

Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa SMA Negeri 2 Palangka Raya

Febry Silaban⁽¹⁾, Romiaty⁽²⁾

^{1,2}Prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Palangka Raya, Indonesia
Email Author: febrysilaban12345@gmail.com

Diterima:10-12-2022; Diperbaiki:11-01-2023; Disetujui:14-01-2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa SMA Negeri 2 Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dimana dalam penelitian kuantitatif instrument utama adalah hasil wawancara, observasi dan angket. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan angket. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Palangka Raya, Bulan Oktober 2022 – Noverber 2022. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji normalitas, uji homogenitas dan analisis korelasi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *game online* memberikan kontribusi terhadap disiplin belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Palangka Raya sebesar 39%. Dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri Palangka Raya dipengaruhi oleh intensitas penggunaan *game online* sebesar 39%, sedangkan 61% ditentukan oleh faktor internal dan eksternal yang meliputi kondisi fisik dan lingkungan siswa.

Kata kunci: Intensitas Penggunaan, *Game Online*, Disiplin Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang diperlukan setiap manusia sebagai dasar untuk membuka jendela pengetahuan agar dapat mengembangkan kemampuan, bakat, dan potensi yang dimiliki di dalam diri masing-masing individu. Ainissyifa (2014) menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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” Tujuan pendidikan merupakan das so-len yang hendak dicapai melalui proses dan praktik pendidikan. Tujuan pendidikan berkaitan dengan perubahan yang diharapkan pada siswa setelah mengalami proses pendidikan, baik terkait dengan perkembangan pribadi maupun kehidupan sosial di mana individu itu berada Mohamad Ali (2016). Tujuan Pendidikan juga mencakup tentang pembentukan karakter, dimana salah satu karakter yang perlu di kembangkan adalah disiplin belajar.

Disiplin belajar merupakan salah satu sikap atau perilaku yang harus



dimiliki oleh siswa. Tu' u dalam Muhammad Khafid Suroso (2007) menyatakan pencapaian hasil belajar yang baik selain karena adanya tingkat kecerdasan yang cukup, baik, dan sangat baik, juga didukung oleh adanya disiplin sekolah yang ketat dan konsisten, disiplin individu dalam belajar, dan juga karena perilaku yang baik. Disiplin belajar diartikan lebih khusus sebagai bentuk kesadaran tindakan untuk belajar seperti disiplin mengikuti pelajaran, ketepatan dalam menyelesaikan tugas, kedisiplinan dalam mengikuti ujian, kedisiplinan dalam menepati jadwal belajar, kedisiplinan dalam mentaati tata tertib yang berpengaruh langsung terhadap cara dan teknik siswa dalam belajar yang hasilnya dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai (Sholihat, 2016). Yudana Putra dkk (2015) Dalam Pendidikan disiplin belajar sangatlah penting, dimana Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kecerdasan, namun ada faktor-faktor lain yaitu latihan, motivasi, disiplin dan 2 sifat-sifat pribadi. Faktor-faktor tersebut adalah faktor yang muncul dari dalam diri seseorang yang sering disebut faktor individual. Faktor sosial terdiri atas keluarga, guru dan cara mengajar, fasilitas belajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial. Termasuk di dalam faktor individual adalah disiplin belajar yang dimiliki siswa. Jadi, disiplin belajar penting karena Disiplin belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi siswa dalam pencapaian hasil belajar. Disiplin belajar lahir dari kesadaran ketika seseorang memutuskan untuk melakukan sesuatu dan sesuatu itu pula yang akan dilakukan.

Menurut Syafrudin dalam (Khafid, 2005) ciri-ciri disiplin belajar dibagi menjadi empat macam, yaitu: Ketaatan terhadap waktu belajar, ketaatan terhadap tugas-tugas pelajaran, ketaatan terhadap penggunaan fasilitas belajar, dan ketaatan menggunakan waktu datang dan pulang. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya disiplin belajar adalah faktor kelompok. Cartwright Zander dalam (Saleh, 2019) menyatakan bahwa kelompok adalah kumpulan dari dua orang atau lebih yang berinteraksi dan siswa saling bergantung (*interdependency*) dalam rangka memenuhi kebutuhan dan tujuan bersama, yang menyebabkan satu dengan yang lain saling mempengaruhi. Mulyana dalam (Saleh, 2019) juga menyatakan bahwa Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu dengan yang lain, dan memandang siswa sebagai bagian dari kelompok tersebut. Pada era digital saat ini ada kecenderungan siswa membentuk kelompok untuk bermain *Game online*.

Seiring berjalannya waktu berbagai informasi dapat di akses melalui internet secara bebas. Akses yang begitu cepat membuat berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia kini dapat langsung di ketahui berkat kemajuan teknologi. Teknologi banyak memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang hiburan, misalnya permainan yang memanfaatkan jaringan atau *Game online*. *Game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu

sama lain. Menurut Andrew dalam Nurul Ismi (2017) menyatakan bahwa kecanduan 3 Game online merupakan memainkan *Game online* dengan secara berlebihan sehingga menjadikan *Game online* sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan di kerjakan.

Sebagian besar motif seseorang bermain *Game online* adalah sebuah upaya pelarian diri dari perasaan negatif. Dampak Saat siswa memainkan *Game online* sebagaimana yang dikemukakan Chen dan Chang berikut ini: (a) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Ciri utama siswa yang mengalami ketergantungan adalah adanya dorongan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan suatu sesuatu secara berulang. (b) *Withdrawal* (penarikan diri). Sebaliknya, ciri kedua dari seseorang yang mengalami ketergantungan adalah si pelaku merasa tidak sanggup untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal yang berhubungan dengan hal tersebut, dalam hal ini adalah *Game online*. (c) *Tolerance* (toleransi). Indikator ketiga seseorang telah mengalami ketergantungan akan sesuatu adalah adanya sikap toleransi atau menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi dalam hal ini bisa berkaitan dengan efek negatif akibat ketergantungan tersebut, misalnya larangan hukum dan moral, biaya, waktu dan lain sebagainya. (d) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Indikator terakhir yang menandakan seseorang tengah ketergantungan adalah pecandu cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang siswa miliki karena dalam pikiran siswa hanya ada hasrat untuk melakukan sesuatu tersebut secara berulang, lagi dan lagi.

Berdasarkan observasi selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II, dan data yang didapat dari wali kelas dan guru pamong, yang dilaksanakan pada bulan November-Desember 2021 fenomena yang diperoleh adalah adanya siswa yang bermain *Game online* saat pelajaran sedang berlangsung, saat siswa diberikan tugas siswa sering terlambat dan tidak mengumpulkan tugas, siswa sering terlambat ke sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa didapatkan bahwa siswa sering terlambat dan tidak mengumpulkan tugas akibat bermain game hingga larut malam dan tidak sempat mengerjakan tugas, siswa juga terlambat ke sekolah karena terlambat bangun pagi karena bermain hingga larut malam, diketahui juga hampir semua siswa laki-laki menggunakan *Game online* dan sebagian siswa perempuan menggunakan *Game online*.

Hasil observasi dan wawancara diatas menunjukkan rendahnya disiplin belajar siswa yang di pengaruhi oleh intensitas bermain *Game online*. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Renaldi Bayu Liminanto (2019) dengan judul “Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa” ditemukan bahwa *Game online* berpengaruh negatif terhadap Disiplin Belajar. Selanjutnya didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ike Nindi Septriyeni, dkk (2021) 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” ditemukan hasil terdapat pengaruh negatif perilaku bermain *Game online* terhadap disiplin belajar siswa. Berdasarkan permasalahan dan pemaparan diatas maka peneliti mengangkat judul penelitian “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa SMAN 2 Palangka Raya”

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasi, dengan pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling. Sugiyono dalam Sri Maharani (2018) menyatakan bahwa Teknik Purposive sampling adalah suatu Teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan dalam teknik purposive sampling ini bisa beragam dan bergantung pada kebutuhan dari penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian ini peneliti mengambil populasi dari kelas XII IPS SMA Negeri 2 Palangka Raya dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 110 siswa dan siswa perempuan sebanyak 55 siswa dengan total populasi sebanyak 165 siswa dan pengambilan sampel sebanyak 25% yaitu 60 siswa dengan teknik pengumpulan data *purposive sampling* dengan menggunakan skala pengukuran dengan skala likert berupa angket kuisioner. Uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan analisis korelasi sederhana.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penyajian data dan analisis data maka pada bagian ini akan dibahas hasil pengujian hipotesis sebagai dasar membuat kesimpulan. Adapun pembahasannya sebagai berikut : (1) Gambaran Umum Intensitas Penggunaan *Game Online* Siswa Kelas XII IPS SMAN 2 Palangka Raya. Intensitas penggunaan *game online* pada sampel 60 Siswa Kelas XII IPS SMAN 2 Palangka Raya menyatakan 12% dalam kategori sangat tinggi dengan 7 siswa. Pada kategori tinggi terdapat 26 siswa dengan persentase sebesar 43%. Pada kategori sedang terdapat 19 siswa dengan persentase sebesar 32%. Pada kategori rendah terdapat 8 siswa dengan persentase sebesar 13%, dan pada kategori sangat rendah terdapat 0 siswa dengan persentase sebesar 0%. Maka dari tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* pada Siswa Kelas XII IPS SMAN 2 Palangka Raya dalam kategori tinggi. (2) Gambaran Umum Disiplin Belajar Siswa Kelas XII IPS SMAN 2 Palangka Raya. Disiplin Belajar dari 60 siswa diketahui tidak ada siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 0%. Pada kategori tinggi tidak terdapat siswa dengan persentase sebesar 0%. Pada kategori sedang tidak terdapat siswa dengan persentase sebesar 0%. Pada kategori rendah terdapat 2 siswa dengan persentase sebesar 3%, dan Pada kategori sangat rendah terdapat 58

siswa dengan persentase sebesar 97%,Maka dari tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa Disiplin Belajar Siswa Kelas XII IPS SMAN 2 Palangka Raya dalam kategori sangat rendah (3) Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Disiplin Belajar siswa kelas XII IPS SMAN 2 Palangka Raya. Berdasarkan analisis data diperoleh r hitung sebesar -0,632. Melihat taraf signifikansi 5% pada tabel r product moment dengan $dk = n-2 = 60-2 = 58$ diperoleh nilai 0,244 pada taraf 5%. Dengan demikian harga $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dengan taraf sig. (2-tailed) adalah 0,000 lebih kecil dari 0,05. Sesuai dengan hipotesis yang telah dibuat sebelum penelitian, maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikansi 5%. Hubungan yang muncul antara intensitas penggunaan *game online* dan Disiplin Belajar yaitu negatif, yang mana jika Intensitas penggunaan *game online* tinggi maka akan semakin rendah Disiplin Belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan mengenai seberapa besar pengaruh Intensitas penggunaan *game online* terhadap Disiplin Belajar, maka hasilnya menunjukkan bahwa Intensitas penggunaan *game online* memberikan kontribusi terhadap Disiplin Belajar siswa kelas XII IPS SMAN 2 Palangka Raya sebesar 39%. Dapat disimpulkan bahwa Disiplin Belajar siswa kelas XII IPS SMAN 2 Palangka Raya dipengaruhi oleh Intensitas penggunaan *game online* sebesar 39%, sedangkan 61% ditentukan oleh faktor internal dan eksternal yang meliputi kondisi fisik siswa dan kondisi lingkungan siswa.

Analisis data diatas sesuai dengan fenomena yang peneliti temukan ketika observasi lapangan. Lebih dari 60 siswa kelas XII sering terlambat mengumpulkan tugas-tugas. Ada sekitar 50 siswa yang memberikan alasan bahwa mereka sering menunda mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan. Beberapa siswa beranggapan masih memiliki waktu yang banyak untuk mengerjakan tugas tersebut sehingga waktu yang ada digunakan untuk bermain *game online* hingga larut malam.



Gambar 1. Kegiatan Pemberian Kuisisioner

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, hasil analisis data dan hipotesis

penelitian yang diajukan dari data yang diambil pada siswa kelas XII IPS SMAN 2 Palangka Raya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Intensitas Penggunaan game online siswa kelas XII di SMAN 2 Palangka Raya berada dalam kategori tinggi. Hal ini dilihat dari hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, dimana jumlah siswa kelas XII IPS sebanyak 7 orang berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 12%. Sedangkan 26 siswa berada pada kriteria tinggi dengan persentase penggunaan game online sebesar 43 %. 19 siswa berada pada kriteria sedang dengan persentase penggunaan game online sebesar 32 %. 8 siswa berada pada kriteria rendah dengan persentase penggunaan game online sebesar 13 %. Dan pada kriteria sangat rendah tidak ada siswa dengan persentase penggunaan game online sebesar 0%. (2) Disiplin Belajar siswa kelas XII di SMAN 2 Palangka Raya berada dalam kategori sangat rendah. Hal ini dilihat dari hasil analisis data pada pembahasan sebelumnya, dimana tidak ada siswa kelas XII IPS berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 0%. Tidak ada siswa berada pada kriteria tinggi dengan persentase Disiplin Belajarsebesar 0% dan pada kategorisedang tidak terdapat siswa dengan persentase sebesar 0%. Pada kriteria rendah terdapat 2 siswa dengan persentase sebesar 3%, dan Pada kategori sangat rendah terdapat 58 siswa dengan persentase sebesar 97%. (3) Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Intensitas penggunaan game online terhadap Disiplin Belajar 60 siswa. Sumbangan pengaruh Intensitas penggunaan game online terhadap Disiplin Belajar siswa kelas XII IPS SMAN 2 Palangka Raya sebesar 39% sedangkan 61% ditentukan oleh faktor internal dan eksternal yang meliputi kondisi fisik siswa dan kondisi lingkungan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ainissyifa, H. "Pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 8.1 (2017): 1-26.
- Ariantoro, T. R. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1.1 (2016).
- Chen , C. Y & Chang , S. L. (2008). An Exploration of The Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features . *Asian Journal of Health and Information Sciences* , Vol . 3 , No. 1-4, pp. 38-51 .
- Creswell, J. W. (2002). *Desain penelitian: Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif*. Jakarta: KIK (2002): 121-180.
- Emeliana, R. (2009). *Hubungan Disiplin Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di Kelas VIII C SMPN 5 Pontianak*.(Skripsi). Pontianak: FKIP UNTAN.
- Fadil, M. C. (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Disiplin Shalat Siswa Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah 3*

Yogyakarta. Diss. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

- Habibullah, A. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Kedisiplinan Peserta Didik Pada Kelas VIII Di Mts Nurul Falah Ciater.
- Ismi, N., Akmal, A. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang." *Journal of Civic Education* 3.1 (2020): 1-10.
- Junaidi, P. (2014). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMAS taman mulia. Diss. Tanjungpura University.
- Lomu, L. Sri, A. W. (2018). "Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa."
- Mappasere, S. A., Naila S. (2019). "Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif." *Metode Penelitian Sosial*.
- Matussolikhah, R., Brilliant, R. "Pengaruh Disiplin Belajar dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2.2 (2021): 225-236.
- Mirdanda, A. (2018). Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik serta hubungannya dengan hasil belajar. *Yudha English Gallery*.
- Purnamasari, V., Wakhyudin, H. "Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa." *International Journal of Natural Science and Engineering* 4.1 (2020): 30-38.
- Reski, N., Taufik, & Ifdil. "Konsep diri dan kedisiplinan belajar siswa." *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 3.2 (2017): 85-91.
- Sari, B. P. & Hadijah, H.S. "Meningkatkan disiplin belajar siswa melalui manajemen kelas." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 2.2 (2017): 233-241.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. (Sutopo, Ed.). Bandung: ALFABETA, cv.
- Syahrani, R. "Kecanduan *online game* dan penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1.1 (2015).
- Yuliantika, S. "Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi disiplin belajar siswa kelas X, XI, dan XII di SMA Bhakti yasa Singaraja tahun pelajaran 2016/2017." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 9.1 (2017): 35-44.