



# PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK

Cecep Soleh Kurniawan  
Soleh Sahrul Mubarak<sup>1</sup>

## Abstract

The influence of the intensity of playing online games not only affects students' discipline but also of course affects achievement and others. Online games also of course have their advantages and disadvantages, one example of the advantages is increasing concentration. Also one of the disadvantages is that it reduces the health and discipline of students. The problem formulation of this research is How high is the intensity of playing online games, How high is the student's discipline, Is there an influence of the intensity of playing online games on the discipline of students at Darul Hidayah Cigalongtang Tasikmalaya Vocational School. The purpose of this research is to determine the intensity of students playing online games, to determine the level of student discipline, to analyze the influence of the intensity of students playing online games on student discipline at Darul Hidayah Cigalongtang Tasikmalaya Vocational School. The approach used in this research is quantitative using associative research methods. Meanwhile, to collect data using observation techniques, interviews, questionnaires. These techniques are used to collect data about the intensity of playing online games on student discipline. Meanwhile, analysis can be done through statistical calculations using the correlation formula. The results of the research, it turns out that the influence of the intensity of playing online games is categorized as "sufficient" based on the average calculation of 30.39 with an interval of 29-32 with the normal category based on the results of  $x_2$ count 13.1 and  $x_2$ table 13.3 so that  $x_2$ count <  $x_2$ table. Students are categorized as "sufficient" based on an average of 31.6 with an interval of 29-32 and categorized as normal based on the results of  $x_2$ count 18.59 and  $x_2$ table 13.3 so that  $x_2$ count >  $x_2$ table... And the Influence of Intensity of Playing Online Games on Student Discipline in Darul Hidayah Cigalongtang Tasikmalaya Vocational School includes moderate or sufficient correlation. As is known from the results of the correlation coefficient of 0.69. This means that between these two variables there is a significant influence. Thus, the higher the intensity of playing online games, the lower the student's discipline.

## Keywords

Playing, Online Games, Discipline, Intensity, Influence

<sup>1</sup>Universitas Islam KH.Ruhiat, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: sholehsmubarak@gmail.com

## 1. Pendahuluan

Pada zaman yang serba digital dan juga modern seperti saat ini, kehidupan mengalami perkembangan yang begitu cepat dan pesat, tidak hanya teknologi, informasi, dan komunikasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, perkembangan ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.

Sekarang di beberapa tahun ini sedang banyaknya game yang berbasis online dan banyak di populerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, hal ini di karenakan era globalisasi yang perkembangannya sangat pesat dan juga perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat semua kalangan lembaga menjadi resah baik dari kalangan lembaga pendidikan, lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat, dan lembaga-lembaga lainnya. Bahkan pihak kependidikan pun yang semakin hari semakin memperhatikan terkait

persoalan kedisiplinan dan prestasi peserta didik.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual.<sup>1</sup> Game Online mempunyai perbedaan yang amat besar dibandingkan dengan game lainnya, yaitu pemain atau player game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di dekatnya, tetapi juga dapat bermain dengan player lain yang berbeda lokasi, bahkan bisa sampai bermain dengan player dari negara lain. Namun biasanya anak lebih sering dan juga lebih rentan terhadap penggunaan Game Online daripada orang dewasa. Kecanduan Game Online dapat di lihat sejauh mana player game memainkan game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi player game tersebut.

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja,

<sup>1</sup> A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hal. 47.

dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri.<sup>2</sup>

Berdasarkan pengertian Game Online di atas bahwa apa yang di maksud dengan Game Online mengacu pada salah satu jenis permainan yang dapat di akses melalui jaringan internet.

Di dalam Game Online tersebut terdapat seperangkat permainan yang berbentuk gambar menarik dan dapat di gerakan sesuai kehendak player Game itu sendiri. Game Online tersebut tidak hanya berupa permainan yang hanya bisa di tonton saja, akan tetapi para player dapat berpartisipasi menggerakkan gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan player lainnya, bahkan di dalam Game Online tersebut para player bisa saling berkompetisi antara satu dengan yang lainnya untuk mendapatkan point tertinggi atau terendah yang nantinya akan ada player yang kalah dan player yang akan menjadi pemenang. Game Online bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.<sup>3</sup>

Game Online bisa dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang dapat menghubungkan dengan player lain dalam jarak yang jauh dan bisa juga saling berkomunikasi dengan sesama player game. Salah satu contoh yang dapat di angkat oleh peneliti seperti Game Mobile Legends, PUBG, PES yang populer sekarang ini, yang banyak di mainkan oleh kalangan remaja. Permainan Game Online juga bisa di ambil nilai positif dan negatifnya.

Ada beberapa dampak positif bermain Game Online di antaranya seperti berfikir secara efektif dan meningkatkan pikiran menjadi kritis. Misalnya misi dengan tingkat kesulitan berbeda akan membuat otak bekerja secara efektif untuk berusaha melewati rintangan di dalam misi dan menjadi seorang pemenang. Selain itu misi tersebut juga membuat kinerja otak semakin meningkat.

Adapun juga dampak negatif yang di timbulkan dari Game Online di antaranya seperti, munculnya kekerasan di kalangan masyarakat. Anak akan

bertingkah laku buruk dan juga keras dikarenakan meniru apa yang ada di dalam Game Online tersebut yang menampilkan adegan kekerasan seperti pada game yang bergenre fighter. Game Online juga dapat menghambat anak di dalam belajar dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang di dapat dari game tersebut. Dan juga kecanduan Game Online yang berlebihan dapat membuat sifat anak menjadi yang tidak di inginkan seperti kekerasan pada orang tua maupun terhadap orang lain. Game Online itu sendiri juga tidak seperti warnet, Game Online memiliki player tetap yang lebih banyak daripada warnet. Dan sekarang ini juga gadget/smartphone semakin canggih dan juga banyak menawarkan Game Online maupun Offline.

Adapun juga beberapa contoh kasus- kasus anak yang keranjingan Game Online baik itu kelebihan maupun kekurangannya. Di antara kelebihanya yaitu seperti anak sekarang yang keranjingan bermain Game Online sampai anak tersebut menjadi Pro Player atau Content Creator yang bisa menghasilkan penghasilan/uang sendiri dan membuat anak tersebut menjadi sukses juga hidup mandiri.

Sebaliknya di samping kelebihan juga ada kekurangannya yaitu seperti anak yang sudah keranjingan bermain Game Online ketika di larang oleh orang tua nya dia malah melawan dan memukuli orang tua nya, dan yang lebih parahnya lagi anak tersebut menggunakan senjata tajam seperti pisau untuk melawan kepada orang tua nya.

Di sisi lain kelebihan dan kekurangan bisa juga di kaitkan ke dalam kedisiplinan, seperti player menyelesaikan misi di dalam Game dengan batas waktu yang telah di tentukan, jikalau di kaitkan ke dalam keidplinan bisa di terapkan pada datangnya anak ke sekolah tepat waktu sesuai waktu yang sudah di tentukan oleh sekolah

## 2. Kajian Pustaka

### 2.1 Game Online

Pengertian game online menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua kata yaitu game dan online. Dalam bahasa Indonesia, game berarti permainan, sedangkan online berarti online. Dalam KBBI, pengertian permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk

<sup>2</sup>Kautsar, pengaruh game online terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 aceh besar, 2019, (<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/9928/1/skripsi%20kautsar.pdf>)

<sup>3</sup> M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal. 13.

bermain.

Sedangkan arti dari kata online adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. Jadi dapat disimpulkan jika pengertian game online atau game online menurut KBBI adalah sesuatu (dalam hal ini video game) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.

Game atau permainan biasanya dilakukan untuk kesenangan dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan. Untuk membuat sebuah game terlebih dahulu pembuat game harus membuat deskripsi yang menceritakan game yang akan dibuat. Selain itu dibutuhkan juga desain game yang sederhana untuk mempermudah pembuatan game.

Desain yang telah dibuat dapat diketahui semua elemen-elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan game, misalnya karakter player, karakter musuh, animasi serangan dan sebagainya. Membuat game akan membutuhkan gambar dari setiap elemen-elemen yang ada, background image, dan lagu. Semua hal diatas dapat dikatakan sebagai resources game.

### 2.1.1 Jenis-jenis Game Online

1) MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) Yaitu jenis game online yang dimainkan dengan cara memerankan suatu karakter dan harus berinteraksi sosial seperti halnya di dunia nyata yang bertujuan untuk membangun sebuah alur cerita game yang sudah ditentukan. Biasanya setiap karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dan juga cara meningkatkan kemampuan tersebut player harus melakukan berbagai macam misi. Contoh game online MMORPG ialah Ragnarok Online, Final Fantasy, Assassin Creed, Ganshin Impact, Honkai impact, dan lain-lain.

2) MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy) Berbeda dengan MMORPG, game online dengan genre ini mengharuskan para pemainnya berkeahlian di dalam bidang strategi perang. Bagian yang menarik dari permainan ini adalah player diberikan sebuah wilayah dimana mereka harus membangun bangunan dan mengolah, memperkuat teknologi, serta pengolahan sumber daya alam di wilayah tersebut sebaik mungkin agar dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh game online MMORTS adalah War Craft, Red Alert, Age of Empires, Lords Mobile, Clash Of Clans, Rise Of Kingdom, dan lain sebagainya.

3) MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) Game online ini mengambil sudut pandang orang pertama layaknya pandangan

mata kita. Jadi inti dari permainan ini seolah-olah kita yang ada di dalam game nya. Game online ini mengedepankan senjata api sebagai main weapon atau senjata utamanya, dimana para pemainnya baik sendirian atau berkelompok saling membunuh pemain lainnya untuk memenangkan sebuah misi atau pertempuran. Oleh karena itu, para pemainnya dituntut mempunyai skill berperang yang ahli, pandai membaca strategi lawan, dan mempunyai penglihatan, pendengaran, dan reflex yang bagus. Contohnya Point Blank, Call of Duty, Counter Strike, PUBG, dan lain sebagainya.

4) MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Yang artinya MOBA merupakan sebuah game multiplayer online yang bertema pertarungan di dalam arena. Pada umumnya game MOBA adalah game yang memiliki sistem pertarungan 5 vs 5, dan kerjasama dalam tim sangatlah penting dalam game ini.

Dalam game MOBA terdapat role dan skill yang berbeda-beda, di antara role tersebut seperti: assassin, fighter (jarak dekat) dan marksman (jarak jauh), ada juga yang fokus terhadap pertahanan seperti: tanker, ada yang fokus terhadap bantuan yaitu support atau mage. Contohnya seperti Mobile Legends, League Of Legends, Arena Of Valor, dan lain lain.

### 2.2 Kedisiplinan

Kata disiplin berasal dari bahasa Latin „discipulus“ yang berarti “pembelajaran”. Jadi, disiplin itu sebenarnya difokuskan pada pengajaran. Menurut Ariesandi arti disiplin sesungguhnya adalah proses melatih pikiran dan karakter anak secara bertahap sehingga menjadi seseorang yang memiliki kontrol diri dan berguna bagi masyarakat.

Kata disiplin sangat sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Disiplin merupakan salah satu kebiasaan yang baik dalam pola hidup masyarakat secara umum. Tidak hanya itu, bahkan sebagian orang percaya bahwa disiplin dapat menjadi salah satu kunci sukses keberhasilan seseorang dalam menuntut ilmu dan dalam hal-hal yang lain.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, salah satu pengertian disiplin adalah ketaatan (kepatuhan) kepada peraturan (tata tertib dan sebagainya).

Adapun pengertian disiplin peserta didik adalah suatu keadaan tertib dan teratur yang dimiliki oleh peserta didik di sekolah, tanpa ada pelanggaran-pelanggaran yang merugikan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap peserta didik sendiri dan terhadap sekolah secara keseluruhan.

### 2.2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi Kedisiplinan

1) Kesadaran diri, berfungsi sebagai pemahaman diri bahwa disiplin dianggap penting bagi kebaikan dan keberhasilan dirinya. Di samping itu kesadaran diri menjadi motif sangat kuat bagi terbentuknya disiplin.

2) Pengikut dan ketaatan, sebagai langkah penerapan dan praktik atas peraturan-peraturan yang mengatur perilaku individunya. Hal ini sebagai kelanjutan dari adanya kesadaran diri yang dihasilkan oleh kemampuan dan kemauan diri yang kuat.

3) Alat pendidikan, untuk mempengaruhi, mengubah, membina dan membentuk perilaku yang sesuai dengan nilai yang ditentukan dan diajarkan.

4) Hukuman, sebagai upaya menyadarkan, mengoreksi dan meluruskan yang salah sehingga orang kembali pada perilaku yang sesuai dengan harapan.

Adapun Ayat Al-Qur'an dan hadist yang menerangkan tentang kedisiplinan di antaranya yaitu: Q.S An-nisa : 56

### 3. Metode

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian asosiatif, sebagaimana Penelitian asosiatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh ataupun juga hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini mempunyai tingkatan tertinggi dibandingkan dengan deskriptif dan komparatif karena dengan penelitian ini dapat dibangun suatu teori yang dapat berfungsi untuk menjelaskan, meramalkan dan mengontrol suatu gejala.

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini, sesuai dengan sifat dan metode penelitian yang digunakan dapat menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

#### 1. Angket

Angket adalah "sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari respon dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui".

#### 2. Observasi

Observasi meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan

menggunakan seluruh alat indera

#### 3. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara sipenanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara).

### 4. Hasil dan Pembahasan

Untuk memperoleh data tentang Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kedisiplinan Peserta Didik terlebih dahulu peneliti menentukan symbol untuk masing-masing variabel, antara lain sebagai berikut :

1. Variabel "X" Pengaruh Intensitas Bermain game Online.

2. Variabel "Y" Kedisiplinan Peserta Didik.

Dalam proses pengumpulan data terlebih dahulu peneliti melakukan observasi pada sekolah yang akan di teliti, dengan mencari informasi mengenai jadwal penelitian.

Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 65 . Oleh karena itu peneliti menyebarkan angket sebanyak 65 set.

#### 4.1 Normalitas Data

Data yang diperoleh dari angket Pengaruh Intensitas Bermain Game Online. (Variabel X)

41	34	32	34	26	30
42	26	26	43		
17	30	23	34	34	24
23	23	35	36		
43	33	33	16	27	36
39	38	44	19		
34	35	38	19	26	29
29	29	41	21		
36	39	16	36	44	19
28	28	28	28	34	
28	32	29	31	38	27
37	30	37	19		
16	37	36	27	34	

Analisis Parsial

Menentukan Rentang Kelas dengan Rumus

$$L = 16, H = 44, N = 65$$

$$R = H - L$$

$$= 44 - 18$$

$$= 26$$

Menentukan Banyak Kelas dengan Rumus : = 30,93

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log N \\ &= 1 + 3,3 \log 65 \\ &= 1 + 3,3 (1,8129) \\ &= 1 + 5,98257 \\ &= 6,98257 \\ &= 7 \text{ (Dibulatkan)} \end{aligned}$$

Menentukan Kelas Interval (P) dengan Rumus :

$$P = R/K = 26/7 = 3,71 = 4$$

Menentukan Kelas Tertinggi:

$$\text{Batas Bawah Kelas Tertinggi } H - P + 1 = 44 - 4 + 1 = 41$$

Jadi, kelas tertingginya antara 41-44

Menentukan Titik Tengah dengan Rumus :

$$\begin{aligned} X_{1/2} &= (L_1 + L_2)/2 \\ &= (41 + 44)/2 = 42,5 \end{aligned}$$

Tabel Kerja 1

Tabel 4.7

Tabel kerja I Variabel X

Kelas	F	X	FX	X <sup>2</sup>
41-44	7	42,5	297,5	1806,25
	12643,75			
37-40	8	38,5	308	1482,25
	11858			
33-36	16	34,5	552	1190,25
	19044			
29-32	9	30,5	274,5	930,25
	8372,25			
25-28	12	26,5	318	702,25
	8427			
21-24	5	22,5	112,5	506,25
	2531,25			
17-20	8	18,5	148	342,25
	2738			
	N=65	ΣFX=2010,5		
	ΣFX <sup>2</sup> =65614,25			

Menentukan Rata-Rata dengan Rumus :

$$\begin{aligned} M &= (\sum FX)/N \\ &= 2010,5/65 \end{aligned}$$

Menghitung Standar Deviasi dengan Rumus :

$$\begin{aligned} SD_x &= \sqrt{((\sum Fx^2) - ((\sum FX)^2)/N) / (N-1)} \\ &= \sqrt{((65614,25 - (2010,5)^2/65) / (65-1))} \\ &= \sqrt{((65614,25 - 62186,3) / 64)} \\ &= \sqrt{(3427,94/64)} \\ &= \sqrt{52,7375} \\ &= 7,26 \end{aligned}$$

Tabel Kerja II

Tabel 4.8

Tabel kerja II Variabel X

KELAS	BK	Zhitung	Ztabel	L
Ei	Oi			
44,5	2,15	0,4842		
41-44	40,5	1,59	0,4441	0,0401
	2,807	7		
37-40	36,5	1,05	0,3631	0,081
	5,67	8		
33-36	32,5	0,49	0,1879	0,1752
	12,264	16		
29-32	28,5	-0,06	0,0239	0,164
	11,48	9		
25-28	24,5	-0,61	0,2291	0,2052
	14,364	12		
21-24	20,5	-1,16	0,377	0,1479
	10,353	5		
17-20	16,5	-1,71	0,4564	0,0794
	5,558	8		

Zhitung = (BK-X)/SD

$$\begin{aligned} &= (44,5 - 30,93) / 7,26 = 2,1482 \\ &= (40,5 - 30,93) / 7,26 = 1,5973 \\ &= (36,5 - 30,93) / 7,26 = 1,0465 \\ &= (32,5 - 30,93) / 7,26 = 0,4957 \\ &= (28,5 - 30,93) / 7,26 = -0,0551 \\ &= (24,5 - 30,93) / 7,26 = -0,6059 \\ &= (20,5 - 30,93) / 7,26 = -1,1567 \\ &= (16,5 - 30,93) / 7,26 = -1,7075 \end{aligned}$$

Menghitung X<sup>2</sup>hitung

$$X^2_{hitung} = (O_i - E_i)^2 / E_i$$

$$= \left( \frac{(7-2,807^2)/2,807}{5,670^2/5,670} \right)^2 + \left( \frac{(8-11,480^2)/11,480}{12,264^2/12,264} \right)^2 + \left( \frac{(9-14,364^2)/14,364}{10,353^2/10,353} \right)^2 + \left( \frac{(5-10,353^2)/10,353}{(8-5,558^2)/5,558} \right)^2$$

$$= 6,2634 + 0,9575 + 1,1281 + 0,5357 + 0,3891 + 2,7678 + 1,0729$$

$$= 13,12$$

Pemeriksaan normalitas data

X<sup>2</sup>hitung = 13,1 dikonsultasikan pada X<sup>2</sup>tabel pada angka kritik taraf signifikansi 1%

$$\alpha = (0,01) \text{ dengan } db = K-3, db = 7-3=4$$

$$\text{maka } X^2_{\text{tabel}} = X^2 (1-0,01) (4)$$

$$= X^2 (0,99) (4)$$

$$= 13,3$$

$$X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$$

Intensitas Bermain Game Online berkategori cukup berdasarkan pada perhitungan rata-ratanya 30,93 dengan interval 29-32 dan berkategori normal berdasar pada perolehan x<sup>2</sup>hitung 13,1 dan x<sup>2</sup>tabel 13,3 sehingga x<sup>2</sup>hitung < x<sup>2</sup>tabel.

Data yang diperoleh dari angket Kedisiplinan Peserta Didik. (Variabel Y)

41	33	31	40	38	38
41	41	25	30	41	
31	35	19	37	37	29
28	28	27	33	34	
43	28	39	18	16	27
39	39	35	36	26	
28	31	16	16	30	27
22	22	39	39	18	
35	24	20	35	42	34
33	33	24	31	35	
34	24	27	26	34	44
28	28	36	34	28	
20	43	32	36	42	

Analisis Parsial

Menentukan Rentang Kelas dengan Rumus

:

$$L = 19, H = 46, N = 65$$

$$R = H - L$$

$$= 46 - 19$$

$$= 27$$

Menentukan Banyak Kelas dengan Rumus :

$$K = 1 + 3,3 \log N$$

$$= 1 + 3,3 \log 65$$

$$= 1 + 3,3 (1,8129)$$

$$= 1 + 5,98257$$

$$= 6,98257$$

$$= 7 \text{ (Dibulatkan)}$$

Menentukan Kelas Interval (P) dengan Rumus :

$$P = R/K = 27/7 = 3,85 = 4 \text{ (Dibulatkan)}$$

Menentukan Kelas Tertinggi:

$$\text{Batas Bawah Kelas Tertinggi } H - P + 1 = 46 - 4 + 1 = 43$$

Jadi, kelas tertingginya antara 43-46

Menentukan Titik Tengah dengan Rumus :

$$X_{1/2} = (L_1 + L_2) / 2$$

$$= (43 + 46) / 2 = 44,5$$

Tabel Kerja 1

Tabel 4.9

Tabel kerja I Variabel X

Kelas	F	X	FX	X <sup>2</sup>
41-44	8	42,5	340	1806,25
14450				
37-40	9	38,5	346,5	1482,25
13340,25				
33-36	16	34,5	552	1190,25
19044				
29-32	8	30,5	244	930,25
7442				
25-28	12	26,5	318	702,25
8427				
21-24	4	22,5	90	506,25
2025				
17-20	8	18,5	148	342,25
2738				
N=65			ΣFX=2038,5	
ΣFX <sup>2</sup> =67466,25				

Menghitung mean (x̄)

$$\bar{x} = \frac{\Sigma Fx}{N}$$

$$= \frac{2038,5}{65}$$

$$= 31,36$$

Menghitung standar deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{(67466,25 - 2038,5)^2/65}{(65-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{(67466,25 - 63930,5)}{64}}$$

$$= \sqrt{(3535,75/64)}$$

$$= \sqrt{54,3962}$$

$$= 7,38$$

Table kerja II

Tabel 4.10

Tabel kerja II Variabel Y

KELAS	BK	Zhitung	Ztabel	L
Ei	Oi			
44,5	2,12	0,483		
41-44	40,5	1,57	0,4418	0,0412
2,884	8			
37-40	36,5	1,03	0,3485	0,0933
6,531	9			
33-36	32,5	0,49	0,1879	0,1606
11,242	16			
29-32	28,5	-0,05	0,0199	0,168
11,76	8			
25-28	24,5	-0,59	0,2224	0,2025
14,175	12			
21-24	20,5	-1,14	0,3729	0,1505
10,535	4			
17-20	16,5	-1,68	0,4535	0,0806
5,642	8			

Zhitung= (BK-X)/SD

$$= (44,5 - 31,36) / 7,38 = 2,1151$$

$$= (40,5 - 31,36) / 7,38 = 1,5728$$

$$= (36,5 - 31,36) / 7,38 = 1,0305$$

$$= (32,5 - 31,36) / 7,38 = 0,4881$$

$$= (28,5 - 31,36) / 7,38 = -0,0542$$

$$= (24,5 - 31,36) / 7,38 = -0,5966$$

$$= (20,5 - 31,36) / 7,38 = -1,1389$$

$$= (16,5 - 31,36) / 7,38 = -1,6813$$

Menghitung X<sup>2</sup>hitung

$$X^2_{hitung} = \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$= \frac{(8 - 2,884)^2}{2,884} + \frac{(9 - 6,531)^2}{6,531} + \frac{(16 - 11,242)^2}{11,242} + \frac{(8 - 11,760)^2}{11,760} + \frac{(12 - 14,175)^2}{14,175} + \frac{(4 - 10,535)^2}{10,535} + \frac{(8 - 5,642)^2}{5,642} + \frac{(8 - 11,760)^2}{11,760} + \frac{(12 - 14,175)^2}{14,175} + \frac{(4 - 10,535)^2}{10,535} + \frac{(8 - 5,642)^2}{5,642}$$

$$= \frac{5,642}{5,642} \times 2$$

$$= 9,0754 + 0,9333 + 2,0137 + 1,2021 + 0,3337 + 4,0537 + 0,9855$$

$$= 18,59$$

Pemeriksaan normalitas data

X<sup>2</sup>hitung = 18,59 dikonsultasikan pada X<sup>2</sup>tabel pada angka kritik taraf signifikansi 1%

$$\alpha = (0,01) \text{ dengan db} = K - 3, \text{ db} = 7 - 3 = 4$$

$$\text{maka } X^2_{tabel} = X^2(1 - 0,01)(4)$$

$$= X^2(0,99)(4)$$

$$= 13,3$$

$$X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$$

Kedisiplinan Peserta Didik berkategori cukup berdasarkan pada perhitungan rata-ratanya 31,36 dengan interval 29-32 dan berkategori normal berdasar pada perolehan x<sup>2</sup>hitung 18,59 dan x<sup>2</sup>tabel 13,3 sehingga x<sup>2</sup>hitung > x<sup>2</sup>tabel..

**4.1.1 Analisis Korelasi Dengan Menggunakan product moment angka kasar dari pearson.**

Tabel 4.11

Distribusi Analisis Korelasi

No	X	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	41	41	1681	1681	1681
2	34	33	1122	1156	1089
3	32	31	992	1024	961
4	34	40	1360	1156	1600
5	26	38	988	676	1444
6	30	38	1140	900	1444
7	42	41	1722	1764	1681
8	26	25	650	676	625
9	26	30	780	676	900
10	43	41	1763	1849	1681
11	17	31	527	289	961
12	30	35	1050	900	1225
13	23	19	437	529	361
14	34	37	1258	1156	1369
15	34	37	1258	1156	1369
16	24	29	696	576	841
17	23	28	644	529	784

18	23	27	621	529	729	56	27	44	1188	729	1936
19	35	33	1155	1225	1089	57	37	28	1036	1369	784
20	36	34	1224	1296	1156	58	30	36	1080	900	1296
21	43	43	1849	1849	1849	59	37	34	1258	1369	1156
22	33	28	924	1089	784	60	19	28	532	361	784
23	33	39	1287	1089	1521	61	16	20	320	256	400
24	16	18	288	256	324	62	37	43	1591	1369	1849
25	27	16	432	729	256	63	36	32	1152	1296	1024
26	36	27	972	1296	729	64	27	36	972	729	1296
27	39	39	1521	1521	1521	65	34	42	1428	1156	1764
28	38	35	1330	1444	1225				$\Sigma x=2008$	$\Sigma y=2042$	
29	44	36	1584	1936	1296				$\Sigma xy=65089$	$\Sigma x^2=65582$	
30	19	26	494	361	676				$\Sigma y^2=67686$		
31	34	28	952	1156	784				$r_{xy} = \frac{(N \cdot \Sigma XY - \Sigma X \cdot \Sigma Y)}{\sqrt{((N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2))}}$		
32	35	31	1085	1225	961				$= \frac{(65 \cdot 65089 - (2008) \cdot (2042))}{\sqrt{((65 \cdot 65582 - (2008)^2)(65 \cdot 67686 - (2042)^2))}}$		
33	38	16	608	1444	256				$= \frac{(4230785 - 4100336)}{\sqrt{((4262830 - 4032064)(4399590 - 4169764))}}$		
34	19	16	304	361	256				$= 130449 / \sqrt{((230766)(229826))}$		
35	26	30	780	676	900				$= 130449 / (480,3811 \cdot 479,4017)$		
36	29	27	783	841	729				$= 130449 / 230295,5$		
37	29	22	638	841	484				$= 0,5664$		
38	29	39	1131	841	1521				$= 0,57$		
39	41	39	1599	1681	1521						
40	21	18	378	441	324						
41	36	35	1260	1296	1225						
42	39	24	936	1521	576						
43	16	20	320	256	400						
44	36	35	1260	1296	1225						
45	44	42	1848	1936	1764						
46	19	34	646	361	1156						
47	28	33	924	784	1089						
48	28	24	672	784	576						
49	28	31	868	784	961						
50	34	35	1190	1156	1225						
51	28	34	952	784	1156						
52	32	24	768	1024	576						
53	29	27	783	841	729						
54	31	26	806	961	676						
55	38	34	1292	1444	1156						

Korelasi dari kedua variabel kuat atau tinggi yaitu rxy 0,57 artinya intensitas bermain game online berkorelasi dengan kedisiplinan peserta didik mempunyai pengaruh yang positif dan tidak searah. Dan berkategori cukup atau sedang karena terletak pada interval 0,40 - 0,70.

**4.1.3 Uji Hipotesis**

$$t = \frac{(\pi \sqrt{(N-2)}) / \sqrt{(1+\pi^2)}}{(0,57 \sqrt{(65-2)}) / \sqrt{(1- [(0,57)]^2)}} = \frac{(0,57 \sqrt{63}) / \sqrt{(1-0,3249)}}{(0,57 \cdot 7,8740) / \sqrt{0,6751}} = 4,4882 / 0,8216 = 5,46$$

To dikonsultasikan pada t table angka kritik taraf signifikansi 1% → α = 0,01 → 1/2 α = 0,005.

$$D_b = N-2 = 65 - 2 = 63$$

$$\begin{aligned}
 \text{Maka } t_{\text{tabel}} &= t(1 - 1/2 \alpha) (\text{db}) \\
 &= (0,995) (63) \\
 &= (0,995) (60) \text{ 2,66} \\
 &= (0,995) (120) \text{ 2,62} \\
 t(0,005) (68) &= 2,66 - 2/60 (0.04) \\
 &= 2,66 - 0,002 \\
 &= 2,66
 \end{aligned}$$

$$t_{\text{hitung}} = 7,86 \text{ dan } t_{\text{tabel}} = 2,66$$

Maka:  $t_o > t_{\text{tabel}}$  artinya  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, hipotesis yang penulis ajukan yakni "semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin rendah kedisiplinan peserta didik" dapat diterima. Berarti antara kedua variabel tersebut ada pengaruh yang signifikan. Hal ini dibuktikan oleh koefisien korelasi sebesar 0,69 yang dapat dikategorikan sedang atau cukup karena berada diantara interval 0,40 – 0,70.

Menghitung besar pengaruh

Menghitung ketidak terkaitan Variabel X terhadap Variabel Y

$$\begin{aligned}
 K &= \sqrt{(1 - \pi^2)} \\
 &= \sqrt{(1 - [(0,57)]^2)} \\
 &= \sqrt{(1 - 0,3249)} \\
 &= \sqrt{0,6751} \\
 &= 0,8216 \\
 &= 0,82
 \end{aligned}$$

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa derajat korelasi atau tidak adanya pengaruh dari variable pengaruh intensitas bermain game online terhadap kedisiplinan peserta didik sebesar 0,82.

menghitung besar pengaruh E (efek pengaruh)

$$\begin{aligned}
 E &= (1 - k) 100\% \\
 &= (1 - 0,82) 100\% \\
 &= 0,18 \cdot 100\% \\
 &= 18\%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh intensitas bermain game online terhadap kedisiplinan peserta didik mencapai 18% sedangkan faktor lain yang mempengaruhi kedisiplinan peserta didik mencapai 82%.

## 5. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengolahan data tentang Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kedisiplinan Peserta Didik, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Intensitas bermain game online di SMK Darul Hidayah Cigalontang Tasikmalaya berkategori "cukup" berdasarkan pada perhitungan rata-ratanya 30,93 dengan interval 29-32 dan berkategori normal berdasar pada perolehan  $x^2_{\text{hitung}}$  13,1 dan  $x^2_{\text{tabel}}$  13,3 sehingga  $x^2_{\text{hitung}} < x^2_{\text{tabel}}$ .

2. Kedisiplinan Peserta Didik di SMK Darul Hidayah Cigalontang Tasikmalaya berkategori "cukup" berdasarkan pada perhitungan rata-ratanya 31,36 dengan interval 29-32 dan berkategori normal berdasar pada perolehan  $x^2_{\text{hitung}}$  18,59 dan  $x^2_{\text{tabel}}$  13,3 sehingga  $x^2_{\text{hitung}} > x^2_{\text{tabel}}$ .

3. Terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap kedisiplinan peserta didik di SMK Darul Hidayah Cigalontang Tasikmalaya karena termasuk korelasi sedang atau cukup. Sebagaimana diketahui dari hasil koefisien korelasi sebesar 0,69. Berarti antara kedua variable tersebut ada pengaruh yang signifikan. Dengan demikian semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin rendah kedisiplinan peserta didik.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang tek terhingga tentunya tak akan di lupa untuk disampaikan kepada kedua orang tua yang memberikan do'a siang dan malam untuk kesuksesan anaknya. Dan kepada adik ku yang telah mendukung baik berupa pikiran maupun materi.

Akhirnya, secara khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada teman-teman seperjuangan, serta pihak-pihak lain yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan, dorongan, simpati, do'a, dan kerja sama yang diberikan semua pihak mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

## 7. Pustaka

- A Nilwan, Pemrograman Animasi dan Game Profesional, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), hal. 44
- A Rini, Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak. (Jakarta: Pustaka

- Mina, 2011), hal. 47
- Agus Hermawan, Hiburan Dunia Maya, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20
- Andry Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan, (Solo: CV. Ae Media Grafika, 2019), hlm. 13
- Aqila Smart, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game, (Yogyakarta: A' Plus Books, 2010), hlm. 42
- Ali Imron, Manajemen Peserta Didik hlm. 172-173
- Ariesandi, Rahasia Mendidik Anak Agar Sukses dan Bahagia, Tips dan Terpuji Melejitkan Potensi Optimal Anak, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 230-231
- Agus Wibowo, Pendidikan Karakter, Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 86
- Ayu Rini, Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hlm. 32
- M. Dawang, Desain Game, (Jakarta: ebook, 2005), hal. 51
- M Fahrul Alam, Pengertian Game online dan Sejarahnya (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal. 13.
- M. Nazir, Metode Penelitian, (Jakarta:Ghalia Indonesia.2010),h.193
- Shochib, Moh. 2010. Pola Asuh Orang Tua dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, Metode Penelitian (Kuantitatif,Kualitatif dan R&D, (Bandung : CV Alfabet, 2012), h. 23.