

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

Ike Nindi Septriyeni, Zulhaini, Ikrima Mailani

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email : ikenindi61@gmail.com

ABSTRAK

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

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

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

ABSTRACT

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

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

The results showed that there was a significant influence between the behavioral variables of playing online games on student learning discipline at SMP Satu Atap Serosah. This can be seen from the determination coefficient of 0.9806, which means that there is an influence of the behavior of playing online games on student learning discipline at Serosah

Ike Nindi Septriyeni, Zulhaini, Ikrima Mailani

One Roof Junior High School. So it can be said that it has a negative effect on student learning discipline.

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

Pendahuluan

Game online ini sangat berpengaruh terhadap disiplin belajar mengenai siswa yang kurang disiplin akibat bermain *game online*. Berdasarkan kasus-kasus yang ada, nampak bahwa *game online* memberikan dampak yang negatif terhadap disiplin siswa. Siswa membolos, terlambat masuk sekolah, tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru, kurangnya perhatian ketika dikelas karena bermain *game online* di warnet ataupun *game center*.¹

Entah karena rasa sayang yang berlebihan atau karena kelihaihan anak dalam melobi orang tua. Menyebabkan para remaja sekarang demikian mudah untuk mendapatkan barang-barang berteknologi tinggi (*gadget*), yang bahkan orang tuanya sendiri belum tahu cara menggunakannya. Memberi uang saku kepada anak remaja memang sudah menjadi tradisi dan kebiasaan yang sukar untuk dihilangkan. Namun, sebaiknya orang tua memberikan uang saku dengan bijaksana agar tidak mengarahkan anak untuk melakukan pemboosan dan tidak menghargai uang. Ajari anak supaya tidak menggunakan uangnya untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, atau lebih baik ditabung.²

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

²Asmani, J.M. 2012. *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja di Sekolah*. Yogyakarta.PT. Buku Biru.Hal.131-132

Disiplin sebagai upaya mengendalikan diri dan sikap mental individu atau masyarakat dalam mengembangkan kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan dan tata tertib berdasarkan dorongan dan kesadaran yang muncul dari dalam hatinya.³Winkel menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu dapat berupa suatu hasil yang baru atau pula penyempurnaan terhadap hasil yang telah diperoleh.⁴

Menurut Aji *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan ditablet sekalipun. Asal perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat dimainkan. *Game online* sebenarnya tidak harus terkoneksi dengan internet. *Game online* bisa terhubung dalam suatu jaringan lokal saja.⁵ Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan *genre* atau jenisnya menurut Aji: *Shooter game, Adventure game, Action Game, Role Playing game, Real Time Strategi, Simulation, Society game, Browser game, Music/Dance game, Cross-Platform game*.⁶

Dengan kata lain bermain *game* ternyata lebih cenderung merugi daripada menguntungkan, selain materi

³*Ibid.*,Hal.32

⁴Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo Hal.59

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

⁶*Ibid.*,Hal.15

juga waktunya, beberapa penelitian mengatakan bahwa anak yang fanatik bermain *game* biasanya merupakan individu yang terintelejensi tinggi, bermotivasi, dan berorientasi pada disiplin. Namun semua itu tergantung sama siswa itu sendiri, jika ia mengatur waktu dengan baik maka disiplin di sekolahnya tidak akan menurun.

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

1. Masih ada siswa membawa gadget ke sekolah.
2. Merasa mudah marah dan tersinggung saat dilarang atau diminta berhenti bermain *game online*.
3. Sering memikirkan tentang game tersebut ketika sedang mengerjakan aktifitas lainnya.⁷

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

METODE PENELITIAN

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data *inteval*, Penelitian yang penulis lakukan berjenis penelitian

kuantitatif yang *level explanantions*-nya bersifat asosiatif kausal, yaitu menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih mengenai sebab akibat di mana terdapat variabel yang mempengaruhi (variabel independen) dan variabel yang dipengaruhi (dependen).⁸ Menurut Sugiyono, *penelitian kuantitatif* adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁹

Dalam penelitian ini, penulis akan mendeskripsikan dan menganalisis hal-hal yang berkaitan dengan perilaku bermain game online terhadap disiplin belajar siswa di SMP Satu Atap Serosah melalui pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, data yang diperoleh berdasarkan observasi, wawancara, dokumentasi, eksperimen serta angket.

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

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

⁷ Observasi pada tanggal 2 Maret 2020

⁸ *Ibid.*, Hal.56-59

⁹ *Ibid.*, Hal.14

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

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

a. Uji Validitas

Tabel 4.23
Hasil analisis item pertanyaan perilaku bermain game online

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

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

Tabel 4.24
Hasil analisis item pertanyaan disiplin belajar siswa

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

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

b. Uji Reabilitas

Tabel 4.25
Hasil Pengujian Reabilitas Variabel

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Perilaku bermain game online	.206	Reliabel
Disiplin belajar siswa	.314	Reliabel

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian telah reliabel. Karena untuk menentukansuatu instrumen reliabel atau tidak maka digunakan batas nilai alpha 0,6.

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

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

Dimana:

r_{xy} = Koefisien korelasi yang dicari

x = nilai X

y = nilai Y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian x dengan y

$$x^2 = \text{Kuadrat dari } x$$

$$y^2 = \text{Kuadrat dari } y$$

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

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

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

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

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

- b. Menguji kebenaran atau kepalsuan dari hipotesis yang telah kita ajukan dengan jalan *membandingkan* besarnya “r” yang telah diperoleh melalui proses perhitungan atau “r” dengan besarnya “r” yang tercantum dalam Tabel Nilai “r” product moment (r_t), dengan terlebih dahulu mencari derajat bebasnya (df) atau *degree of freedom*-nya (df) dengan rumus sebagai berikut :

$$df = N - nr$$

$$df = (44) - 2$$

$$df = 42$$

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

Tabel. 4.26
Tabel Interpretasi Korelasi Product Moment

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

Sumber: *Tabel Statistik*

Dari tabel 4.25 bila dibandingkan tampaknya harga r_{xy} lebih besar dari pada r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan taraf signifikan 1%, atau secara statistik digambarkan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ yang berarti pengaruh tersebut signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis Alternatif (H_a) “diterima” dan Hipotesis

Nihil (H_0) “ditolak”. Dengan demikian berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan dari perilaku bermain game online terhadap disiplin belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Satu Atap desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan” Kemudian hasil interpretasi terhadap koefisien korelasi yang diperoleh atau nilai r. Interpretasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel. 4.27
Standar Interpretasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
Antara 0,000 sampai dengan 0,019	Sangat rendah
Antara 0,020 sampai dengan 0,039	Rendah
Antara 0,040 sampai dengan 0,059	Cukup kuat
Antara 0,060 sampai dengan 0,079	Kuat
Antara 0,080 sampai dengan 0,100	Sangat kuat

Dari tabel 4.26 dapat diinterpretasikan bahwa nilai r (koefisien korelasi) diketahui sebesar **0,980** berada pada kategori Antara 0,080 sampai dengan 0,100. Dengan demikian, pengaruh perilaku bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa di SMP Satu Atap dapat diinterpretasikan **Sangat Kuat**.

Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditentukan.¹⁰ Jadi koefisien determinasi untuk contoh di atas adalah $0,9806^2 = 0,96 = 96\%$. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa variabel perilaku

¹⁰ *Ibid.*, Hal.259

bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa di SMP Satu Atap di Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan.

Kesimpulan

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

Daftar Pustaka

Aji,C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*.Yogyakarta: PT. Bounabooks

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

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

Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : PT. Alfabeta.

.....2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : PT. Alfabeta

Tu’u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*.Jakarta :PT.Grasindo