan dan keinginan individu untuk berbuat agar memperoleh sesuatu, dengan pembatasan atau peraturan yang diperlukan oleh lingkungan terhadap dirinya. Dari beberapa macam pendapat mengenai definisi disiplin belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan belajar di rumah merupakan suatu sikap moral anak yang yang tidak secara otomatis ada pada dirinya sejak ia lahir, melainkan dibentuk oleh lingkungannya melalui pola asuh dan perlakuan orang tua dan orang-orang dewasa lain di sekitar dirinya.

### **3. Aspek-Aspek Disiplin Belajar**

Aspek-aspek disiplin belajar yang dikemukakan oleh Sumantri (2010) antara lain:

a. Disiplin belajar di rumah, antara lain meliputi:

1) Belajar setiap hari

Berkenaan dengan kewajiban belajar, maka bimbingan yang dapat dilakukan orangtua adalah, anak diminta untuk membaca/mengulang kembali pelajaran yang diterimanya dari sekolah setiap hari. Dengan kata lain, jangan biarkan anak melakukan kebiasaan belajar kalau

hendak ulangan atau ujian saja. Hal ini dimaksudkan agar anak akan lebih mudah mengingat pelajaran. Perlu diingatkan kepada anak bahwa belajar setiap hari meski hanya tiga puluh menit akan lebih baik hasilnya; dibandingkan dengan belajar selama tiga jam, tetapi seminggu sekali (Kompri, 2017).

#### 2) Mengerjakan pekerjaan rumah

Agar siswa berhasil dalam belajarnya, perlulah mengerjakan tugas dengan sebaik-baiknya. Tugas itu mencakup mengerjakan PR.

Menurut Unarajan (dalam Yuliyantika, 2017) menjelaskan siswa yang terbiasa dalam disiplin belajar akan menggunakan waktu sebaik-baiknya di rumah maupun di sekolah sehingga akan menunjukkan kesiapannya dalam proses pembelajaran di sekolah, sedangkan siswa yang tidak disiplin belajar mereka kurang menunjukkan kesiapannya dalam belajar dan menunjukkan perilaku yang tidak baik dalam proses pembelajaran seperti tidak mengerjakan PR.

#### 3) Membuat laporan

Siswa menyerahkan laporan tugas dan menjawab pertanyaan sehubungan dengan tugas yang di kumpulkannya.

#### 4) Belajar berkelompok

Dengan metode ini memberikan siswa bertanggungjawab mempelajari materi pelajaran dan menjabarkan isinya dalam sebuah kelompok tanpa campur tangan guru (Kompri, 2017). Dengan belajar kelompok mendapatkan situasi belajar yang sebaik-baiknya bila kelompok siswa yang sedang belajar itu merasakan bahwa mereka berbuat sesuatu

berdasarkan inisiatif dan kehendak sendiri, menerima tanggungjawab bersama. Kadang-kadang banyak masalah yang tidak dapat dipecahkan sendiri, maka perlu bantuan orang lain. Bekerja di dalam kelompok dapat juga meningkatkan cara berpikir mereka sehingga dapat memecahkan masalah dengan lebih baik dan lancar. Menurut Gunarsa (1992) dengan belajar kelompok ada diskusi kelompok, anak-anak mendapat kesempatan untuk menyelesaikan masalahnya dengan teman sekelompok.

b. Disiplin belajar di sekolah antara lain meliputi:

1) Ketepatan waktu datang ke sekolah

Sistem sosial di sekolah yang terbentuk dan perangkat tata tertib dan peraturan sekolah adalah sistem nilai yang mengikat dan mengendalikan perilaku anak, yang menuntut anak untuk tunduk dan mentaatinya. Di sekolah semua kegiatan diatur dengan sebuah rencana yang sistematis dan terpadu. Anak tidak bisa masuk dan pulang sesuka hatinya (Djamarah, 2015). Disiplin siswa dapat diketahui dengan salah satu ciri-ciri yaitu masuk kelas sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.

2) Keaktifan mengikuti pelajaran di kelas

Menurut Kompri (2017) perlu adanya kegiatan hubungan timbal balik (interaksi) antara guru dengan siswa, yang dapat meningkatkan cara belajar siswa, sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan. *Active learning* (belajar aktif) menuntun siswa untuk terlibat secara aktif mengikuti proses belajar di kelas. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa juga diharapkan ikut berpartisipasi aktif tidak hanya sekedar hadir saja

tanpa berbuat apa-apa atau mengantuk saat pelajaran berlangsung, namun sebaliknya seorang siswa harus sungguh-sungguh dan terlebih dahulu mempersiapkan diri dalam belajar. Dengan kata lain, bahwa dalam pembelajaran diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas itu tidak mungkin berjalan dengan baik.

3) Ketaatan mengikuti peraturan di kelas maupun di sekolah

Peserta didik yang memiliki sikap mentaati semua peraturan serta norma-norma yang ditetapkan dalam suatu situasi belajar, sehingga peserta dapat dengan tenteram mengikuti belajar dan akan cenderung memperoleh hasil belajar yang maksimal. Di sekolah semua kegiatan diatur dengan sebuah rencana yang sistematis dan terpadu. Pulang pergi anak, keluar masuk guru, pergantian jam pelajaran di setiap kelas, waktu istirahat, dan lama tidaknya pemberian bahan pelajaran oleh guru di masing-masing kelas, diatur dengan mempertimbangkan berbagai segi dan untung ruginya. Anak tidak bisa masuk dan pulang sesuka hatinya. Juga tidak dibenarkan mengabaikan tugas yang diberikan guru. Berbicara sesuka hati ketika menerima pelajaran adalah perilaku anak yang harus dikendalikan (Djamarah, 2015).

4) Menggunakan waktu luang

Disiplin dapat melahirkan semangat menghargai waktu, bukan menyianyiakan waktu berlalu dalam kehampaan. Disiplin belajar adalah mentaati tata tertib, atau kepatuhan dalam pemanfaatan waktu untuk belajar secara efektif dan efisien, dapat membuat rencana alokasi waktu menurut prioritas kepentingan masing-masing kegiatan

belajar, mulai dari kegiatan yang terpenting sampai dengan yang kurang penting (Ardi, 2012). Menurut Unarajan (dalam Yuliyantika, 2017) siswa yang terbiasa dalam disiplin belajar akan menggunakan waktu sebaik-baiknya di rumah maupun di sekolah sehingga akan menunjukkan kesiapannya dalam proses pembelajaran di sekolah, sedangkan siswa yang tidak disiplin belajar mereka kurang menunjukkan kesiapannya dalam belajar dan menunjukkan perilaku yang tidak baik dalam proses pembelajaran.

Adapun, Menurut Fauzi (2013:20) beberapa indikator disiplin belajar di rumah yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Belajar secara teratur.
2. Mengerjakan tugas pada waktunya.
3. Memiliki rencana atau jadwal belajar.
4. Belajar dalam tempat dan suasana yang mendukung.

#### 4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Di Rumah

Unaradjan dalam Yuliyantika (2017: 37) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi disiplin belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

a. Faktor Internal, Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri pembelajar, yang meliputi:

1) Faktor-faktor fisiologis

a) Keadaan Jasmani

Keadaan jasmani berpengaruh pada kesiapan dan aktivitas belajar.

Orang yang keadaan jasmaninya segar akan siap dan aktif dalam belajarnya, sebaliknya orang yang keadaan jasmaninya lesu dan

lelah akan mengalami kesulitan untuk menyiapkan diri dan

melakukan aktivitas belajar. Keadaan tonus jasmani ini sangat

berkaitan dengan asupan nutrisi yang diterima dan penyakit kronis yang diderita. Kekurangan nutrisi akan menimbulkan kelesuan

lekas mengantuk, lekas lelah, dan sebagainya, sehingga berakibat

pada ketidaksiapan dan kelesuan belajar. Adanya penyakit kronis

yang diderita oleh seseorang juga akan sangat mengganggu

aktivitas belajar.

b) Panca indra

Pancaindra merupakan alat belajar. Karenanya berfungsinya indra dengan baik merupakan syarat untuk dapatnya belajar itu

berlangsung dengan baik. Indra yang terpenting adalah mata dan

telinga karena kedua indra inilah yang merupakan pintu gerbang

masuknya berbagai informasi yang diperlukan dalam proses belajar.

## 2) Faktor-Faktor Psikologis

### a) Minat

Adanya minat terhadap objek yang dipelajari akan mendorong orang untuk mempelajari sesuatu dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Minat merupakan komponen psikis yang berperan mendorong seseorang untuk meraih tujuan yang diinginkan, sehingga siswa bersedia melakukan kegiatan berkisar obyek yang diminati.

### b) Motivasi

Motivasi bukan hanya berperan dalam belajar di sekolah, melainkan juga dalam bidang-bidang kehidupan yang lain. Motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu (Winkel, 2015). 33 Motivasi belajar seseorang akan menentukan hasil belajar yang dicapainya. Bahkan dua orang yang sama-sama menunjukkan perilaku belajar yang sama, namun memiliki motivasi belajar yang berbeda akan mendapat hasil belajar yang relatif berbeda (Khodijah: 2014).

### c) Intelegensi

Intelegensi merupakan modal utama dalam melakukan aktivitas belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Orang berintelegensi rendah tidak akan mungkin mencapai hasil belajar yang melebihi orang yang berintelegensi tinggi.

## d) Memori

Memori merupakan kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan mengungkapkan kembali apa yang telah dipelajari akan sangat membantu dalam proses belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik (Khodijah, 2014).

## e) Emosi

Penelitian tentang otak menunjukkan bahwa emosi yang positif akan sangat membantu kerja saraf otak untuk “merekatkan” apa yang dipelajari ke dalam memori (Khodijah, 2014).

b. Faktor Eksternal/Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pembelajar, yang meliputi:

## 1) Orang tua

Diakui bahwa orangtua sangat berperan penting dalam belajar anak. Pola asuh orangtua, fasilitas belajar yang disediakan, perhatian, dan 34 motivasi merupakan dukungan belajar yang harus diberikan orangtua untuk kesuksesan belajar anak (Khodijah, 2014). Menurut Baumrind (dalam Santrock, 2015) pola asuh dibagi menjadi empat:

- a) Pola asuh Otoriter (*Authoritarian parenting*) ialah suatu gaya membatasi dan menghukum yang menuntut anak untuk mengikuti perintah-perintah orangtua dan menghormati pekerjaan dan usaha;
- b) Pola asuh yang autoritatif (*Authoritative parenting*) ialah suatu sikap yang mendorong anak-anak agar mandiri tetapi masih menetapkan batas-batas dan pengendalian atas tindakan-tindakan mereka;
- c) Pola asuh *permissiveindulgent* ialah suatu gaya pengasuhan di mana orangtua sangat terlibat dalam kehidupan anak-anak mereka tetapi menetapkan sedikit batas atau kendali terhadap mereka;

- d) Pola asuh *permissive-indifferent* ialah suatu gaya dimana orangtua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak.

2) Guru

Terutama kompetensi pribadi dan profesional guru sangat berpengaruh pada proses dan hasil belajar yang dicapai anak didik.

3) Teman-teman atau orang-orang di sekitar

Teman-teman atau orang-orang di sekitar lingkungan belajar, kehadiran orang lain secara langsung maupun tidak langsung dapat berpengaruh buruk atau baik pada belajar seseorang.

4) Keadaan udara, suhu, dan cuaca

Keadaan udara dan suhu yang terlalu panas dapat membuat seseorang tidak nyaman belajar sehingga juga tidak dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

5) Waktu dan Tempat

Sebagian besar orang lebih mudah memahami pelajaran di waktu pagi hari dibandingkan pada waktu siang atau sore hari, dan Seseorang biasanya sulit belajar di tempat yang ramai dan bising.

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kedisiplinan belajar siswa di rumah antara lain: orang tua, motivasi, keadaan, waktu dan tempat serta teman atau orang- disekitar . Oleh karena itu, orang tua hendaknya dalam mendidik anak harus lebih memperhatikan faktor-faktor tersebut agar anak memiliki sikap disiplin dalam belajar di rumah.

## 5. Pentingnya Disiplin Belajar Di Rumah

Kedisiplinan siswa dapat dilihat dari ketaatan (kepatuhan) siswa terhadap aturan (tata tertib) yang berkaitan dengan jam belajar di sekolah meliputi jam masuk sekolah dan keluar sekolah, kepatuhan siswa dalam berpakaian, kepatuhan siswa dalam mengikuti kegiatan sekolah, dan lain sebagainya. Semua aktifitas siswa yang dilihat kepatuhannya adalah berkaitan dengan aktifitas pendidikan di sekolah, yang juga dikaitkan dengan kehidupan di lingkungan luar sekolah.

Realita saat ini disiplin siswa di Sekolah sangat jauh dari yang diharapkan, karena masih banyak siswa baik di jenjang pendidikan dasar, menengah pertama, dan atas yang memiliki disiplin yang sangat rendah. Hal ini terjadi masih kurangnya kesadaran dari diri siswa dalam melaksanakan apa yang menjadi tanggung jawabnya sebagai seorang siswa.

Menurut Wahyuni (2018:48) Disiplin belajar berperan penting untuk membentuk individu yang memiliki integritas. Disiplin belajar sangat diperlukan bagi peserta didik agar ia memiliki budi perkerti yang baik. Dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah bersifat formal, disengaja direncanakan dengan bimbingan guru dan pendidik lainnya. Apa yang hendak dicapai dan dikuasai peserta didik telah direncanakan dengan seksama dalam kurikulum. Seperti halnya yang telah diuraikan hal tersebut tidak dapat terealisasikan apabila peserta didik tidak memiliki disiplin berupa keteraturan dalam belajar sebagaimana yang telah direncang oleh pendidik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rohani yang

mengatakan bahwa pendidik hanya merancang keaktifan dengan jalan menyajikan pelajaran, sedangkan yang mengola dan merencanakan adalah peserta didik itu sendiri sesuai dengan kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakang masing-masingpeserta didik. Belajar merupakan proses dimana peserta didik harus aktif dan disiplin dalam belajarnya.

Peran orang tua dalam kedisiplinan belajar di rumah di antaranya menanamkan kedisiplinan sejak dini yang diharapkan akan membentuk karakter siswa agar senantiasa mempunyai tanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun prestasi belajarnya ketika di sekolah. Hal ini selaras dengan pendapat Burstein dalam Fauzi (2013:15) yang mengemukakan bahwa apabila upaya-upaya pembentukan disiplin dilakukan secara sistematis dan profesional, orang tua harus belajar menyusun dengan jelas aturan-aturan yang berlaku dalam keluarga.

Penanaman disiplin merupakan suatu lanjutan perhatian kasih sayang orang tua kepada anak-anaknya yang diungkapkan secara murni dengan memenuhi segala kebutuhan anak, pada waktu anak sepenuhnya bergantung pada orang tua. Hal itu semua merupakan suatu cara untuk meningkatkan perkembangan jiwa anak dalam menghargai dirinya, dan mengajarkannya cara-cara bertindak dalam kebiasaan yang diterima oleh masyarakat.

Adapun pendapat yang dikemuakakan oleh Rose Mini dalam fauzi (2013: 18) bahwa tujuan awal disiplin belajar pada anak ada dua, yaitu: 1) membuat anak terlatih dan terkontrol, 2) disiplin juga mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab dalm diri anak. Ketika sudah berdisplin,

anak dapat mengarahkan dirinya sendiri tanpa pengaruh atau pun disuruh oleh orang lain. Dalam pengaturan diri ini berarti anak sudah mampu menguasai tingkah lakunya sendiri dengan berpedoman pada norma-norma yang jelas.

Pentingnya disiplin belajar di rumah adalah agar siswa dapat terkontrol dan terlatih dengan bentuk-bentuk tingkah laku yang baik sehingga mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Siswa yang memiliki sikap disiplin belajar di rumah, dapat mengarahkan diri sendiri tanpa pengaruh pengendalian dari luar, siswa juga memiliki sikap tanggung jawab terhadap tugas-tugasnya.

### **C. Kajian Penelitian yang Relevan**

Setelah melakukan kajian pustaka, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang ada relevansinya dengan skripsi “Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan”. Diantaranya adalah sebagai berikut :

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Kautsar dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Program Studi Pendidikan Agama Islam yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Man 3 Aceh Besar”. Hasil penelitian ini menunjukkan berdasarkan analisis yang penulis lakukan maka dapat kita simpulkan bahwa kecanduan game online (X) berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik (Y) dengan melihat tabel model summary dengan mengacu pada R Square sebesar 0.299, nilai R Square berdasarkan perkalian dari nilai R yaitu  $0.546 \times 0.546 = 0.299$ , di akumulasikan

kedalam persentase % berupa  $0.299 * 100\% = 29.9\%$  dan dibulatkan menjadi 30%, maka dapat dikatakan bahwa pengaruh variable (X) terhadap variable terikat (Y)=30%. Pengaruh negatif ini bermakna semakin kecanduan peserta didik terhadap game online maka akan berpengaruh terhadap peningkatan prestasi akademik tersebut. Semakin besar persentase pengaruh negatif kecanduanpeserta didik terhadap game online (X) maka akan semakin berpengaruh terhadap peningkatan prestasi peserta didik (Y), pada penelitian ini pengaruh negatif kecanduan bermain game online (X) terhadap prestasi akademik (Y) sebesar 30% dan 70% yang lainnya dipengaruhi oleh variable yang lain.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah variable terikat, dimana variable terikat dalam penelitian di atas adalah Prestasi Akademik, namun dalam penelitian ini variable terikat berupa Disiplin Beajar Di Rumah. Untuk variable bebas memiliki persamaan yaitu Game Online. Selain itu, juga terdapat perbedaan subjek penelitian, dimana penelitian diatas mengambil subjek pada siswa di MAN 3 Aceh Besar, sementara penelitian ini mengambil subjek penelitian siswa/siswi SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Ria Susanti Johan dari Unindra PGRI, Program Studi Pendidikan Ekonomi yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa koefisien korelasi yang didapat sebesar 0,611. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh negatif

antara game online terhadap minat belajar peserta didik. Kemudian pada uji hipotesis penulis menghasilkan *t*hitung sebesar 5,060 dan *t*tabel sebesar 1,681 dengan tingkat kesalahan  $\alpha = 0,05$ . Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara game online dengan minat belajar peserta didik kelas X di MA Al Hidayah Depok Tahun Ajaran 2017/2018.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini adalah variable terikat, dimana variable terikat dalam penelitian di atas adalah minat belajar, namun dalam penelitian ini variable terikat berupa disiplin belajar di rumah. Untuk variable bebas memiliki persamaan yaitu game online. Selain itu, juga terdapat perbedaan subjek penelitian, dimana penelitian diatas mengambil subjek pada peserta didik kelas X di MA Al Hidayah Depok, sementara penelitian ini mengambil subjek penelitian siswa/siswi SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Ketiga, Jurnal yang ditulis oleh Renaldi Bayu Liminanto dari Universitas Kristen Satya Wacana, Program Studi Bimbingan dan Konseling yang berjudul “ Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Online berpengaruh negatif terhadap Disiplin Belajar. Hal tersebut terbukti dengan nilai *t* hitung sebesar -7.306 dengan probabilitas 0,000 dimana angka tersebut signifikan karena ( $p < 0,05$ ). Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini terdapat pada subjek penelitian, dimana penelitian diatas mengambil subjek pada peserta didik SMK N 3 Salatiga, sementara penelitian ini mengambil subjek penelitian siswa/siswi di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian di atas, maka dapat dinyatakan secara tegas bahwa penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan” belum pernah diteliti sebelumnya.

Variable penelitian ini membahas tentang pengaruh permainan game online terhadap disiplin belajar siswa. Meskipun sebelumnya ada beberapa penelitian yang pernah menggunakan variable ini namun memiliki perbedaan dari segi subjek, lokasi dan juga variabel bebas atau variabel terikatnya yang berbeda.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Kebiasaan bermain game online merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi disiplin belajar siswa. Hal ini berdasarkan temuan fakta di lapangan bahwa kebiasaan bermain game online di rumah siswa di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan tinggi dan disiplin belajar di rumah bagi siswa di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan rendah..

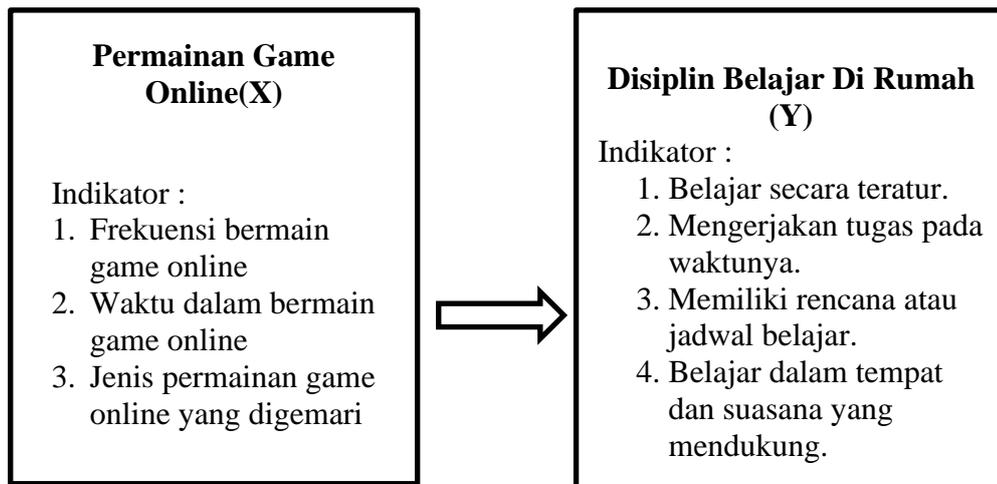
Banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik terbiasa bermain game online salah satunya adalah pergaulan dengan teman sebaya yang bermain game online. Ajakan dan rayuan kepada peserta didik untuk memainkan permainan berbasis internet sudah menjadi hal yang biasa mengingat mudahnya memperoleh media di 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 tersebut.

Peran pendidik dan orang tua sebenarnya sangat berpengaruh dengan kebiasaan bermain game online peserta didik baik di rumah maupun di sekolah, karena pada dasarnya orang tua dan pendidik merupakan contoh bagi siswa dalam melakukan suatu perbuatan. 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 permainan game online terhadap disiplin belajar siswa. Semakin tinggi bermain game online maka semakin rendah disiplin belajar siswa. Sebaliknya semakin rendah bermain game online maka semakin tinggi disiplin belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk lebih memahami pengaruh permainan game online terhadap disiplin belajar di rumah bagi siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 1. Kerangka pikir**

### **E. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013: 96). Jadi hipotesis kebenarannya bisa diterima atau dikatakan kuat apabila hasil uji data yang dikumpulkan memberikan kesimpulan mendukung hipotesis dan sebaliknya hipotesis ditolak atau tidak diterima apabila hipotesis tidak teruji dengan data-data yang dikumpulkan. Berdasarkan teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti mengambil hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) Terdapat pengaruh signifikan permainan game online terhadap disiplin belajar di rumah bagi siswa di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.
2. Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan permainan game online terhadap disiplin belajar di rumah bagi siswa di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Sugiyono (2012: 3) mengemukakan secara umum penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metode sangat diperlukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada pada saat penelitian dilaksanakan. Hal ini berguna untuk memperoleh keakuratan data dan pengembangan pengembangan pengetahuan serta untuk menguji suatu kebenaran di dalam pengetahuan tersebut, oleh sebab itu setiap penelitian diperlukan adanya metode atau cara untuk mencapai tujuan penelitian yang dilakukan oleh seseorang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sumadi Suryabrata (2012:75) “penelitian deskriptif adalah untuk membuat pecandraan (deskripsi) secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu”. Penggunaan metode deskriptif ini sangat tepat, sebab dalam metode ini dilakukan karena berkaitan dengan pengumpulan data-data dan menganalisis secara objektif serta menggambarkan tentang Pengaruh permainan game online terhadap disiplin belajar di rumah.

Penelitian ini dirancang sebagai sebuah penelitian korelasional. Penelitian korelasi adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui atau menguji

hubungan antara dua variabel atau lebih, yaitu antara variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable).

Berdasarkan pada uraian di atas, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kuantitatif korelasional.

Dikatakan pendekatan kuantitatif karena data atau informasi yang dikumpulkan diwujudkan dalam bentuk kuantitatif atau angka-angka. Dikatakan korelasional karena penelitian ini mencari hubungan antar variabel.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Untuk memperoleh sejumlah data yang diperlukan di dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber dari objek penelitian yang disebut populasi. Menurut Sugiyono (2015 : 17) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya sekedar orang tetapi juga obyek dan bendabenda alam lainnya. Dalam suatu penelitian penentuan populasi adalah hal utama yang harus dilakukan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan, Untuk lebih jelas jumlah populasi dapat dilihat dari tabel berikut :

**Tabel 2. Jumlah populasi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun 2020/2021**

No	Kelas (VII)	Total
1	VII A	33
2	VII B	33
3	VII C	33
4	VII D	33
5	VII E	33
6	VII F	33
<b>Total</b>		<b>198</b>

**Sumber : Data Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun 2020/2021.**

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau populasi yang akan diteliti. Suharsimi Arikunto (2010 : 174) menjelaskan bahwa “untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subjek kurang dari 100 (seratus) diambil semua sehingga penelitian merupakan populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari :

- a. Kemampuan peneliti dari segi waktu, tenaga dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya dana.
- c. Besar kecil resiko yang ditanggung oleh si peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar tentu saja sampelnya besar, hasilnya akan lebih baik.

Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik (*Proportional stratified random sampling*) yaitu teknik yang digunakan jika populasi berada dalam kelompok berbeda dan jumlahnya proporsional dengan asumsi setiap kelompok mempunyai karakteristik yang homogen. Oleh karena itu, peneliti mengambil sampel dalam penelitian ini sebesar 20% dari jumlah populasi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung selatan,

karena populasi siswa kelas VII sudah mencapai 198 siswa, maka sampel yang diambil adalah 20% dari jumlah populasi jumlah siswa SMP 3 Natar yang melebihi 100 dengan jumlah 198 siswa, didapat sebanyak 42 responden.

### **C. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2011 : 161) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independent variabel) atau variabel X adalah variabel yang dipandang sebagai penyebab munculnya variabel terikat diduga sebagai akibatnya. Sedangkan variabel terikat (dependent variabel) atau variabel Y adalah variabel (akibat) yang diperadugakan, yang bervariasi mengikuti perubahan dan variabel-variabel bebas, umumnya merupakan kondisi yang ingin kita ungkapkan dan jelaskan. Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Variabel independen (variabel bebas)**

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi dan yang menjadi penyebab timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2011). Variabel bebas (Independen) pada penelitian ini yaitu Permainan Game Online dilambangkan dengan (X).

## **2. Variabel dependen (variabel terikat)**

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011). Variabel terikat (Dependen) pada penelitian ini yaitu disiplin belajar di rumah yang dilambangkan dengan (Y).

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

### **1. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, sebagai berikut :

- a. Permainan game online merupakan suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, dengan memanfaatkan jaringan internet.
- b. Disiplin Belajar di rumah merupakan kepatuhan siswa untuk melaksanakan kewajiban belajar secara sadar sehingga diperoleh perubahan pada dirinya, baik itu berupa pengetahuan, perbuatan, maupun sikap yang dilakukan dirumah.

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur. Dengan melihat definisi operasional suatu penelitian, maka seorang peneliti akan dapat mengetahui suatu variabel yang akan diteliti.

- a. permainan game online menunjuk pada aktivitas memainkan suatu permainan yang berbasis elektronik dengan menggunakan jaringan dimana adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan dan kesenangan. Adapun jenis-jenis permainan game online yang sering dimainkan saat ini antara lain PUBG, Mobile legend, point blank, free fire, DOTA dan lain-lainnya.

Adapun Indikator-indikator yang dapat dijadikan tolak ukur dalam pengaruh permainan game online yaitu :

- 1) Frekuensi bermain game online
- 2) Waktu dalam bermain game online
- 3) Jenis permainan game online yang digemari

Disiplin Belajar di rumah merupakan suatu sikap moral anak yang yang tidak secara otomatis ada pada dirinya sejak ia lahir, melainkan dibentuk oleh lingkungannya melalui pola asuh dan perlakuan orang tua dan orang-orang dewasa lain di sekitar dirinya. Adapun Indikator-indikator yang dapat dijadikan tolak ukur dalam disiplin belajar di rumah yaitu :

- 1) Belajar secara teratur.
- 2) Mengerjakan tugas pada waktunya.
- 3) Memiliki rencana atau jadwal belajar.
- 4) Belajar dalam tempat dan suasana yang mendukung

## **E. Teknk Pengumpulan Data**

Menurut Arikunto (2010), teknik atau metode pengumpulan data adalah cara-cara dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Sedangkan data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta maupun angka.

Riduwan (2007) menjelaskan beberapa metode pengumpulan data yaitu angket, wawancara, pengamatan, ujian (tes), dan lainnya. Peneliti bisa menggunakan salah satu atau gabungan tergantung dari masalah yang dihadapi.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini maka diterapkan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

### **1. Teknik Pokok**

#### **a. Kusioner (Angket)**

Menurut Sugiyono (2014:199) kusioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kusioner adalah teknik penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan angket, sehingga dalam waktu yang relatif singkat dapat menjangkau banyak responden (Sangadji, 2010:47) sehingga dapat disimpulkan bahwa kusioner merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan yang telah disusun secara sistematis berdasarkan variabel untuk mendapatkan data dari responden, baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Setelah mendapatkan data dari responden melalui teknik pengumpulan datang yang telah ditentukan sebelumnya, untuk melakukan pengukuran dengan data kuantitatif yang akurat maka data yang telah diperoleh harus mempunyai skala penelitian. Menurut Sugiyono (2014:133) skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Dengan menggunakan skala pengukuran, maka nilai variabel yang diukur dengan instrument tertentu dapat dinyatakan dalam bentuk angka, sehingga akan lebih akurat, efisien dan komunikatif.

Skala pengukuran yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan skor jawaban dari responden adalah menggunakan Skala Guttman. Menurut Sugiyono (2014:139) “Skala Guttman adalah skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dari responden, yaitu hanya terdapat dua interval seperti “setuju-tidak setuju”; “ya-tidak”; “benar-salah”; “positif-negatif”; “pernah-tidak pernah” dan lain-lain”. Skala pengukuran ini dapat menghasilkan pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda meupun *checklist*, dengan jawaban yang dibuat skor tertinggi (setuju) satu dan terendah (tidak setuju) nol. Sugiyono (2012:96) menjelaskan lebih lanjut skala guttman digunakan apabila ingin mendapatkan jawaban yang jelas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik

tolak untuk menyusun instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

variabel X dan variabel Y dengan hanya memiliki 2 opsi jawaban yaitu setuju (S) dan tidak setuju (TS).

**Tabel 3. Pedoman Penskoran Variabel X dan Variabel Y**

<b>Favorable</b>	<b>Skor</b>	<b>Unfavorable</b>	<b>Skor</b>
Setuju	1	Setuju	0
Tidak Setuju	0	Tidak Setuju	1

## 2. Teknik Penunjang

### c. Wawancara

Menurut Sugiono (2015: 317), wawancara digunakan sebagai teknik pengambilan data pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang akan diteliti. Wawancara juga digunakan jika peneliti ingin menggali informasi lebih dalam dari responden dengan jumlah responden yang lebih sedikit/kecil.

Wawancara dilakukan terhadap tenaga pengajar terkait dengan pengaruh game online terhadap disiplin belajar di rumah bagi siswa. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengkaji permasalahan yang kemudian menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini.

## **F. Uji Validitas dan Uji reliabilitas**

### **1. Uji Validitas**

Validitas adalah suatu struktur yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesalahan suatu instrument. Uji Validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument yang dibuat dapat mengukur apa yang diinginkan. Uji validitas dilihat dari *logika validity* dengan cara “*judgment*” yaitu dengan cara mengkonsultasikan kepada beberapa orang ahli penelitian dan tenaga pengajar. Penelitian ini penulis mengkonsultasikan kepada pembimbing skripsi yang dianggap penulis sebagai ahli penelitian dan menyatakan angket valid. Hal ini setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan pengajar di program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

### **2. Uji Reliabilitas**

Instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk pengukuran objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2009). Reliabilitas juga merupakan alat ukur suatu kusioner yang merupakan alat pengukuran konstruk atau variabel. Suatu kusioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban dari seseorang responden terhadap suatu pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Untuk mencari reliabilitas instrument yang telah di uji cobakan kepada 10 orang siswa di luar responden dapat dilakukan dengan menyelidiki nilai koefisien reliabilitasnya dengan menggunakan analisis *Alpha Cronbach*.

Instrument dikatakan reliabel jika koefisien *Alpha Cronbach* lebih besar atau sama dengan 0,600.

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses menyederhanakan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Dalam proses ini seringkali digunakan statistik. Statistik disini berfungsi menyederhanakan data penelitian yang amat besar jumlahnya menjadi informasi yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami. Setelah mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian, maka langkah selanjutnya yang ditempuh adalah menganalisis data yang diperoleh. Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis distribusi frekuensi, uji analisis regresi linear sederhana, uji hipotesis dan analisis besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

### **1. Analisis Distribusi Frekuensi**

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket (permainan game online) dan tes (disiplin belajar di rumah). Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat pengaruh permainan game online terhadap disiplin belajar siswa di SMP Negeri 3 Natar. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986: 12) dengan persamaan berikut:

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

**Keterangan :**

I : interval

NT : nilai tertinggi

NR : nilai terendah

K : kategori

Lalu untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

**Keterangan :**

P : besarnya persentase

F : jumlah alternatif seluruh item

N : jumlah perkalian antar item dan responden

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Nursely dan Saefudin (2018: 196)

untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan

kriteria sebagai berikut :

76 % - 100 % = Baik

56 % - 75 % = Cukup

40 % - 55 % = Kurang baik

0 % - 39% = Tidak Baik

## **2. Uji Prasyarat Analisis Regresi Linear Sederhana**

Uji analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk mengukur besarnya pengaruh permainan game online (X) terhadap disiplin belajar di rumah (Y) siswa di SMP Negeri 3 Natar. Syarat yang harus terpenuhi untuk melakukan uji analisis regresi linear sederhana sebagai berikut :

### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji Kolmogorov Smirnov. Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

### **b. Uji Linieritas**

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah permainan game online (variabel X) dan disiplin belajar di rumah (variabel Y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

- 1) jika nilai Sig. > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- 2) Jika nilai Sig. < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari permainan game online(X) sebagai variabel bebas dengan disiplin belajar di rumah (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS 25 berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya.

Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil < dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh permainan game online (X) terhadap disiplin belajar(Y).
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil > dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh permainan game online (X) terhadap disiplin belajar (Y).

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria keputusan, diantaranya:

Jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara variabel-variabel tersebut dengan kriteria pengujian:

1.  $H_a$  : diterima apabila :  $T_{hitung} > T_{tabel}$  Hipotesis tidak dapat ditolak mempunyai arti bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

2.  $H_0$  : ditolak apabila :  $T_{hitung} < T_{tabel}$  Hipotesis ditolak mempunyai arti bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

#### 4. Analisis besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Besarnya pengaruh permainan game online (X) terhadap disiplin belajar di rumah (Y) dapat ditentukan melalui koefisien determinasi yang diperoleh melalui penghitungan regresi linear (R kuadrat atau *R square*).

Penghitungan R kuadrat untuk menentukan koefisien determinasi dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 25. Koefisien determinasi dalam persen didapatkan dengan persamaan berikut :

$$\text{Koefisien Determinasi} = R \text{ Kuadrat} \times 100\%$$

Hasil perhitungan menggunakan persamaan di atas menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dalam skala persen. penelitian ini.

#### H. Tahap Penelitian

Tahapan penelitian ini merupakan rencana secara sistematis yang meliputi perencanaan, prosedur pelaksanaan dilapangan yang dimaksudkan agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana dan mencapai tujuan yang diharapkan oleh peneliti. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

## **1. Persiapan Pengajuan Judul**

Sebagai langkah awal dalam penelitian ini adalah mengajukan dua judul terdiri atas judul utama dan judul alternative kepada dosen pembimbing akademik yaitu bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H. Setelah salah satu judul mendapat persetujuan dari dosen pembimbing akademik pada tanggal 13 Juli 2020, dan pada tanggal 23 Juli 2020 dikeluarkannya SK Judul yang disetujui oleh ketua program studi PPKn sekaligus ditentukan dosen pembimbing utama yaitu Drs. Berchah Pitoewas, M.H. dan pembimbing pembantu yaitu Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.

## **2. Penelitian Pendahuluan**

Setelah mendapatkan surat izin penelitian pendahuluan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Nomor 5881/ UN26.13/PN.01.00/2020 pada tanggal 14 Agustus 2020. Peneliti kemudian mengajukan surat izin penelitian ke SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan dan melakukan penelitian pendahuluan. Dalam penelitian pendahuluan peneliti melakukan wawancara dengan guru PPKn di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan. Penelitian pendahuluan ini dimaksudkan untuk mengetahui keadaan tempat penelitian, untuk memperoleh data, dan memperoleh gambaran umum mengenai keadaan dan berbagai hal yang akan diteliti. Data yang diperoleh dari penelitian pendahuluan tersebut kemudian menjadi gambaran umum yang akan digunakan oleh peneliti untuk menulis proposal penelitian ini yaitu mengenai Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar

Kabupaten Lampung Selatan. Penelitian ini ditunjang dari berbagai literatur dan arahan dari dosen pembimbing. Setelah melalui beberapa kali perbaikan, proposal akhirnya disetujui pembimbing II pada tanggal 24 September 2020 dan kemudian disetujui oleh pembimbing I pada tanggal 02 November 2020 untuk melaksanakan seminar proposal yang kemudian disahkan oleh Ketua Program Studi PPKn. Seminar proposal dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan masukan-masukan atau saran dari dosen pembahas untuk kesempurnaan dalam menyusun skripsi ini.

### **3. Pengajuan Rencana Penelitian**

Rencana penelitian diajukan untuk mendapatkan persetujuan setelah dilaksanakan seminar proposal skripsi. Setelah melalui proses konsultasi dan perbaikan-perbaikan proposal skripsi dari Dosen Pembimbing I dan II maka seminar proposal dilakukan pada tanggal 05 Januari 2021. langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan perbaikan dalam proposal skripsi dengan komisi pembimbing, komisi pembahas, Ketua Program Studi dan koordinator seminar.

### **4. Penyusunan alat pengumpul data**

Sesuai dengan alat pengumpulan data yang akan digunakan yaitu berupa angket yang akan diajukan kepada responden yang berjumlah 42 orang dengan jumlah pertanyaan sebanyak 30 (tiga puluh) soal dengan 2 (alternatif) alternatif jawaban.

Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam proses penyusunan angket adalah sebagai berikut:

- a. Membuat kisi-kisi angket tentang Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.
- b. Membuat item-item pertanyaan angket berdasarkan indikator tentang Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan.
- c. Peneliti kemudian melakukan konsultasi angket yang akan digunakan untuk penelitian kepada dosen Pembimbing I dan Pembimbing II guna mendapatkan persetujuan.
- d. Setelah angket mendapatkan persetujuan oleh dosen Pembimbing I dan Pembimbing II, angket siap untuk disebar. Tahap selanjutnya peneliti mengadakan uji coba angket kepada 10 orang diluar responden.

##### **5. Pelaksanaan Uji Coba Angket**

Pelaksanaan peneltian di lapangan dengan membawa surat izin peneltian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor 1591/UN26.13/PN.01.00/2021 yang ditujukan pada Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan. Setelah mendapat surat pengantar dari Dekan , selanjutnya penulis menadakan penelitian yang dilaksnakan pada tanggal 23 Maret 2021. Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis melakukan uji coba angket terhadap 10 orang diluar responden yang akan diteliti. Pada penelitian ini dilakukan uji coba yaitu ujivaliditas dan uji reliabilitas.

**a. Uji Coba Validitas Angket**

Dalam penelitian ini menggunakan logical validity yaitu dengan cara mengkonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen Pembimbing II yang disetujui pada tanggal 15 Maret 2021, dan kemudian disetujui oleh dosen pembimbing I pada tanggal 22 Maret 2021. Setelah mendapat persetujuan, maka angket tersebut dapat disebarakan kepada 10 siswa di luar responden.

**b. Uji Reliabilitas Angket**

Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien Cronbach's Alpha dari data hasil uji coba instrumen angket. Untuk pengujian reliabilitas peneliti menggunakan bantuan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 25. Langkah-langkah menghitung reliabilitas menggunakan SPSS 25 yaitu: (1) masukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas; (2) Analyze >> Scale >> Reliability Analysis; (3) masukkan nomer item yang valid ke dalam kotak items, skor total tidak diikutkan; (4) Statistics, pada kotak dialog Descriptives for klik Scale if item deleted >> Continue >> OK. Output hasil uji reliabilitas angket dengan bantuan SPSS 25 dapat dilihat pada lampiran.

Suatu instrumen penelitian dinyatakan cukup reliabel jika memiliki kriteria penilaian uji reliabilitas, jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan jika uji reliabilitas 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Hasil uji coba angket dan tes yang telah

diisi oleh sepuluh orang. Responden di luar sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji reliabilitas (variabel X) Kepada sepuluh responden diluar sampel.**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
No_1	11,00	5,778	,000	,800
No_2	11,10	4,544	,841	,747
No_3	11,10	4,544	,841	,747
No_4	11,20	4,178	,825	,738
No_5	11,00	5,778	,000	,800
No_6	11,10	4,544	,841	,747
No_7	11,00	5,778	,000	,800
No_8	11,00	5,778	,000	,800
No_9	11,20	4,178	,825	,738
No_10	11,10	5,433	,166	,802
No_11	11,10	4,544	,841	,747
No_12	11,10	4,544	,841	,747
No_13	11,50	5,167	,139	,825
No_14	11,50	6,056	-,214	,863

<b>Case Processing Summary</b>			
		N	%
Cases	Valid	10	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,795	14

**Sumber : Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Reliabilitas)**

Hasil uji angket menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil angket / kuesioner dikatakan Reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Dengan demikian kuesioner yang dipakai dalam penelitian sudah reliabel (dapat diandalkan) karena setelah dianalisis menggunakan bantuan SPSS 25 untuk variabel X hasil akhirnya memiliki nilai 0,79.

**Tabel 5. Hasil Uji reliabilitas (variabel Y) sepuluh responden diluar sampel.**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
No_1	12,60	8,044	-,297	,793
No_2	12,70	6,456	,456	,738
No_3	12,50	7,611	,000	,763
No_4	12,70	6,678	,347	,749
No_5	12,80	8,178	-,290	,815
No_6	12,60	6,711	,488	,738
No_7	12,70	5,567	,938	,684
No_8	12,60	6,489	,634	,727
No_9	12,80	7,511	-,050	,792
No_10	12,60	6,489	,634	,727
No_11	12,70	6,678	,347	,749
No_12	12,80	5,956	,603	,720
No_13	12,50	7,611	,000	,763
No_14	12,70	5,567	,938	,684
No_15	12,60	6,711	,488	,738
No_16	12,60	6,489	,634	,727

<b>Case Processing Summary</b>			
		N	%
Cases	Valid	10	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,760	16

**Sumber : Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Reliabilitas)**

Hasil uji angket menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil angket / kuesioner dikatakan Reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Dengan demikian kuesioner yang dipakai dalam penelitian sudah reliabel (dapat diandalkan) karena setelah dianalisis menggunakan bantuan SPSS 25 untuk variabel Y hasil akhirnya memiliki nilai 0,76.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan, dapat disimpulkan bahwa Permainan Game Online berpengaruh negatif terhadap Disiplin Belajar Di Rumah. Pengaruh Permainan Game Online sebesar 52,1% terhadap Disiplin Belajar Di Rumah dan 47,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk dalam penelitian ini yaitu faktor intenal yang terdiri dari kontrol diri, kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal yang terdiri dari keluarga, teman, maupun lingkungan sekita. Pengaruh Permainan Game online ditunjukkan dengan koefisien regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai -0,744 dan nilai signifikansi 0,000 ( $<0,05$ ). Nilai koefisien regresi linier sederhana memberikan arti bahwa terdapat pengaruh negatif signifikan Permainan Game Online terhadap Disiplin Belajar Di Rumah. Semakin Permainan Game Online meningkat, maka Disiplin Belajar Di Rumah akan menurun. Sebaliknya, jika pengaruh game online menurun maka disiplin belajar di rumah bagi siswa akan meningkat.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan mengenai Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan , maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

### **1. Orang Tua**

Kepada Orang tua diharapkan dapat memberikan pengawasan terhadap anak saat bermain game online dengan cara yaitu membatasi waktu anak bermain game online artinya orang tua harus dapat membatasi waktu anak untuk bermain game online setiap harinya, orang tua dapat memberikan sanksi apabila anak tidak mengerjakan tugas maka gadget/HP akan dilakukan penyitaan dan game sebagai hadiah artinya orang tua bisa menjadikan game sebagai hadiah dengan membuat peraturan. Misalnya, anak boleh bermain game di akhir pekan selama 2 jam apabila semua tugas telah selesai dan mendapat nilai yang baik. Apabila nilainya menurun maka jumlah jam bermain akan dikurangi.

### **2. Guru**

Kepada guru diharapkan dapat meningkatkan perhatian kepada siswa, dengan cara mendesain dan merancang pembelajaran di rumah melalui presentasi melalui video. Slide presentasi animasi, buku teks, slide presentasi dengan memanfaatkan perangkat dan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga

siswa tidak mudah jenuh dan merasa nyaman dalam proses belajar dan terhindar dari kecanduan bermain game online.

3. Siswa

Kepada siswa diharapkan dapat menyeimbangkan antara bermain game online dengan waktu belajar secara maksimal.

4. Peneliti lainnya

Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan khususnya untuk penelitian yang kaitannya dengan pengaruh permainan game onlie terhadap disiplin belajar di rumah. Bagi peneliti lainnya agar melakukan penelitian yang berkaitan dengan variabel lainnya, yang tidak dibahas dalam penelitian ini, sehingga memberikan masukan yang baru bagi perkembangan pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat, Fathoni. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Ahmadi. 2003. *Sosiologi Sosial (Edisi Revisi)*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Munajjid, Syekh Muhammad. (2016). *Bahaya Game*. Aqwam Media Profetika, Solo.
- Amalia, R. (2015). *Game Online Studi Pada Siswa SMA Negeri 8 Makassar*. Universitas Negeri Makassar.
- Anton, Mulyono. 2001. *Aktivitas (Online)*. (<http://tria.wordpress.com-aktivitas-pembelajaran>, diakses 29 Juni 2020).
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta. Halaman 117.
- Aristyani, Noni S. 2015. *Pengaruh Kondisi Siswa Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Muhammadiyah 1 Tempel*. Skripsi. Fakultas Ekonomi. Pendidikan Administrasi Perkantoran. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Chandra, Andy. 2017. *Hubungan Perhatian Orang Tua Dan Iklim Sekolah Dengan Disiplin Pada Siswa SMP N 2 Padang Tualang Kabupaten Langkat*. Jurnal Psychomutiara. Vol. 1(1): 5-6.
- Djamrah, SB. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Fauzi, Muhammad Irfan. 2013. *Hubungan Kedisiplinan Belajar Di Rumah Dan Di Sekolah Dengan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD SE-GUGUS Dewi Sartika UPPD Tegal Selatan Kota Tegal 2012/2013*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Febriani, Rahmi D. 2019. *Kebiasaan Belajar Siswa Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Hasil Belajar Serta Implikasinya Terhadap Pelayanan Bimbingan dan Konseling*. Universitas Negeri Padang.
- Hadianti, Leli Siti. 2008. *Pengaruh Pelaksanaan Tata Tertib Sekolah Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa (Penelitian Deskriptif Analisis di SDN Sukakarya II Kecamatan Samarang Kabupaten Garut)*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol.2(1): 5.
- Hasan. 2011. *Multiplayer Online Game*. Gramedia, Bandung.
- Irhamiati, dkk. 2017. *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Disiplin Belajar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. Vol. 2(3): 74.
- Johari, Amin. 2006. *Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Belajar, Dan Variasi Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Kebumen Tahun Ajaran 2005/2006*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial. Jurusan Ekonomi. Universitas Negeri Semarang.
- Kautsar. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pendidikan Agama Islam. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Khobir, Abdul. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah. Vol. VII (2): 196.
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kompri. 2017. *Belajar; Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Yogyakarta (Media Akademi).
- Kurniawan, D Edi. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Jurnal Konseling Gusjigang. Vol. 3(1)-99.
- Limianto, Renaldi Bayu. 2020. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling. Vol. 1(2): 50.
- Mustofa, Wahid. 2014. *Pengaruh Suasana Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Intensitas Belajar Serta Dampaknya Pada Prestasi Belajar Matematika*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pendidikan Matematika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Nainggolan, Nova E. 2018. *Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma Angkatan 2015 dan Usulan Topik Bimbingan Belajar)*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Bimbingan dan Konseling. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Na'ran S, dkk. 2019. *Dampak Game Online Pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toraja*. Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi. Vol. 6(2): 104.
- Novika Katarina. 2019. *Pengaruh Addiction Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMAS Taman Mulia Kabupaten Kubu Raya*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol. 8(11): 2.
- Ridwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Roswendi, AS. 2018. *The Correlation Between The Duration Of Playing Online Game With The Learning Motivation In Student Class VII and VIII at SMPN 1 Cimahi*. Jurnal Kesehatan Kartika. Vol.8(1): 76.
- Santoso, H. (2016). *Pembelajaran Di Sekolah Sebagai Wahana Pengembangan Karakter Peserta Didik*. Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro, Vol.1(2): 197-203.
- Sari, Bella Puspita. 2017. *Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Melalui Manajemen Kelas*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 2(2): 234.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santrock JW. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group; 2017.
- Sriyono. 2009. *Aktivitas dan Prestasi Belajar*. Ipotes (Diakses 29 Juni).
- Sugiarto, dkk. 2019. *Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X SMK Larenda Brebes*. Jurnal Mimbar Ilmu. Vol. 24(2): 234.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta. Hal. 291.
- Sumadi, Suryabrata. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Sumantri, B. (2010). *Pengaruh disiplin belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Ngawi Tahun Pelajaran 2009/2010*. Jurnal Ilmiah Media Prestasi, VI, (3), 117 – 131.
- Suryanto, R Nico. 2015. *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. Jurnal Jom Fisip. Vol.II(2) : 11-12.
- Wahyuni, Tri. 2018. *Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Widyaningrum, Silvi D, dkk. 2020. *Pentingnya Penyusunan Jadwal Pelajaran Dalam Proses Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid-19*. Jurnal Seminar Nasional. Hal. 306.
- Wijaya, Wanda. 2019. *“Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Di Rumah Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Lampung.
- Wulan, Rupita. 2016. *“Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang”*. Jurnal Empati. Vol. 5(3) : 479.
- Yee. (2002). *Motivation of Playing Online Games*. Jurnal of Cyber Psychology and Behavior. 3:4 : 765-776.
- Yuliyantika, Siska. 2017. *Analisis Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, XI dan XII Di SMA Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha. Vol. 9(1) : 37.