

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI RUMAH DAN
SIKAP DISIPLIN SAAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR
TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V
SDN 6 METRO BARAT**

(Skripsi)

Oleh
NOVA KRISJAYANTI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI RUMAH DAN SIKAP DISIPLIN SAAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SDN 6 METRO BARAT

Oleh

NOVA KRISJAYANTI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis hubungan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex-post facto* korelasi. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat berjumlah 100 orang peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik *probability sampling* yaitu *proportionate stratified random sampling*. Alat pengumpul data menggunakan angket (kuesioner) dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan korelasi *product moment* dan *multiple correlation* dan didapat korelasi sebesar 0,835 dengan kontribusi sebesar 69,71% artinya terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat.

Kata kunci: hasil belajar, *game online*, sikap disiplin

ABSTRACT

CORRELATION BETWEEN HABIT OF PLAYING *ONLINE GAMES* AT HOME AND DISCIPLINE WHEN STUDYING WITH THE THEMATIC LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE STUDENTS AT SDN 6 METRO BARAT

By

NOVA KRISJAYANTI

The problem of this study is the low learning outcomes of 5th grade students at SDN 6 Metro Barat. The purpose of this study was to describe and analyze the relationship between the habit of playing online games at home and disciplined attitudes while studying with the thematic learning outcomes of 5th grade students at SDN 6 Metro Barat. The study used ex-post facto correlation study. The study population was students of class 5th SDN 6 Metro Barat totaling 100 students. Determination of the sample using probability sampling technique, namely proportionate stratified random sampling. Data collection tool using a questionnaire (questionnaire) and documentation study. The data analysis used product moment correlation and multiple correlation and obtained a correlation of 0.835 with a contribution of 69.71%. There were a positive and significant relationship between the habit of playing online games at home and disciplined attitudes while studying with the thematic learning outcomes of fifth grade students at SDN 6 Metro Barat.

Keywords: learning outcomes, online games, discipline attitude

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI RUMAH DAN
SIKAP DISIPLIN SAAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR
TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V
SDN 6 METRO BARAT**

Oleh

NOVA KRISJAYANTI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI RUMAH DAN SIKAP DISIPLIN SAAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SDN 6 METRO BARAT**

Nama Mahasiswa : **Nova Krisjayanti**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1713053034**

Program Studi : **S1 - Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muncarno'.

Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Frida Destini'.

Frida Destini, S.Pd., M.Pd.
NIP 19891229 201903 2 019

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Muhammad Nurwahidin'.

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

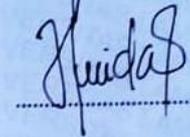
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

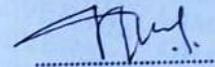
Ketua : **Drs. Muncarno, M.Pd.**



Sekretaris : **Frida Destini, S.Pd., M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **10 Agustus 2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nova Krisjayanti
NPM : 1713053034
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah dan Sikap Disiplin saat Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SDN 6 Metro Barat” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 10 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan,



Nova Krisjayanti
NPM 1713053034

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nova Krisjayanti, dilahirkan di Desa Haduyang Ratu, Kecamatan Bunga Mayang, Kabupaten Lampung Utara, pada tanggal 27 November 1999. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Sutaryo dan Ibu Lasiyem.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Swasta PG Bunga Mayang lulus pada tahun 2011.
2. SMP Swasta PG Bunga Mayang lulus pada tahun 2014.
3. MAN 1 Metro lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

MOTTO

“Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan”.

- Imam Syafi'i

PERSEMBAHAN

Bissmillahirrahmanirrahim

*Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang.
Alhamdulillah 'alaa kulli haalin, sujud syukur kepada Sang Maha Kuasa, dengan
segala kerendahan hati, kupersembahkan karya sederhana ini kepada:*

*Ayahanda dan Ibunda tercinta, yang selama ini telah sabar mendidik, tiada henti
memberi kasih sayang, bekerja keras demi kebahagiaan keluarga, selalu mendoakan
dan memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya, selalu memberikan motivasi dan
dukungan untuk kesuksesan anak-anaknya.*

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur hanya kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah dan Sikap Disiplin saat Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SDN 6 Metro Barat”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Semua ini tidak lepas dari banyaknya orang yang membantu dan mendorong saya untuk dapat menyelesaikannya. Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., selaku dosen pembimbing I sekaligus sebagai pembimbing akademik yang telah membimbing dengan baik dan memberikan motivasi dan nasehat yang luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Frida Destini, S.Pd, M.Pd., dosen pembimbing II yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran, dan memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepala UPTD SD Negeri 6 Metro Barat Bapak Dedi Kurniawan, S.Pd.SD dan Kepala UPTD SD Negeri 4 Metro Timur Bapak Yasirrudin, S.Pd.I, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Bapak dan Ibu Guru Wali Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat dan SD Negeri 4 Metro Timur yang telah membantu memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
11. Peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat dan SD Negeri 4 Metro Timur yang telah berpartisipasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Rekan-rekan mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2017, yang telah memberikan semangat kepada peneliti.
13. Tim Sukses di balik layar: Septi, Dimas, Rizka dan kawan-kawan kelas A yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti.
14. Rekan seperjuangan skripsi : Lina, Dila, Ayu, Amri, yang selalu siap sedia dalam setiap pelaksanaan sidang.
15. Sahabat-sahabat “Penghuni Syurga” ustadz dan ustadzah Asrama MAN 1 Metro yang selalu memberikan kedamaian lahir batin.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 10 Agustus 2023
Peneliti

Nova Krisjayanti
NPM 1713053034

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Belajar dan Hasil Belajar.....	8
1.1 Pengertian Belajar	9
1.2 Pengertian Hasil Belajar	9
1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	9
2. Pembelajaran Tematik	10
2.1 Pengertian Pembelajaran Tematik	10
2.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	11
2.3 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	12
3. Bermain <i>Game Online</i>	13
3.1 Pengertian <i>Game Online</i>	13
3.2 Dampak Positif Bermain <i>Game Online</i>	14
3.3 Dampak Negatif Bermain <i>Game Online</i>	15
4. Pengertian Kebiasaan.....	15
5. Indikator Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	15
6. Pengertian Sikap Disiplin	17
6.1 Pengertian Sikap	17
6.2 Pengertian Disiplin.....	18
6.3 Indikator Sikap Disiplin	18
B. Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian.....	21
1. Kerangka Pikir	21
2. Paradigma Penelitian.....	24
D. Hipotesis.....	24

III. METODE PENELITIAN	26
A. Jenis dan Desain Penelitian	26
1. Jenis Penelitian	26
2. Desain Penelitian	26
B. Setting Penelitian.....	26
C. Prosedur Penelitian.....	27
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
1. Populasi Penelitian	27
2. Sampel Penelitian	28
E. Variabel Penelitian	29
1. Variabel Bebas (<i>independen</i>)	30
2. Variabel Terikat (<i>dependen</i>).....	30
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	30
1. Definisi Konseptual Variabel	30
2. Definisi Operasional Variabel	30
G. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Observasi	32
2. Studi Dokumentasi	33
3. Angket (kuesioner).....	33
H. Uji Prasyarat Instrumen.....	34
1. Uji Validitas Instrumen	34
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	35
I. Teknik Analisis Data	39
1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	39
2. Uji Hipotesis	40
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Pelaksanaan Penelitian	44
1. Persiapan Penelitian	44
2. Pelaksanaan Penelitian	44
3. Pengambilan Data Penelitian	44
B. Data Variabel Penelitian.....	45
1. Data Hasil Belajar	46
2. Data Variabel Kebiasaan Bermain Game <i>Online</i> di Rumah.....	46
3. Data Variabel Sikap Disiplin Saat Belajar.....	48
C. Hasil Analisi Data	49
1. Hasil Uji Prasyarat Analisi Data	49
2. Hasil Analisis Uji Normalitas	49
3. Hasil Analisis Uji Linieritas	50
4. Hasil Uji Hipotesis	51
D. Pembahasan	54
1. Hubungan Kebiasaan Bermain Game <i>Online</i> di Rumah Dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik	54

	Halaman
2. Hubungan Sikap Disiplin saat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik	57
3. Hubungan Kebiasaan Bermain Game <i>Online</i> di Rumah Dengan Sikap Disiplin saat Belajar	58
4. Hubungan Kebiasaan Bermain Game <i>Online</i> di Rumah Dan Sikap Disiplin saat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik	59
E. Keterbatasan Penelitian.....	62
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ketuntasan Penilaian Akhir semester Ganjil Kelas V SD N 6 Metro Barat	5
2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD N 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2021/2022.....	28
3. Data Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas V SDN 6 Metro Barat.....	29
4. Skor Jawaban Angket Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	31
5. Rubrik Jawaban Angket Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	31
6. Skor Jawaban Angket Sikap Disiplin Saat Belajar	32
7. Rubrik Jawaban Angket Sikap Disiplin Saat Belajar	32
8. Kalibrasi Instrumen Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> di Rumah	36
9. Kalibrasi Instrumen Sikap Disiplin Saat Belajar	37
10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Di Rumah.....	37
11. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Sikap Disiplin Saat Belajar	38
12. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi (r).....	41
13. Data Variabel X dan Y	46
14. Distribusi Frekuensi Variabel Y (Hasil Belajar).....	46
15. Distribusi Frekuensi Variabel X ₁ (Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> di Rumah)	47
16. Distribusi Frekuensi X ₂ (Sikap Disiplin Saat Belajar).....	49
17. Peringkat Koefisien Korelasi antara Variabel Bebas dengan Variabel Terikat	54

	Halaman
18. Perhitungan Butir Pernyataan Berdasarkan Indikator Variabel X_1	55
19. Perhitungan Butir Pernyataan Berdasarkan Indikator Variabel X_2	57
20. Persentase Korelasi Antar Variabel	61
21. Sarana dan Prasarana	75
22. Tenaga Pendidik	76
23. Peserta Didik.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	24
2. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Y (Hasil Belajar)	46
3. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel X1 (Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah).....	47
4. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel X2 (Sikap Disiplin Saat Belajar).....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
 LAMPIRAN 1. SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat Penelitian Pendahuluan SD Negeri 6 Metro Barat	70
2. Surat Izin Uji Instrumen (SD Negeri 4 Metro Barat)	71
3. Surat Izin Penelitian	72
4. Surat Balasan Izin Penelitian.....	73
 LAMPIRAN 2. PROFIL SEKOLAH	
1. Profil SD Negeri 6 Metro Barat.....	75
 LAMPIRAN 3. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	
1. Instrumen Pengumpulan Data Peserta Didik 1.....	79
2. Instrumen Pengumpulan Data Peserta Didik 2.....	83
 LAMPIRAN 4. DATA VARIABEL X DAN Y	
1. Data Variabel X_1 (Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah)	88
2. Data Variabel X_2 (Sikap Disiplin Saat Belajar)	91
3. Data Variabel Y (Hasil Belajar)	94
 LAMPIRAN 5. DATA VALIDITAS DAN RELIABILITAS	
1. Perhitungan Uji Validitas Instrumen	97
2. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen.....	101
3. Perhitungan Manual Uji Validitas Instrumen Kebiasaan Bermain Game <i>Online</i> di Rumah	109
4. Perhitungan Manual Uji Validitas Instrumen Sikap Disiplin Saat Belajar.....	113
5. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Instrumen Kebiasaan Bermain Game <i>Online</i> di Rumah	117
6. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Instrumen Sikap Disiplin Saat Belajar.....	119
 LAMPIRAN 6. DATA NORMALITAS, LINIERITAS DAN HIPOTESIS	
1. Perhitungan Uji Normalitas.....	122
2. Perhitungan Uji Linieritas	131
3. Uji Hipotesis	140

Lampiran	Halaman
LAMPIRAN 7. TABEL-TABEL STATISTIK	
1. Tabel Nilai-nilai r Product Moment.....	146
2. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat	147
3. Tabel 0-Z Kurva Normal.....	148
4. Tabel Distribusi F	149
DOKUMENTASI PENELITIAN.....	156

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang sangat mendasar bagi manusia. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Pentingnya dalam memaksimalkan potensi peserta didik, sikap disiplin dalam belajar merupakan hal yang harus dilakukan dan dibiasakan. Berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Sisdiknas, 2003:3)

Pendidikan yang baik dapat menjadi pijakan dalam meningkatkan potensi, kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor peserta didik. Kegiatan belajar yang baik dapat dilihat dari proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, atau atas kesadaran dan kedisiplinan peserta didik itu sendiri. Kegiatan belajar yang baik juga tidak hanya dilakukan di sekolah saja tetapi juga di rumah.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran saat ini tentunya mengacu pada kurikulum yang berlaku. Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Tujuan dari dilaksanakannya kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar yang baik ataupun hasil belajar yang kurang maksimal tentunya dipengaruhi oleh faktor-faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal ini adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, masyarakat. Sedangkan faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

Kebiasaan belajar peserta didik banyak berubah akibat dampak dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di rumah selama masa pandemi ini sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)* telah meningkatkan penggunaan internet dan teknologi digital. Walaupun sekarang ini proses kegiatan sudah dapat dilaksanakan di sekolah dengan sistem pembagian waktu namun kegiatan belajar peserta didik tetap banyak dilakukan dirumah. Tentunya hal tersebut mengharuskan setiap peserta didik maupun orang tua untuk menggunakan internet sebagai sarana prasarana yang wajib ada pada saat pembelajaran dilakukan.

Penggunaan teknologi dan internet membawa kemudahan dalam setiap aktifitas pembelajaran. Menurut Ichsan (2019: 248) internet adalah singkatan dari *Interconnected Networking* yang apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Namun, pada era 4.0 bukan lagi hanya komputer yang dapat terhubung dengan jaringan internet, tetapi *Handphone/Smartphone* pun sudah dapat terhubung dengan internet dengan jaringan yang luas.

Luasnya jaringan internet saat ini tidak hanya berpengaruh terhadap pendidikan. Salah satu hal yang begitu marak digemari oleh peserta didik saat

ini adalah aspek hiburan digital, khususnya *game online*. *Game online* sendiri menurut Elmirasari (2019: 3) adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui komunikasi *online* (LAN atau Internet). Kegiatan belajar yang telah lama dilakukan di rumah membuat peserta didik menjadi jenuh dan memilih *game online* sebagai hiburan. Karena sering dilakukan hal tersebut merubah kebiasaan peserta didik yang seharusnya lebih giat belajar dirumah, beralih kepada *game online*.

Memiliki hiburan pada waktu senggang atau bermain *game online* tentunya bukanlah hal yang salah. Namun apabila tidak dibersamai dengan pengaturan waktu yang tepat akan mengganggu aktifitas sehari-hari terutama belajar. Peserta didik diharapkan memiliki kedisiplinan yang baik dalam mengatur waktu belajar agar pembelajaran dapat memberikan hasil yang memuaskan.

Disiplin Belajar sendiri merupakan suatu keharusan bagi peserta didik agar tercapai tujuan belajar. Kegiatan belajar akan berhasil apabila peserta didik mampu menerapkan sikap disiplin dalam pembelajaran sehari-hari. Menurut Dakhi (2020: 2) menjelaskan bahwa disiplin adalah kesediaan seseorang yang timbul dengan kesadaran sendiri untuk mengikuti peraturan-peraturan yang berlaku selama pembelajaran. Hal tersebut berarti peserta didik harus memiliki kesadaran tentang pentingnya bersungguh-sungguh dalam belajar dan tidak menggunakan banyak waktu luang untuk bermain *game* namun menggunakan waktu luangnya untuk belajar. Orang tua dan pendidik memiliki peran penting dalam mendorong tumbuhnya disiplin belajar terutama pada kondisi pembelajaran formal yang belum stabil seperti sekarang ini.

Menurut Dahwilani (2020) yang dilansir dari halaman *iNews.id* menunjukkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJI) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi *Covid-19* adalah bermain *game online* sebesar 16,5% sementara musik *online* sebesar 15,3%. Bahkan, berdasarkan data yang didapatkan dari *Newzoo Global Games Market Report 2020* jumlah pendapatan dari *mobile*

gaming bertambah sebesar 13% dan pemain *game online* sendiri melebihi 3 miliar pemain.

Berdasarkan uraian diatas peneliti memilih sekolah dasar di SDN 6 Metro Barat sebagai objek penelitian adalah disebabkan kerana sekolah dasar tersebut merupakan yang memiliki fasilitas teknologi seperti komputer, oleh karena itu peserta didik yang bersekolah di sekolah dasar tersebut lebih mengenal/mengetahui tentang teknologi. Dalam hal ini peneliti hanya melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas V sekolah dasar, dikarenakan peserta didik kelas V sekolah dasar cenderung lebih ingin mengetahui tentang kemajuan teknologi.

Hasil pengamatan melalui observasi dan wawancara terhadap guru dan peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat di lapangan pada 17 Juni 2022, pembelajaran dilakukan secara *luring* (tatap muka) bergantian dengan sistem pembagian waktu belajar. Pada saat kegiatan pembelajaran tatap muka berlangsung menunjukkan bahwa ada beberapa peserta didik yang mengobrol mengenai *game online* yang dimainkan dirumah serta asik dengan kegiatannya masing- masing dan tidak memperhatikan pendidik saat menyampaikan materi. Ketika belajar dari rumah banyak sekali peserta didik yang terlambat dalam mengumpulkan tugas bahkan ada yang tidak mengumpulkan tugas sama sekali. Secara psikologis, sikap peserta didik yang demikian disebabkan karena kurangnya kesadaran dalam disiplin. Berikut ini penulis sajikan nilai penilaian tengah semester ganjil peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat yang berjumlah 100 orang peserta didik.

Tabel 1. Data Nilai Ketuntasan Penilaian Tengah semester Ganjil Kelas V SDN 6 Metro Barat

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Persentase Ketuntasan			
				Tuntas		Belum Tuntas	
1.	Kelas V A	25	68	10	40,00%	15	60,00%
2.	Kelas V B	24	68	11	45,83%	13	54,17%
3.	Kelas V C	28	68	12	42,85%	16	57,15%
4.	Kelas V D	23	68	10	43,47%	13	56,53%
Rata-rata				43	43,00%	57	57,00%

Sumber: Dokumen wali kelas V SDN 6 Metro Barat

Dilihat dari tabel tersebut nilai ketuntasan rata-rata peserta didik tuntas mencapai 43,00% dan rata-rata belum tuntas sebesar 57,00%. Hal tersebut diduga kurangnya disiplin belajar peserta didik yang lalai diakibatkan gemar bermain *game online* secara berlebihan. Waktu luang di rumah yang seharusnya digunakan untuk mengulas kembali materi pelajaran digunakan untuk bermain *game online*. Hasil belajar peserta didik menurun akibat dari kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan dan perlu diberikan pemahaman agar hasil belajar peserta didik dapat menunjukkan hasil yang meningkat. Penulis mengangkat judul yang sesuai dengan hal tersebut yakni “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah dan Sikap Disiplin saat Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SDN 6 Metro Barat”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya tingkat pengetahuan peserta didik dalam mengetahui dampak negatif dalam bermain *game online*.
2. Kurangnya guru dalam memberikan pemahaman dari efek negatif bermain *game online*.
3. Kurangnya pemantauan orang tua terhadap penggunaan internet dan teknologi digital di rumah.
4. Kebiasaan berlebihan dalam bermain *game online*
5. Kurangnya sikap disiplin saat belajar peserta didik
6. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti yakni:

1. Kebiasaan Bermain *Game Online* (X_1)
2. Sikap Disiplin Belajar (X_2)
3. Hasil Belajar Tematik Muatan Bahasa Indonesia (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat?
2. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat?
3. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan sikap disiplin saat belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat?
4. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis hubungan yang positif dan signifikan antara sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan sikap disiplin saat belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat.
4. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Peserta didik

Meningkatkan semangat belajar, sikap disiplin belajar serta hasil belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Pendidik

Menjadi bahan masukan sebagai upaya pembinaan dan pengarahan kepada peserta didik terkait penggunaan teknologi.

3. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan serta meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar di SDN 6 Metro Barat.

4. Peneliti

Memberikan ilmu pengetahuan baru, baik dari segi wawasan dan pengalaman serta bermanfaat sebagai calon guru sekolah dasar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi :

1. Ilmu

Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan. Terkhusus pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar dengan jenis penelitian *ex post facto* korelasi.

2. Subjek

Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat dengan jumlah 100 orang peserta didik

3. Objek

Objek dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online*, sikap disiplin saat belajar, dan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Tempat

Penelitian ini bertempat di kelas V SDN 6 Metro Barat.

5. Waktu

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023

II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Hasil Belajar

1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan pada tingkah laku seseorang yang terjadi akibat adanya sebuah proses sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya yang berlangsung sampai kapanpun.

Khairani (2014: 5) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu kegiatan interaksi antar individu dengan lingkungannya yang bertujuan untuk mengadakan perubahan dalam diri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya yang bersifat konstan. Amral dan Asmar (2020: 9) menyatakan bahwa belajar adalah proses transformasi ilmu guna memperoleh kompetensi, keterampilan, dan sikap untuk membawa perubahan yang lebih baik. Selain itu juga Hurit (2021: 2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses berpikir dan berubah melalui beberapa tahapan-tahapan atau latihan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang membawa pada suatu perubahan dalam diri seseorang, baik berupa perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu

pengetahuan dan keterampilan yang membawa pada perubahan kearah yang lebih baik.

1.2 Pengertian Hasil Belajar

Tujuan akhir dilaksanakannya sebuah pembelajaran adalah hasil belajar. Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Nurrita (2018: 175) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Sejalan dengan beberapa pendapat di atas Sugiarto (2020: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seseorang baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang merupakan hasil dari melaksanakan proses belajar.

1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar tentunya tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Susanto (2013: 12) beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik. faktor internal meliputi : kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu, keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Slameto (2015: 54) menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu faktor internal (faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan faktor eksternal (faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat).

Sedangkan menurut Dalyono (dalam Wahyuningsih 2020: 69) yang mempengaruhi hasil belajar menyangkut faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (faktor dari dalam diri manusia itu sendiri) yang meliputi faktor fisiologi dan faktor psikologi. Faktor eksternal (faktor dari luar) meliputi faktor non sosial dan faktor sosial.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar yaitu non sosial dan sosial meliputi, keluarga, sekolah dan masyarakat.

2. Pembelajaran Tematik

2.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013 pembelajaran di sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik atau menggunakan tema. Rusman (2015: 139) menyatakan pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan

secara holistik, bermakna dan autentik. Sedangkan menurut Malawi (2019: 1) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Trianto (dalam Andi Prastowo 2019: 1) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk kelas awal (yaitu kelas 1, 2, dan 3) yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak.

Sesuai dengan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk baik secara individu ataupun kelompok untuk menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik.

2.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hajar (2013: 43) menyatakan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik.
2. Memberikan pengalaman langsung.
3. Tidak terdapat pemisah materi pelajaran secara jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai materi pelajaran secara jelas.
5. Bersifat fleksibel.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
8. Mengembangkan komunikasi peserta didik.
9. Lebih menekankan proses daripada hasil.

Sedangkan menurut Sudrajat (dalam Malawi dan Kadarwati 2017: 6) menjelaskan karakteristik pembelajaran tematik yaitu.

1. Berpusat pada peserta didik.
2. Memberikan pengalaman langsung.
3. Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
5. Bersifat fleksibel.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Sejalan dengan pendapat di atas Hadi (2021: 11) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajarantematik dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Berpusat pada peserta didik.
2. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.
3. Pemisahan antar mata pelajaran tidak nampak.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
5. Bersifat luwes
6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah, berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas, bersifat fleksibel atau luwes, pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik serta menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan.

Penulis memfokuskan hasil belajar pada penelitian ini yaitu heasil belajar pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia.

2.3 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 di integrasikan kedalam pembelajaran tematik. Menurut Rambe (2018: 102) menyatakan bahwa

pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Sedangkan Sutrisna (2021: 150) menjelaskan bahwa Bahasa Indonesia yang baik dan benar dapat dijelaskan sebagai ragam pemakaian bahasa Indonesia yang sesuai dengan situasi kebahasaan dan kaidah kebahasaan yang ada. Terdapat dua ragam bahasa Indonesia yaitu ragam bahasa Indonesia baku dan ragam bahasa Indonesia nonbaku. Sejalan dengan hal tersebut, Azmi (2021: 50) menyatakan bahwa:

Ragam bahasa Indonesia baku adalah ragam bahasa Indonesia yang digunakan dalam situasi formal atau dalam wacana ilmiah dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia baku. Selanjutnya, ragam bahasa Indonesia nonbaku adalah ragam bahasa Indonesia yang digunakan dalam situasi nonformal dan tidak sepenuhnya sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia baku, tetapi lebih banyak mengikuti kaidah bahasa Indonesia nonbaku.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memiliki adalah pembelajaran yang mengajarkan kepada peserta didik keterampilan berbahasa Indonesia yang sesuai dengan fungsi dan kaidahnya.

3. Bermain *Game Online*

3.1 Pengertian *Game Online*

Hiburan yang tengah marak di lingkungan peserta didik saat ini adalah *game online*, yang mana permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa. *Game online* sendiri menurut Elmirasari (2019: 3) adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui komunikasi *online* (LAN atau Internet). Sedangkan menurut Adiningtyas (2017: 29) *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. Selain itu Surbakti (2017: 28) mengemukakan bahwa *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer.

Sesuai dengan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan melalui komputer atau komunikasi online dengan memanfaatkan jaringan internet, sehingga dapat menghubungkan banyak orang dalam waktu bersamaan.

3.2 Dampak Positif Bermain *Game Online*

Setiap hal pasti memiliki kelebihan, termasuk dengan bermain *game online*. Menurut Fauziawati (2015: 118) menyebutkan kelebihan *game online* yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik anak dan meningkatkan daya analisa serta perencanaan strategi. Selain itu Kustiawan dan Utomo (2019: 11) ada beberapa kelebihan dari *game online* antara lain.

1. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda.
2. Meningkatkan kemampuan motorik peserta didik, koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
3. Meningkatkan kemampuan membaca.
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, karena kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya.
5. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.
6. Mengembangkan imajinasi peserta didik.

Sedangkan, menurut Nisrinafatin (2020: 119) berpendapat bahwa *game online* memiliki beberapa kelebihan yaitu.

1. Meningkatkan konsentrasi.
2. Mengembangkan daya berpikir dan nalar.
3. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.
4. Menghibur.
5. Mendapat teman baru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki beberapa kelebihan yaitu, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan daya berpikir dan kemampuan motorik siswa, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, meningkatkan kemampuan membaca, dan mengembangkan imajinasi peserta didik

3.3 Dampak Negatif Bermain *Game Online*

Selain memiliki sisi positif, *game online* juga memiliki sisi negatif.

Fauziawati (2015: 119) mengungkapkan beberapa dampak negatif yang timbul akibat *game online* antara lain.

1. Remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktifitas sehari-hari.
2. Mendorong remaja untuk bertindak asosial karena aktifitas bermain *game online* cukup menyita waktu untuk berkomunikasi dengan teman sebaya.
3. Menimbulkan kemalasan belajar karena kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain *game*, sehingga dapat memicu tindak kekerasan.
4. Remaja meniru seluruh perilaku yang ditampilkan tokoh dalam game secara berlebihan sehingga dapat memicu terjadinya tindakan kriminal.

Sedangkan Surbakti (2017: 35) menjelaskan dampak negatif *game online* diantaranya.

1. Menimbulkan adiksi (kecanduan).
2. Mendorong melakukan hal-hal negatif.
3. Berbicara kasar dan kotor.
4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.
5. Perubahan pola makan dan istirahat.
6. Pemborosan.
7. Mengganggu kesehatan.

Sejalan dengan hal tersebut Nisrinafatin (2020: 120) mengemukakan bahwa *game online* memiliki dampak negatif yaitu.

1. Membuat kecanduan berlebih dan lupa segala hal.
2. Menurunkan kebugaran tubuh.
3. Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar.
4. Menurunnya motivasi belajar.
5. Merusak mata dan juga syaraf.
6. Berkurangnya sosialisasi.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki dampak negatif antara lain, membuat kecanduan, mendorong

melakukan hal-hal negatif, sulit berkonsentrasi saat belajar, menurunkan motivasi belajar, mengganggu kesehatan, dan berkurangnya sosialisasi di lingkungan sosial.

4. Pengertian Kebiasaan

Setiap orang pastinya memiliki kebiasaan atau aktifitas yang sering dilakukan dikala waktu luang. Siagian (2012: 126) menjelaskan bahwa kebiasaan adalah serangkaian perbuatan seseorang secara berulang-ulang untuk hal yang sama dan berlangsung tanpa proses berpikir lagi. Selain itu Nurfirdaus dan Risnawati (2019: 38) mengemukakan bahwa kebiasaan berasal dari kata biasa, yang mengandung arti pengulangan atau sering melakukan walau dalam waktu yang berbeda dan ditempat yang berbeda pula. Sedangkan menurut Heryanto dan Simbiring (2020: 3) menyatakan bahwa kebiasaan merupakan pekerjaan yang dilakukan secara terus-menerus sehingga terbiasa dan yang awalnya tidak bisa dikerjakan jadi terlatih dan lama kelamaan akan menjadi terbiasa.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan adalah aktifitas yang dilakukan secara berulang-ulang walaupun pada tempat dan waktu yang berbeda, tanpa proses berpikir kembali sehingga menjadi terbiasa. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kebiasaan bermain *game online* adalah aktifitas memainkan permainan dengan memanfaatkan internet dan teknologi yang dilakukan secara berulang-ulang walaupun pada tempat dan waktu yang berbeda, tanpa berpikir kembali sehingga menjadi terbiasa.

5. Indikator Kebiasaan Bermain *Game Online*

Ada beberapa indikator seseorang yang terbiasa bermain *game online*. Menurut Chen dan Chang (dalam Rohman 2018: 162) mengemukakan indikator kebiasaan bermain *game online* sebagai berikut.

1. *Compulsion* (Kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) artinya adanya dorongan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan sesuatu secara berulang.

2. *Withdrawal* (penarikan diri) artinya seseorang tersebut tidak sanggup untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal yang berhubungan dengan hal tersebut.
3. *Tolerance* (toleransi) artinya adanya sikap toleransi atau menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal misalnya, larangan hukum, moral, biaya, waktu dan sebagainya.
4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) artinya kecenderungan tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki.

Sedangkan menurut Yee (dalam Wiguna, dkk 2018: 452) indikator kebiasaan bermain *game online* yaitu.

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak bermain *game online*;
2. Perasaan bersalah ketika bermain *game online*;
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi;
4. Masalah dalam kehidupan sosial;
5. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, indikator kebiasaan bermain *game online* yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah *compulsion, withdrawal, tolerance, dan interpersonal and health-related problems*.

6. Pengertian Sikap Disiplin

6.1 Pengertian Sikap

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian sikap. Rosmiati, dkk (2015: 24) mengemukakan bahwa sikap merupakan kesiapan mental atau emosional dalam beberapa jenis tindakan pada sesuatu yang tepat. Selain itu Darmawan dan Fadjarajani (2016: 41) menyatakan bahwa sikap adalah menempatkan suatu objek kedalam satu skala pertimbangan. Sikap merupakan suatu keadaan yang memungkinkan timbulnya suatu perbuatan atau tingkah laku. Sedangkan menurut Kurniawan, dkk (2018: 1) berpendapat bahwa sikap merupakan bentuk persepsi seseorang terhadap suatu objek yang digambarkan dengan ekspresi suka ataupun tidak.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sikap adalah bentuk persepsi dan kesiapan mental serta emosional seseorang yang memungkinkan timbulnya suatu perbuatan atau tingkah laku terhadap suatu objek.

6.2 Pengertian Disiplin

Disiplin adalah sesuatu yang harus ada di dalam diri seseorang. Menurut Arifin (2017: 124) disiplin merupakan salah satu dari sekian banyak upaya untuk memperbaiki perilaku individu sehingga taat dan patuh pada aturan, hukum atau norma yang berlaku. Sedangkan menurut Nitisemito (dalam Hafidulloh, dkk2021:39) menjelaskan bahwa disiplin adalah suatu sikap, tingkah laku, dan perbuatan yang sesuai dengan peraturan dari organisasi baik tertulis maupun tidak tertulis. Sejalan dengan pendapat tersebut Lase (2016: 4) berpendapat bahwa disiplin merupakan suatu sikap moral yang terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan dan mengendalikan perilakunya.

Sesuai dengan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa disiplin adalah suatu sikap dan serangkaian tingkah laku dan perbuatan yang sesuai dengan peraturan serta menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, dan keteraturan.

Berdasarkan pengertian tersebut, juga dapat disimpulkan bahwa sikap disiplin saat belajar dalam penelitian ini adalah kesiapan mental dan emosional peserta didik yang terbentuk melalui serangkaian perilaku dan aturan pada saat belajar.

6.3 Indikator Sikap Disiplin

Disiplin turut berpengaruh pada hasil belajar. hal ini dapat terlihat pada siswa yang memiliki disiplin yang tinggi akan belajar dengan baik dan

teratur akan menghasilkan prestasi yang baik pula. Lutfiana (2015: 4) menyebutkan beberapa indikator sikap disiplin saat belajar yaitu, ketaatan terhadap aturan, persiapan belajar, ketaatan terhadap kegiatan belajar, menyelesaikan tugas pada waktunya, keteraturan dalam belajar di rumah, dan perhatian terhadap materi. Sari dan Hadijah (2017: 235) menjelaskan indikator sikap disiplin saat belajar antara lain.

1. Perhatian yang baik saat belajar.
2. Menepati jadwal/waktu.
3. Ketertiban diri saat belajar.
4. Mematuhi aturan
5. Kesopanan

Sedangkan Tulus (35) menjelaskan bahwa indikator sikap disiplin saat belajar yaitu, mengatur waktu belajar dirumah, tertib saat belajar dikelas, memperhatikan dan mendengarkan guru, memperbanyak praktik dan latihan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dalam penelitian ini penulis menggunakan indikator dari Sari dan Hadijah yaitu perhatian yang baik saat belajar, menepati jadwal/waktu, ketertiban diri saat belajar, mematuhi aturan, dan kesopanan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritis yang dikemukakan. Terdapat 4 penelitian relevan yang peneliti cantumkan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Wahyunita (2021) dengan judul “ Hubungan Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng”. Hasil yang diperoleh Wahyunita menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* memiliki hubungan dengan prestasi belajar peserta didik. Hasil koefisien korelasi diuji menggunakan uji-t dan didapatkan $t_{hitung} 9,95 > t_{tabel} 1.66$ yang artinya terdapat hubungan

antara kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

2. Zainidar Aslianda, Israwati, Nurhaidah (2017) dengan judul “ Hubungan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 18 Banda Aceh”. Hasil yang diperoleh dari penelitian Aslianda, dkk menunjukkan bahwa disiplin belajar memiliki hubungan dengan hasil belajar, dibuktikan dengan hasil pengujian data diperoleh nilai r hitung sebesar 0,59 sementara r tabel 1,361 pada taraf signifikansi 5% yang menyatakan bahwa terdapat korelasi positif antara hubungan disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Banda Aceh dengan kategori “cukup”.
3. Astuti, Satriani, dan Abdul Hafid (2021) dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka”. Hasil penelitian menyatakan bahwa semakin peserta didik memiliki kontrol diri yang tinggi dan mengatur waktu untuk bermain *game online* dan waktu belajar, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji analisis statistik yang menunjukkan $t_{hitung} 5,858 > t_{tabel} 1,662$ sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar peserta didik.
4. Aleksandrs Gorbunovs, Atis Kapenieks dan Sarma Cakula (2016) dengan judul “*Self-Discipline as a Key Indicator To Improve Learning Outcomes in e-learning environment*”. Penelitian dilakukan kepada beberapa peserta didik di wilayah Riga, Latvia dimana hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa disiplin diri merupakan salah satu indikator dalam peningkatan hasil belajar dan merupakan faktor kunci yang mempengaruhi peserta didik dan memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan korelasi sebesar 0,493 dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.

C. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian

1. Kerangka Pikir

Kerangka pikir biasanya digunakan untuk membantu atau menolong penulis dalam memusatkan penelitiannya serta untuk memahami hubungan antar variabel. Kerangka pikir menurut Sugiyono (2016: 91) adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pikir berisikan teori, dalil, atau konsep-konsep yang dijadikan dasar dalam sebuah penelitian. Uraian dalam kerangka pikir memberikan penjelasan hubungan dan keterkaitan antar variabel penelitian. Kerangka pikir yang baik menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online* dan sikap disiplin saat belajar, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik, kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan, dan kurangnya sikap disiplin saat belajar oleh peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan menjelaskan keterkaitan antara variabel dalam penelitian ini.

a. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah dengan Hasil Belajar Peserta Didik.

Hasil belajar peserta didik tentunya tidak terlepas dari sikap dan kebiasaannya saat di sekolah maupun di rumah. Berbagai macam upaya perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik termasuk dengan mendisiplinkan belajarnya. Mengingat masa pandemi *Covid-19* belum berakhir, proses pembelajaran belum dapat dilaksanakan secara maksimal. Walaupun sekolah sudah diperbolehkan melaksanakan aktifitas pembelajaran dengan sistem pembagian waktu dan tentunya peserta didik tetap akan lebih banyak menghabiskan waktu di rumah. Pembelajaran

yang terbatas inilah yang membuat kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh peserta didik di rumah memberikan pengaruh yang lebih besar dari pada apa yang diperoleh dari sekolah. Kejenuhan yang diakibatkan terlalu lama menghabiskan waktu di rumah, membuat peserta didik mencari hiburan untuk menutup kejenuhan tersebut. Dengan bantuan alat teknologi dan jaringan internet yang sudah meluas tentunya banyak dari peserta didik yang memanfaatkannya untuk mencari hiburan. Hiburan yang paling populer adalah *game online*. Apabila hal tersebut dilakukan secara terus-menerus tentunya akan menjadi kebiasaan, dan apabila kebiasaan tersebut tidak dibarengi dengan aturan tentulah akan menggeser kegiatan belajar yang seharusnya dilakukan pada waktu luang, dan hal tersebut diduga akan berpengaruh dengan hasil belajar peserta didik.

b. Hubungan Sikap Disiplin Saat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik

Sikap disiplin adalah sesuatu yang harus dimiliki oleh peserta didik. Sikap adalah perilaku yang menunjukkan ketaatan. Peserta didik yang memiliki sikap disiplin dalam dirinya tentu akan membuat aturan-aturan terkait hal yang diinginkan terutama dalam hal belajar seperti, membuat jadwal belajar, menyiapkan materi yang akan dipelajari, hingga membuat jadwal latihan untuk lebih mendalami lagi materi yang dipelajari. Keteraturan seperti itulah yang diharapkan dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran di sekolah terutama pada saat pembelajaran yang belum sepenuhnya maksimal dilaksanakan di sekolah. Namun sebaliknya, apabila peserta didik tidak memiliki sikap disiplin terutama saat belajar seperti, menunda-nunda tugas sekolah, tidak memiliki jadwal belajar atau bahkan tidak pernah belajar di rumah tentu hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar peserta didik itu sendiri.

c. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah dan Sikap Disiplin Belajar Saat di Rumah Peserta Didik.

Sebuah kebiasaan tentunya akan merubah ataupun membentuk sebuah sikap. Kebiasaan yang baik pasti akan membentuk sikap yang baik. kebiasaan bermain *game online* yang terus menerus dilakukan tanpa tahu aturan dan waktu maka akan berdampak pada sikap-sikap disiplin salah satunya adalah sikap disiplin belajar. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan mengulang kembali pelajaran-pelajaran yang sudah diberikan di sekolah tetapi digunakan untuk bermain *game online* merupakan hal yang tidak disiplin. Bermain *game* untuk sarana hiburan dan menyenangkan diri tidaklah salah, namun apabila penggunaannya tidak di kontrol dengan baik, akan menimbulkan banyak dampak negatif.

d. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah dan Sikap Disiplin Belajar Saat di Rumah dengan Hasil Belajar Peserta Didik.

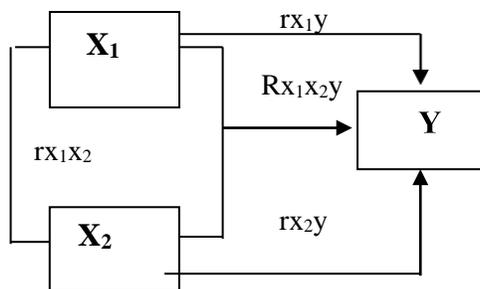
Kebiasaan yang baik tentunya diharapkan akan menghasilkan sesuatu yang baik pula, sedangkan kebiasaan yang buruk akan berdampak sebaliknya. Disiplin dapat timbul dari kebiasaan. Maraknya permainan yang memanfaatkan internet sebagai sarana dan prasarananya atau biasa disebut dengan *game online* memberikan pengaruh yang besar terkhususnya bagi peserta didik sekolah dasar. Fasilitas yang seharusnya digunakan untuk belajar tetapi malah digunakan untuk hal yang lain bukanlah termasuk perilaku yang baik. Bermain game untuk hiburan adalah hal yang wajar. Namun apabila hal tersebut berubah menjadi kebiasaan atau candu dan menggagu aktifitas yang lain itulah yang harus dihindari. Bermain dengan tidak mengenal waktu akan mencirikan rendahnya sikap disiplin. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar tetapi tidak digunakan sebagaimana mestinya pastinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah “ jika kebiasaan bermain game dan sikap disiplin belajar teratur dengan baik, maka diduga hasil belajar juga akan baik” sebaliknya “jika kebiasaan bermain game dan sikap

disiplin belajar tidak teratur dengan baik, maka diduga hasil belajar kurang baik”.

2. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan awal pijakan yang mengarahkan cara berpikir dalam penelitian. Paradigma penelitian dalam hal ini diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan awal antar variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis yang digunakan (Sugiyono 2016: 42).

Gambar Paradigma Penelitian ini adalah:



Gambar 1. Paradigma Penelitian

Keterangan :

X_1 = Kebiasaan Bermain *Game Online*

X_2 = Sikap Disiplin Belajar

Y = Hasil Belajar Tematik

r_{X_1Y} = Koefisien Korelasi antara X_1 dan Y

r_{X_2Y} = Koefisien Korelasi antara X_2 dan Y

$r_{X_1X_2}$ = Koefisien Korelasi antara X_1 dan X_2

$R_{X_1X_2Y}$ = Koefisien korelasi ganda antara X_1 , X_2 dan Y

→ = Hubungan

(Sugiyono 2016: 42)

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir yang dikemukakan diatas, maka hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023 .
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan belajar dengan sikap disiplin saat belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.
4. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan untuk metode penelitian *ex post facto* korelasi. Menurut Sugiyono (2016: 7) penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang dilakukan untuk meneliti peseristiwa yang telah terjadi dan kemudian meruntut kebelakang untuk mengetahui faktot-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kuat atau lemahnya hubungan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan hasil belajar, hubungan sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar, dan hubungan kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat.

2. Desain Penelitian

Penelitian korelasi atau korelasional adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang sudah ada (Arikunto 2013: 4). Desain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel kebiasaan bermain *game online* di rumah (X_1) dan sikap disiplin saat belajar (X_2) dengan variabel hasil belajar peserta didik (Y).

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Metro Barat Kecamatan Metro Barat, kota Metro.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat dengan jumlah 100 orang peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Memilih subjek yang akan digunakan dalam penelitian yaitu peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat. Sedangkan untuk subjek uji instrumen angket adalah peserta didik kelas V SDN 4 Metro Timur.
2. Menyusun kisi-kisi dan instrument yang akan digunakan untuk pengumpulan data berupa angket.
3. Melakukan uji coba instrument.
4. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengidentifikasi instrumen yang valid dan reliabel.
5. Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrument penelitian berupa angket kepada sampel penelitian. Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, dilakukan melalui studi dokumentasi yang dilihat dari hasil penilaian akhir semester ganjil peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat.
6. Menghitung data yang diperoleh untuk mengetahui hubungan dan keterkaitan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat.
7. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 2017) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat. Berikut ini penulis sajikan data peserta didik yang menjadi populasi dalam penelitian ini.

Tabel 2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	V A	25
2	V B	24
3	V C	28
4	V D	23
Jumlah		100

Sumber: Dokumen wali kelas V SDN 6 Metro Barat

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah seluruh peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat berjumlah 100 orang peserta didik.

Dengan jumlah peserta didik kelas V A yaitu 25 orang peserta didik, Kelas V B yaitu 24 orang peserta didik, Kelas V C yaitu 28 dan kelas V D yaitu 23 orang peserta didik.

2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2016: 118) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi. Sample dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* yaitu *proportionate stratified random sampling* karena pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak dengan memerhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Ridwan 2014: 10). Teknik yang akan digunakan dalam pengambilan sampel menggunakan rumus Taro Yamane dengan taraf kesalahan 10% dengan jumlah populasi 100 orang peserta didik.

Rumus Taro Yamane menurut Ridwan (2014: 65) sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah Sampel
 N = Jumlah Populasi
 d² = Presisi (ditetapkan 10% atau 0,1)

Perhitungan sampel dengan rumus di atas sebagai berikut:

$$n = \frac{100}{100 \cdot 0.1^2 + 1} = \frac{100}{2,00} = 50,00\% = \frac{50,00}{100} \times 100\% = 50,00\%$$

Dari hasil perhitungan sampel di atas, sampel berjumlah 50 atau 50% responden dari 100 orang peserta didik. Sampel tersebut merupakan perhitungan sementara. Berikut tabel perhitungan jumlah sampel dengan memperhatikan strata sesuai dengan teknik *proportional stratified random sampling*

Tabel 3. Data Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas V SDN 6 Metro Barat

No	Nama Sekolah	Jumlah Sampel
1.	Kelas V A	$\frac{50,00}{100} \times 25 = 12,5 = 13$
2.	Kelas V B	$\frac{50,00}{100} \times 24 = 12 = 12$
3.	Kelas V C	$\frac{50,00}{100} \times 28 = 14 = 14$
4.	Kelas V D	$\frac{50,00}{100} \times 23 = 11,5 = 12$
	Jumlah	51 orang peserta didik

Berdasarkan perhitungan di atas, sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini berjumlah 51 responden peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan secara acak disetiap kelas sesuai dengan banyak sampel yang digunakan.

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam sebuah penelitian merupakan hal terpenting. Menurut Sugiyono (2016: 60) variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian ditarik kesimpulan. Selain itu Sugiyono (2016: 61) juga menjelaskan bahwa dalam sebuah penelitian terdapat variabel yang memengaruhi (sebab) dan variabel yang dipengaruhi (akibat). Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat (*dependent*) adalah

variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan variabel terikat sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online* dirumah (X_1) dan sikap disiplin saat belajar (X_2),

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar tematik peserta didik kelas V Sekolah Dasar (Y)

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seseorang baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang merupakan hasil dari melaksanakan proses belajar.

b. Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah

Kebiasaan bermain *game* adalah aktifitas memainkan permainan dengan memanfaatkan *internet* dan teknologi yang dilakukan secara berulang-ulang walaupun pada tempat dan waktu yang berbeda, tanpa berpikir kembali sehingga menjadi terbiasa.

c. Sikap Disiplin Saat Belajar

Sikap disiplin saat belajar adalah kesiapan mental dan emosional peserta didik yang terbentuk melalui serangkaian perilaku dan aturan pada saat belajar.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seseorang baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang merupakan hasil dari melaksanakan proses belajar. Data hasil belajar

yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai penilaian akhir semester ganjil pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Ajaran 2022/2023.

b. Kebiasaan Bermain *Game online* di Rumah

Kebiasaan bermain *game* adalah aktifitas memainkan permainan dengan memanfaatkan internet dan teknologi yang dilakukan secara berulang-ulang walaupun pada tempat dan waktu yang berbeda, tanpa berpikir kembali sehingga menjadi terbiasa. Indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu. (1) *compulsion*, (2) *withdrawal*, (3) *tolerance*, dan (3) *interpersonal and health-related problems*. Angket kebiasaan bermain *game online* di rumah disusun dengan menggunakan skala *likert* tanpa pilihan jawaban netral dan skor jawaban sebagai berikut:

Tabel 4. Skor Jawaban Angket Kebiasaan Bermain *Game Online*

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

(Sumber : Sugiyono 2016 : 93)

Tabel 5. Rubrik Jawaban Angket Kebiasaan Bermain *Game Online*

No	Kriteria	Keterangan
1	Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan setiap hari
2	Sering	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 4-5 kali dalam seminggu
3	Kadang-kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 1-3 kali dalam seminggu
4	Tidak Pernah	Apabila pernyataan tersebut tidak pernah dilakukan.

(Sumber : Sugiyono 2016 : 93)

c. Sikap Disiplin Saat Belajar

Sikap disiplin saat belajar adalah kesiapan mental dan emosional peserta didik yang terbentuk melalui serangkaian perilaku dan aturan

pada saat belajar. indikator sikap disiplin saat belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu, (1) perhatian yang baik saat belajar, (2) menepati jadwal/waktu, (3) ketertiban diri saat belajar, (4) mematuhi aturan, (5) kesopanan. Angket sikap disiplin saat belajar disusun dengan menggunakan skala *likert* tanpa pilihan jawaban netral sebagai berikut:

Tabel 6. Skor Jawaban Angket Sikap Disiplin Saat Belajar

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

(Sumber : Sugiyono 2016 : 93)

Tabel 7. Rubrik Jawaban Angket Sikap Disiplin Saat Belajar

No	Kriteria	Keterangan
1	Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan setiap hari
2	Sering	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 4-5 kali dalam seminggu
3	Kadang-kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 1-3 kali dalam seminggu
4	Tidak Pernah	Apabila pernyataan tersebut tidak pernah dilakukan

(Sumber : Sugiyono 2016 : 93)

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan atau peninjauan langsung dilapangan untuk memperoleh data secara nyata dengan melihat secara langsung keadaan di lapangan.

Menurut Hadi (dalam Sugiyono 2016: 203) menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik observasi dalam penelitian

ini dilakukan untuk memperoleh data tentang situasi pembelajaran yang dilakukan, kondisi sekolah, atau deskripsi lokasi penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pada kelas V SDN 6 Metro Barat.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh sumber data yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Riduwan (2014: 43) menyatakan bahwa dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto film dokumenter, dan data lain yang relevan dalam penelitian. Studi dokumentasi ini dilaksanakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik yaitu melalui dokumen nilai hasil penilaian akhir semester ganjil peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

3. Angket (*Kuesioner*)

Sugiyono (2016: 199) *kuesioner* adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dalam penelitian ini dibuat dengan jenis angket tertutup dengan menggunakan skala *likert* yang mempunyai empat alternatif jawaban tanpa adanya jawaban netral untuk menghindari kecenderungan responden menjawab secara ragu-ragu dan tidak memiliki jawaban yang jelas.

Angket dalam penelitian ini diujikan pada didik kelas V SDN 4 Metro Timur. Alasan penulis memilih SDN 4 Metro Timur adalah karena SDN 4 Metro Timur memiliki akreditasi yang sama dengan SDN 6 Metro Barat yang akan digunakan sebagai sampel penelitian. Sehingga, diharapkan memiliki kesamaan dalam kualitas dan mutu pembelajarannya. *Kuesioner* (angket) terdiri dari 50 butir pernyataan dengan 25 butir pernyataan mengenai kebiasaan bermain *game online* di rumah, dan 25 butir pernyataan mengenai sikap disiplin saat belajar. Berikut perincian kisi-kisi kuisisioner yang akan digunakan dalam penelitian.

H. Uji Prasyarat Instrumen

Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting dalam sebuah penelitian yaitu validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan sebelum instrumen digunakan untuk memperoleh data objek penelitian dari sampel. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kuesioner* (angket) tentang kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar.

1. Uji Validitas Instrumen

Valid berarti instrumen yang telah diujicobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sugiyono (2016: 267) mengemukakan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Pengujian instrumen menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson (dalam Muncarno 2017: 55) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi antara Variabel x dan y

x = Skor mentah variabel X

y = Skor mentah variabel Y

N = Banyaknya Objek (Jumlah sampel yang diteliti)

Distribusi/tabel r untuk $\alpha = 0,05$ Kaidah keputusan : Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*.

(Muncarno, 2017 : 96)

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen kebiasaan bermain *game online* di rumah (Lampiran 5 hal 97-98) diketahui bahwa item pernyataan valid sebanyak 21 pernyataan. Hasil uji validitas instrumen sikap disiplin saat

belajar (Lampiran 5 hal 99-100) diketahui bahwa item valid sebanyak 22.

Distribusi/tabel r untuk $\alpha = 0,05 = 0,361$

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah instrumen diuji tingkat validitasnya, instrumen yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Sugiyono (2016: 121) mengemukakan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen menggunakan rumus *alpha cronbach* didasarkan pada pendapat Kasmadi dan Nia (2014: 79) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i$ = Jumlah varians butir

σ_{total} = Varians total

Mencari varians skor tiap-tiap item (σ_i) digunakan rumus:

$$\sigma_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

σ_i = Varians skor tiap-tiap item

$\sum X_i$ = Jumlah item X_i

N = Jumlah responden

Selanjutnya untuk mencari varian total (σ_{total}) dengan rumus:

$$\sigma_{total} = \frac{\sum X_{total}^2 - \frac{(\sum X_{total})^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

σ_{total} = Varians total

$\sum X_{total}$ = Jumlah X total

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus alpha cronbach (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai table r Product Moment dengan $dk = n - 1$, dan α sebesar 5% atau 0,05 maka kaidah keputusannya sebagai berikut:

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel, sedangkan,

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel.

Berdasarkan perhitungan manual uji reliabilitas instrumen kebiasaan bermain *game online* di rumah (Lampiran 5 hal. 101-104) diketahui bahwa 21 item pernyataan kebiasaan bermain *game online* di rumah valid dan reliabel dengan $r_{hitung} = 0,838 > r_{tabel} = 0.367$. Instrumen sikap disiplin saat belajar (Lampiran 5 hal. 105-108) diketahui bahwa 21 item pernyataan sikap disiplin saat belajar valid dan reliable dengan $r_{hitung} = 0,819 > r_{tabel} = 0.367$

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen kebiasaan bermain *game online* di rumah, diketahui bahwa instrumen yang akan peneliti gunakan yakni item pernyataan no 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 25 (Lampiran 5 hal. 90-91). Secara lebih terperinci dapat dilihat pada tabel kalibrasi berikut.

Tabel 8. Kalibrasi Instrumen Kebiasaan Bermain *Game online* di Rumah

No	Variabel	Indikator	Nomor Angket		
			Diajukan	Dipakai	No.Urut
1.	Kebiasaan Bermain <i>Game online</i> di Rumah	<i>1.Compulsion</i>	1,2,3,4,5,6	1,2,3,4,6	1,2,3,4,5
		<i>2.Withdrawal</i>	7.8.9.10. 11.12	7,8,10,11, 12,	6,7,8,9, 10
		<i>3.Tolerance</i>	13,14,15, 16,17,18	13,14,15 16,17,18	11,12,13, 14,15,16
		<i>4.Interpersonal and health-related problems</i>	19,20,21, 22,23,24, 25	20,21,23, 24,25	17,18,19, 20,21
Jumlah			30	21	21

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen sikap disiplin saat belajar, diketahui bahwa instrumen yang akan peneliti gunakan yakni

item pernyataan no 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 25 (Lampiran 5 hal. 99-100).

Tabel 9. Kalibrasi Instrumen Sikap Disiplin Saat Belajar

No	Variabel	Indikator	Nomor Angket		
			Diajukan	Dipakai	No.Urut
1.	Sikap Disiplin Saat Belajar	1.Perhatian yang baik saat belajar	1,2,3,4,5	1,2,3,4	1,2,3,4
		2. Menepati jadwal/waktu	6,7,8,9,10	6,7,8,9,10	5,6,7,8,9
		3. Ketertiban diri saat belajar	11,12,13,14,15	12,13,14,15	10,11,12,13
		4. Mematuhi aturan	16,17,18,19,20	16,17,18,19,20	14,15,16,17,18
		5. Kesopanan	21,22,23,24,25	22,23,25	19,20,21
Jumlah			30	21	21

Hasil perhitungan uji validitas dan reliabilitas instrumen kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar yang akan peneliti gunakan lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah

No Item		Uji Validitas			Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{11}	r_{tabel}	Status
1	1	0,478	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
2	2	0,403	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
3	3	0,466	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
4	4	0,434	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
5		0,187	0,361	Drop			
6	5	0,433	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
7	6	0,849	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
8	7	0,396	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
9		-0,379	0,361	Drop			
10	8	0,469	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
11	9	0,429	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
12	10	0,435	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
13	11	0,592	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
14	12	0,417	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
15	13	0,415	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
16	14	0,365	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel

No Item		Uji Validitas			Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{11}	r_{tabel}	Status
17	15	0,430	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
18	16	0,883	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
19		0,167	0,361	Drop			
20	17	0,524	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
21	18	0,729	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
22		-0,130	0,361	Drop			
23	19	0,488	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
24	20	0,411	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel
25	21	0,387	0,361	Valid	0,838	0,367	Reliabel

Sumber : Hasil penarikan angket uji instrumen tanggal 25 Mei 2023

Tabel 11. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Sikap Disiplin Saat Belajar

No Item		Uji Validitas			Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{11}	r_{tabel}	Status
1	1	0,437	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
2	2	0,458	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
3	3	0,537	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
4	4	0,634	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
5		0,250	0,361	Drop			
6	5	0,581	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
7	6	0,705	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
8	7	0,398	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
9	8	0,431	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
10	9	0,490	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
11		0,248	0,361	Drop			
12	10	0,414	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
13	11	0,429	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
14	12	0,376	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
15	13	0,363	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
16	14	0,518	0,361	Drop			
17	15	0,619	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
18	16	0,457	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
19	17	0,474	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
20	18	0,466	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
21		0,354	0,361	Drop			
22	19	0,389	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel

No Item		Uji Validitas			Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r _{hitung}	r _{tabel}	Status	r ₁₁	r _{tabel}	Status
23	20	0,418	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
24	21	0,367	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel
25	22	0,425	0,361	Valid	0,819	0,367	Reliabel

Sumber : Hasil penarikan angket uji instrumen tanggal 25 Mei 2023

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari data populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* (χ^2). Rumus statistik *chi kuadrat* sebagai berikut:

$$\chi_{\text{total}}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = *chi kuadrat*/normalitas sampel

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_h = frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya membandingkan χ_{hitung}^2 dengan χ_{tabel}^2 untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel *chi kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika $\chi_{\text{hitung}}^2 \leq \chi_{\text{tabel}}^2$, artinya distribusi data normal, dan

Jika $\chi_{\text{hitung}}^2 \geq \chi_{\text{tabel}}^2$, artinya distribusi data tidak normal

(Sumber: Muncarno, 2017: 71)

b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas memiliki hubungan yang linier atau tidak. Uji linieritas digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi ataupun regresi linier. Rumus utama pada uji linieritas yaitu dengan Uji – F.

Rumus Uji-F seperti yang diungkapkan Riduwan (2014: 174) sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Keterangan:

Fhitung = Nilai Uji-F hitung
 RJKTC = Rata-rata jumlah tuna cocok
 RJKE = Rata-rata jumlah kuadrat eror.

Selanjutnya adalah menentukan F_{tabel} dengan langkah seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2016: 275) yaitu dk pembilang ($k - 2$) dan dk penyebut ($n - k$). Hasil F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} , dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, artinya data berpola linier.

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$, artinya data berpola tidak linier.

2. Uji Hipotesis

Selanjutnya adalah uji hipotesis yang berfungsi untuk mencari makna hubungan dari variabel X terhadap Y, maka untuk pengujian hipotesis pertama dan kedua diuji dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* yang diungkapkan Pearson (dalam Muncarno 2017: 55) sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien (r) antara variabel X dan Y
 N = Jumlah sampel
 X = Skor variabel X
 Y = Skor Variabel Y

Sedangkan pada pengujian hipotesis ketiga yaitu hubungan kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar digunakan rumus korelasi ganda (*multiple correlation*) seperti yang diungkapkan Sugiyono (2016: 268) sebagai berikut:

$$R_{yX_1X_2} = \sqrt{\frac{r^2 y_{X_1} + r^2 y_{X_2} - 2(r_{yX_2})(r_{X_1X_2})}{1 - r^2 X_1X_2}}$$

Keterangan:

$R_{yX_1X_2}$ = Korelasi antara variabel X_1 dengan X_2 secara bersama-sama dengan variabel Y

r_{yX_1} = Korelasi *product moment* antara X_1 dan Y

r_{yX_2} = Korelasi *product moment* antara X_2 dan Y

$r_{X_1X_2}$ = Korelasi *product moment* antara X_1 dan X_2

Korelasi dilambangkan dengan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga ($-1 \leq r \leq +1$). Apabila nilai $r = -1$ artinya korelasi negatif sempurna, $r = 0$ artinya tidak ada korelasi, $r = 1$ berarti korelasi sangat kuat.

Arti harga r akan dikonsultasikan dengan tabel 12 kriteria interpretasi koefisien korelasi pada tabel nilai r berikut:

Tabel 12. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi (r)

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

(Sumber Muncarno 2017: 58)

Langkah selanjutnya untuk mencari besar kecilnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = nilai koefisien diterminan

r^2 = nilai koefisien korelasi

(Sumber : Muncarno 2017: 58)

Pengujian selanjutnya, jika terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y maka untuk mencari kebermaknaan atau kesignifikanan hubungan variabel X_1 dan X_2 terhadap Y akan diuji dengan menggunakan rumus uji signifikasi atau uji-F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

Keterangan:

R = Nilai koefisien korelasi ganda

k = Jumlah variabel bebas

F_{hitung} = Nilai F yang dihitung

(Sumber : Muncarno 2017 : 95)

Selanjutnya dikonsultasikan ke F_{tabel} dengan dk pembilang = k dan dk penyebut = $(n - k - 1)$ dan taraf kesalahan 0,05 dengan kaidah:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, artinya terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian diterima,

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan atau Hipotesis penelitian ditolak.

$H_a : r \neq 0$

$H_o : r = 0$

Selanjutnya rumusan hipotesis statistik dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. $rx_1y = H_a =$ Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.
 $rx_1y = H_0 =$ Tidak Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. $rx_2y = H_a =$ Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023
 $rx_2y = H_0 =$ Tidak Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

3. $r_{x_1x_2} = H_a =$ Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan belajar dengan sikap disiplin saat belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.
 $r_{x_1x_2} = H_0 =$ Tidak Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan belajar dengan sikap disiplin saat belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.
4. $R_{x_1x_2y} = H_a =$ Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2021/2022.
 $R_{x_1x_2y} = H_0 =$ Tidak Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2022/2023.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah

1. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat dengan korelasi sebesar 0,801 dengan kriteria koefisien korelasi “sangat kuat” dan kontribusi variabel sebesar 64,11% .
2. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat dengan hasil perhitungan korelasi sebesar 0,792 menunjukkan kriteria korelasi yaitu “kuat” dan kontribusi variabel sebesar 62,72%.
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan sikap disiplin saat belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat dengan hasil perhitungan korelasi sebesar 0,820 menunjukkan kriteria korelasi yaitu “sangat kuat” dan kontribusi variabel sebesar 67,20%.
4. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 6 Metro Barat dengan hasil perhitungan korelasi sebesar 0,835 menunjukkan kriteria korelasi yaitu “sangat kuat” dan kontribusi variabel sebesar 69,71%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* di rumah dan sikap disiplin saat belajar memiliki kontribusi sebesar 69,71 % terhadap variabel Y. Sedangkan 30,29% dipengaruhi oleh faktor lainnya diluar dari variabel yang diteliti.

B. Saran

Dari kesimpulan yang telah dijabarkan maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak terkait, guna membantu peserta didik memperbaiki kebiasaan serta hasil belajarnya.

1. Peserta didik

Disarankan untuk peserta didik agar sikap belajar dijadikan sebagai sebuah kebiasaan yang baik karena dapat mempengaruhi hasil akhir pembelajaran. Penting bagi peserta didik untuk berupaya melaksanakan kebiasaan yang baik dan mengurangi kebiasaan-kebiasaan yang buruk serta menjadikan sikap disiplin sebagai sikap utama dalam belajar di rumah maupun di sekolah.

2. Pendidik

Disarankan untuk pendidik harus bisa memotivasi peserta didik, membangun pembelajaran yang kreatif komunikatif dan inovatif agar peserta didik semakin tertarik pada dunia belajar serta berupaya memberikan arahan kepada orang tua terkait pengawasan penggunaan *smartphone* anak di rumah.

3. Kepala Sekolah

Disarankan untuk kepala sekolah untuk dapat meningkatkan kreatifitas guru dapat melalui pemberian pembinaan, pengawasan, materi, dan penyediaan sarana dan prasarana yang lebih baik untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran agar pendidik dapat membangun pembelajaran yang lebih menarik

4. Peneliti Lanjutan

Variabel dalam penelitian ini hanya mencakup beberapa bagian dari faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kebiasaan dan sikap disiplin. Disarankan untuk kepada peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan untuk mengembangkan variabel lainnya yang terdapat hubungan dengan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, Sri Wahyuni. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal KOPASTA*, 4(1): 28-40.
- Agustin, dkk. 2017. Hubungan Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Siswa Kelas IX Pada Pembelajaran Matematika di Suatu Sekolah Kristen (*The Relationship Between Learning Motivation And Learning Discipline Of Students Grade IX In Mathematics Learning At A Christian School*). *Journal of Holistic Mathematics Education*. 1(1): 32-40.
- Amral dan Asmar. 2020. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia, Depok.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Aslianda, Zainidar, dkk. 2017 Hubungan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 18 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1): 236-243.
- Astuti, Satriani, Abdul Hafid. 2021. Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. 5(3): 544-552.
- Azmi, Siti Rezki Maulina. 2021. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi Belajar Lanjutan Baik Benar*. Zahira Media Publisher. Jawa Tengah
- Dahwilani. 2020. Survei: 16,5 persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online Selama Pandemi Covid-19. Diakses di iNews.id <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19> pada 27 Desember Pukul 09.12 WIB
- Dakhi, Agustin Sukses. 2020. *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa*. Deepublis, Yogyakarta.
- Elmirasari, Danik dkk. 2019. *Problematika Anak SD/MI Zaman Now dan Solusinya*. Formaci, Jawa Tengah.

- Fauziawati, Wieke. 2015. Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 4(2): 115-123.
- Gorbunovs, Aleksandrs et al. 2016. Self-Discipline as a Key Indicator To Improve Learning Outcomes in e-learning environment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 231: 256-262
- Hadi, Samsul, dkk. 2021. *Pengembangan Kurikulum Tematik Anak Usia Dini*. Tahta Media Group, Jawa Tengah.
- Heryanto dan Yuni Sarah Br Simbiring. 2020. Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Curere*. 4(2): 1-10
- Hurit, Roberta Uron, dkk. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Media Sains Indonesia, Jawa Barat.
- Hybrid.co.id. 2023. *Indonesia Jadi Pasar Game Mobile Terbesar Ketiga di Dunia versi data.ai*. Diakses di hybrid.co.id/amp/post/Indonesia-pasar-game-mobile-terbesar-ketiga-di-dunia Pada 21 Juni 2023 Pukul 18.42 WIB
- Ichsan, Reza Nurul. 2019. *Buku Ajar Komunikasi Bisnis*. CV Sentosa Deli Mandiri, Medan
- Khairani, Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Aswaja Presindo, Yogyakarta.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV AE Media Grafika, Jawa Timur.
- Lase, Asali. 2016. Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Disiplin Belajar. *Jurnal Warta*. 4(8): 1-16
- Lutfiana, Dian. 2015. *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Disiplin Belajar Siswa Kelas IV dan V SD Muhammadiyah 7 Joyosuran Kecamatan Pasar Kliwon Kota Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*.(Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Malawi, Ibadullah. 2019. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. CV AE Media Grafika, Jawa Timur
- Muncarno. 2017. *Statistik Pendidikan*. Arthawarna Hamim group, Lampung.
- Nisrinafatin. 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*. 1 (1): 135-142.

- Nurfirdaus, Nunu dan Risnawati. 2019. Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*. 4(1): 36-46.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah*. 3(1) : 171-187
- Riduwan. 2014. *Pengantar Statistika Sosial*. Alfabeta, Bandung.
- Rohman, Khabibur. 2018. Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Jurnal Perempuan dan Anak*. 2(1): 155-172.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sari, Bella Puspita dan Hady Siti Hadijah. 2017. Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Melalui Manajemen Kelas. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 2(2): 233-241.
- Siagian. 2012. Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 2(2): 122-131
- Sugiarto, Toto. 2020. *E-Learning Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. cv Mine, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. 1(1): 28-38.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Sutrisna, I Putu Gede. 2021. *Konsep dan Aplikasi Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Penerbit Andi. Yogyakarta
- Wahyuningsi, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish, Yogyakarta.
- Wahyunita. 2021. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng*. (Skripsi). Universitas Negeri Makassar.