

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS XII IPS 3 MATA PELAJARAN PAI
DI SMA MUJAHIDIN PONTIANAK**

SKRIPSI

Oleh:

ANITA LESTARI
NPM. 171410611



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK
2020/2021**

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS XII IPS 3 MATA PELAJARAN PAI
DI SMA MUJAHIDIN PONTIANAK**

Oleh:

ANITA LESTARI
NPM. 171410611



Skripsi Ini Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONTIANAK
2020/2021**

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS XII IPS 3 MATA PELAJARAN PAI
DI SMA MUJAHIDIN PONTIANAK**

SKRIPSI

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada:

ANITA LESTARI

NPM. 171410611

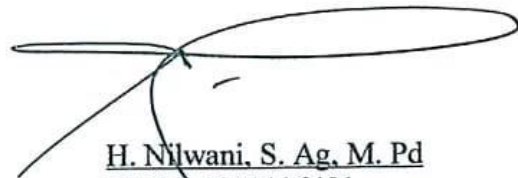
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Elin B. Somantri, S. Ag, M. Pd
NIDN. 1113127503

Pembimbing II



H. Nilwani, S. Ag, M. Pd
NIDN. 1101116401

Mengetahui
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Pontianak




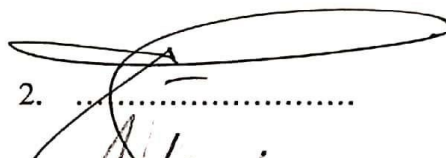

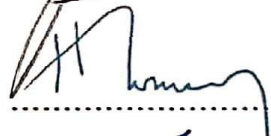

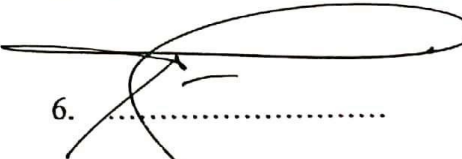
Eli, S. Ag, M. Pd. I
NIDN.1108087101

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini telah dimunaqasahkan dalam sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Pontianak pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 13 Januari 2022
Dinyatakan : Lulus
Dengan Nilai : A (Amat Baik)

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. <u>Elin B. Somantri, S. Ag, M. Pd</u> Ketua	1. 
2. <u>H. Nilwani Hamid, S. Ag, M. Pd</u> Sekretaris	2. 
3. <u>Dr. Yusida Imran, M.Pd, Kons</u> Penguji I	3. 
4. <u>Heriansyah, SH. SHI, M. Pd</u> Penguji II	4. 
5. <u>Elin B. Somantri, S. Ag, M. Pd</u> Pembimbing I	5. 
6. <u>H. Nilwani Hamid, S. Ag, M. Pd</u> Pembimbing II	6. 

Pontianak, 9 April 2021
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Pontianak



Eli, S.Ag., M.Pd
NIK. 001141080871001

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Anita Lestari
NPM : 171410611
Fakultas/Program Studi : Agama Islam, Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2017/2018
Tempat Tanggal Lahir : SB. Kolam, 14 Mei 1998
Alamat : Jl. Ahmad Yani Sepakat 2 Blok F No.58
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online*
Terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas XII IPS 3
Mata Pelajaran PAI di SMA Mujahidin Pontianak

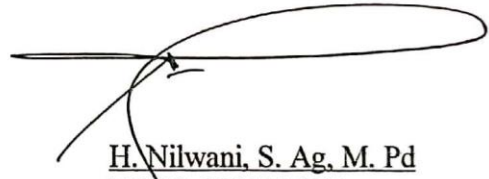
Setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujui skripsi atas nama di atas untuk diajukan dan dipertahankan di depan sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Pontianak, dalam rangka memenuhi tugas-tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pembimbing I



Elin B. Somantri, S. Ag, M. Pd
NIDN. 1113127503

Pembimbing II



H. Nilwani, S. Ag, M. Pd
NIDN. 1101116401

Mengetahui

Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Pontianak



Eli, S. Ag, M. Pd. I
NIDN. 1108087101

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anita Lestari
NPM/Angkatan : 171410611/2017
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas XII IPS 3 Mata Pelajaran PAI di SMA Mujahidin Pontianak

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang diujikan adalah benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan hasil jiplakan)
2. Apabila kemudian hari terbukti / dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko dan diperkarakan oleh Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Pontianak.

Pontianak, 4 Desember 2021

Yang menerangkan



ANITA LESTARI
NPM. 171410611

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“..وَأَحْسِنُ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ..”

“..dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana

Allah telah berbuat baik kepadamu..”

(Qs. Al-Qashash:77)

Kupersembahkan untuk:

Ibu dan bapak tercinta sebagai tanda bakti, hormat dan
rasa terimakasih yang tak terhingga yang telah memberikan dukungan
kasih sayang yang tak mungkin bisa kubalas hanya dengan selebar kertas
yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan semoga ini menjadi awal
untuk membuat Ibu dan Bapak bangga kepadaku aamiin

ABSTRAK

Perkembangan teknologi sangat berkembang pesat, salah satunya adalah perkembangan internet yang gempar digemari yaitu permainan *online* yang diprediksi menimbulkan kecanduan. Fenomena kecanduan *game online* dapat mempengaruhi disiplin belajar siswa. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui tentang; 1) intensitas bermain *game online* di SMA Mujahidin Pontianak; 2) disiplin belajar siswa di SMA Mujahidin Pontianak; 3) pengaruh intensitas bermain *game online* di SMA Mujahidin Pontianak. Metode dan jenis yang digunakan adalah *Ex-post facto* atau pengukuran setelah kejadian. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket/ kuesioner dan dokumentasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 32 orang yaitu siswa kelas XII IPS 3. Adapun teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis regresi linear sederhana. Uji coba instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) intensitas bermain *game online* kelas XII IPS 3 di SMA Mujahidin Pontianak sebanyak 65,6% atau 21 dari 32 siswa ada pada kategori tinggi. 21,8% atau 7 dari 32 orang ada pada kategori sedang. 12,5% atau 4 dari 32 orang ada pada kategori rendah; 2) disiplin belajar siswa kelas XII IPS 3 di SMA Mujahidin Pontianak sebanyak 12,5% atau 4 dari 32 orang ada pada kategori tinggi. 21,8% atau 7 dari 32 orang ada pada kategori sedang. 34,3% atau 11 dari 32 siswa ada pada kategori rendah; 3) analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai F hitung 153,125 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain H_0 diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah intensitas bermain *game online* di SMA Mujahidin Pontianak ada pada kategori tinggi, disiplin belajar siswa di SMA Mujahidin Pontianak ada pada kategori rendah dan intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap disiplin belajar siswa.

Kata Kunci: Intensitas Bermain *Game Online*, Disiplin Belajar Siswa

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbiil'amin, puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas izin, rahmat dan hidayahNya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas XII IPS 3 Mata Pelajaran PAI di SMA Mujahidin Pontianak”. Sholawat serta salam selalu dilimpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Selesainya skripsi ini, tidak lupa peneliti ucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan masukan dan saran serta kemudahan kepada peneliti terutama kepada:

1. Eli, S. Ag, M. Pd selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Pontianak
2. Elin B. Somantri, S. Ag, M. Pd selaku ketua Program Studi S-1 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Pontianak sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan saran dan masukan tentang pembuatan skripsi.
3. Nilwani, S. Ag, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan kritik dan masukan tentang pembuatan skripsi.
4. Nurhadi, S. Pd selaku Tata Usaha Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Pontianak.
5. Bapak dan Ibu pengelola Perpustakaan yang banyak membantu meminjamkan buku sehingga mempermudah dalam pembuatan skripsi.
6. Pimpinan dan seluruh keluarga besar SMA Mujahidin Pontianak.
7. Rekan-rekan mahasiswa/i Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Pontianak yang telah memberikan semangat dan dukungannya.

Semoga jasa dan kebaikan mereka semua mendapatkan ganjaran pahala dan balasan kebaikan yang melimpah dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya

membangun sebagai bahan masukan yang bermanfaat demi perbaikan dan peningkatan diri dalam bidang ilmu pengetahuan dalam rangka kesempurnaan skripsi ini peneliti ucapkan terima kasih.

Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Pontianak, 24 Oktober 2021
Peneliti



ANITA LESTARI
NPM. 171410611

DAFTAR ISI

Tanggung Jawab Yuridis.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Surat Pernyataan.....	iv
Motto dan Persembahan.....	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori.....	5
1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	5
a. Intensitas	5
b. Aspek-aspek intensitas.....	5
c. <i>Game online</i>	6
d. Jenis-jenis <i>game online</i>	7
e. Dampak bermain <i>game online</i>	8
2. Disiplin Belajar.....	9
a. Pengertian disiplin belajar	9
b. Dimensi disiplin belajar	10
c. Indikator disiplin belajar	10
d. Faktor-faktor yang mempengaruhi disiplin belajar	11
3. Pendidikan Agama Islam.....	12
a. Pengertian pendidikan agama Islam	12
b. Tujuan pendidikan agama Islam	13
c. Pentingnya pendidikan agama Islam	13
B. Penelitian yang Relevan.....	14
C. Kerangka Berpikir.....	15
D. Hipotesis.....	16

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	18
B. Ruang Lingkup Penelitian.....	18
1. Variabel	18
2. Definisi Operasional	18
3. Populasi dan Sampel.....	19
C. Teknik dan Alat Pengumpul Data	20
1. Angket atau Kuesioner	20
2. Dokumentasi.....	23
D. Uji Validitas dan Reabilitas	23
1. Uji Validitas.....	23
2. Uji Reabilitas	24
E. Teknik Analisis Data.....	25
1. Teknik Analisis Deskriptif.....	26
2. Analisis Regresi Linear Sederhana.....	26

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Sekolah	28
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	28
2. Visi Misi SMA Mujahidin Pontianak.....	28
3. Guru SMA Mujahidin Pontianak.....	29
4. Keadaan Guru dan Pegawai/Karyawan	31
B. Deskripsi Data Penelitian	31
1. Deskripsi Variabel	31
2. Deskripsi Data Angket	31
C. Uji Instrumen Penelitian	32
1. Uji Validitas Instrumen	32
2. Uji Reabilitas Instrumen	35
D. Analisis Data	36
1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	36
2. Disiplin Belajar Siswa	38
3. Pengaruh Intensitas <i>Game Online</i> Terhadap Disiplin Belajar.....	40
E. Pembahasan Data Penelitian	42
1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	42
2. Disiplin Belajar Siswa	42
3. Pengaruh Intensitas <i>Game Online</i> Terhadap Disiplin Belajar.....	43

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	44
B. Saran.....	44

DAFTAR PUSTAKA	46
----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Skor Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	20
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	21
Tabel 3.3 Kriteria Skor Skala Disiplin Belajar Siswa.....	22
Tabel 3.4 Kisi-kisi Disiplin Belajar Siswa.....	22
Tabel 4.1 Nama-nama Guru SMA Mujahidin Pontianak.....	30
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas <i>Game Online</i>	32
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Disiplin Belajar	34
Tabel 4.4 Koefisien Nilai r	35
Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas Instrumen.....	35
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	37
Tabel 4.7 Kategorisasi Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	38
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Disiplin Belajar.....	39
Tabel 4.9 Kategorisasi Skala Instrumen Disiplin Belajar	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	16
Gambar 4.1 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	41
Gambar 4.2 Persamaan Regresi Linear Sederhana	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nama-nama Peserta Didik	49
Lampiran 2 Kisi-kisi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	50
Lampiran 3 Kisi-kisi Disiplin Belajar Siswa	51
Lampiran 4 Angket Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	52
Lampiran 5 Angket Disiplin Belajar Siswa	55
Lampiran 6 Data Angket Intensitas <i>Game Online</i>	57
Lampiran 7 Data Angket Disiplin Belajar Siswa	58
Lampiran 8 Uji Validitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	59
Lampiran 9 Uji Validitas Disiplin Belajar Siswa	61
Lampiran 10 Uji Reabilitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	63
Lampiran 11 Uji Reabilitas Disiplin Belajar Siswa	64
Lampiran 12 Kategorisasi Skala Instrumen Variabel X dan Y	65
Lampiran 13 Analisis Regresi Linear Sederhana	66
Lampiran 14 Lembar Validasi Ahli	67
Lampiran 15 Distribusi Nilai r Tabel	71
Lampiran 16 Angket Uji Coba Variabel X	72
Lampiran 17 Angket Uji Coba Variabel Y	81
Lampiran 18 Hasil Angket Variabel X	85
Lampiran 19 Hasil Angket Variabel Y	91
Lampiran 20 Dokumentasi	97
Lampiran 21 Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi	100
Lampiran 22 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	101
Lampiran 23 SK Tim Penguji	102
Lampiran 24 Biodata Peneliti	104
Lampiran 25 Artikel Ilmiah	105
Lampiran 26 Surat Izin Penelitian	118
Lampiran 27 Kartu Bimbingan Skripsi	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di masa digital pada kala ini berkembang sangat pesat dari hari ke hari, bahkan pada saat ini kita masuk di masa revolusi *industry* 4.0, masa serba digital dalam segala hal mulai dari urusan dapur bahkan sampai urusan pembelajaran. Serta pelayanan dalam seluruh perihal dibidang tranformasi yang serba *online*, semua teknologi menawarkan fasilitas yang serba gampang dan memungkinkan. Perkembangan teknologi di masa sekarang dengan berbagai macam teknologi dapat kita peroleh dengan sangat mudah.

Perkembangan internet di Indonesia juga sangat pesat. Salah satu perkembangan internet yang gempar digemari merupakan permainan *online*. Kemudahan untuk mengakses permainan *online* didukung dengan kedatangan *smartphone*, diprediksi bisa menimbulkan kecanduan. Fenomena kecanduan permainan *online* pada *smartphone* bisa mempengaruhi disiplin belajar siswa. *Game online* semakin lama permainannya semakin mengasyikkan mulai dari tampilan, *style* bermain, grafis *game*, resolusi gambar serta lain sebagainya. Tidak kalah juga bervariasinya jenis *game* seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan permainan *online* jenis lainnya yang membuat menarik *game*. Semakin menarik suatu *game* maka semakin banyak pula orang yang akan memainkan *game* tersebut padahal *game online* lebih banyak memberikan mudharat dari manfaatnya.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Hadid ayat 20:

إِعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُمْ زِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ
كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَاهُ مُمْصِرًا ثُمَّ يَكُونُ حُطَامًا وَفِي الْأَجْرَةِ عَذَابٌ
شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ ۗ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْعُرُورِ

Artinya: “Ketahuilah sesungguhnya kehidupan dunia adalah permainan dan senda gurauan, perhiasan dan saling berbanggalah diantara kamu serta berlomba dalam kekayaan dan anak keturunan, seperti hujan yang tanaman-tanamannya

mengagumkan para petani, kemudian (tanaman) itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dari Allah serta keridaanNya. Dan kehidupan dunia tidak lain hanyalah kesenangan yang palsu”.

Kebanyakan pemain *game online* didominasi oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP dan SMA. Pelajar yang kerap memainkan *game online* akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihan dalam bermain permainan *online* akan menimbulkan dampak baginya khususnya dibidang akademik sebab mereka masih berstatus sebagai pelajar (Sahri Ramadhan, 2016)

Disiplin belajar sangat penting bagi siswa, disiplin belajar dapat dilihat dari sikap patuh dan taat siswa terhadap tata tertib yang berlaku di sekolah. Menurut Tu'u (2004) “disiplin belajar akan berdampak positif bagi kehidupan siswa, mendorong mereka belajar konkret dalam praktik hidup di sekolah serta beradaptasi”. Dapat dipahami bahwa disiplin belajar merupakan perilaku patuh siswa terhadap belajar yang ditunjukkan dengan perbuatan yang mematuhi tata tertib yang berlaku dimana ia berada baik di sekolah ataupun di rumah sehingga ia sanggup membiasakan diri dengan lingkungan serta tumbuh guna menggapai prestasi. Namun tidak sedikit masalah ini masih dikira sepele oleh sebagian siswa mereka lebih memilih menghabiskan waktunya di depan layar *smartphone*, komputer, serta laptop.

Seiring meningkatnya para pemain *game* khususnya remaja yang gemar bermain *game online* hingga menghabiskan waktunya dan tidak mengerjakan tugas sekolah tentunya memberikan dampak terhadap nilai prestasinya. Permainan yang dimainkan secara terus menerus pasti akan memberikan dampak, ada dampak positif ada juga dampak negatif. Dampak positif dari bermain *game online* adalah meningkatnya keterampilan fisik dan kemampuan intelektual. Namun, jika pelajar sudah kecanduan untuk bermain *game online* maka ini akan memberikan dampak yang negatif seperti terbengkalainya tugas-tugas dari guru dan mengganggu pelajaran karena siswa lebih memilih untuk menghabiskan waktunya bermain *game online*. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan selama magang 3 pada November 2020 sampai Januari 2021 di

SMA Mujahidin Pontianak banyak siswa yang mengalami permasalahan dalam bidang belajar, meliputi malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian di SMA Mujahidin Pontianak. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas XII IPS 3 Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Mujahidin Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya pada latar belakang masalah, maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana intensitas siswa bermain *game online* di SMA Mujahidin Pontianak?
2. Bagaimana disiplin belajar siswa di SMA Mujahidin Pontianak?
3. Apakah terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap disiplin belajar siswa di SMA Mujahidin Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui :

1. Intensitas siswa bermain *game online* di SMA Mujahidin Pontianak
2. Disiplin belajar siswa di SMA Mujahidin Pontianak
3. Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap disiplin belajar di SMA Mujahidin Pontianak

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang akan diperoleh, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti, khususnya tentang pengaruh bermain *game online* terhadap disiplin belajar siswa.
- b. Sebagai referensi dan literatur untuk penelitian sejenis yang akan dikembangkan pada penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan, serta memahami tentang pengaruh *game online* terhadap disiplin belajar belajar siswa.
- b. Bagi Universitas, diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian di masa akan datang dan diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya dibidang pendidikan.
- c. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan pemahaman akan pengaruh bermain *game online* terhadap disiplin belajar siswa dan menjadi sumber informasi dalam mendampingi para pelajar dalam melewati masa krisis pada perkembangan mereka.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap disiplin belajar siswa kelas XII IPS 3 mata pelajaran PAI di SMA Mujahidin Pontianak tahun pelajaran 2021/2022 adalah sebagai berikut:

1. Intensitas bermain *game online* kelas XII IPS 3 di SMA Mujahidin Pontianak sebanyak 65,6% atau 21 dari 32 siswa ada pada kategori tinggi. 21,8% atau 7 dari 32 orang ada pada kategori sedang. 12,5% atau 4 dari 32 orang ada pada kategori rendah, dan 0% atau tidak ada siswa dikategori sangat rendah dan sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dalam kesehariannya tingkat intensitas siswa bermain *game online* tergolong tinggi.
2. Disiplin belajar siswa kelas XII IPS 3 di SMA Mujahidin Pontianak sebanyak 12,5% atau 4 dari 32 orang ada pada kategori tinggi. 21,8% atau 7 dari 32 orang ada pada kategori sedang, 34,3% atau 11 dari 32 siswa ada pada kategori rendah dan 0% atau tidak ada siswa dikategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa disiplin belajar siswa tergolong rendah.
3. Intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap disiplin belajar siswa, keputusan ini dapat dilihat dari hasil uji analisis regresi linear sederhana yang mana diperoleh nilai F hitung adalah 153,125 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel intensitas bermain *game online* (X) terhadap disiplin belajar siswa (Y).

B. Saran

Setelah peneliti menyelesaikan penelitian, membahas dan mengambil kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah untuk lebih memperhatikan dan mengawasi aktivitas siswa agar tidak terjerumus ke hal yang negatif terutama di zaman sekarang ini maraknya perkembangan teknologi.
2. Bagi siswa-siswi diharapkan untuk dapat membagi waktu bermain *game online* agar tidak mengganggu waktu belajar dan diharapkan untuk meningkatkan disiplin belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, dan bisa menjadi kebanggaan orang tua.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap disiplin belajar siswa yang lebih luas dan mendalam lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiks, A. (2020). *Pengaruh Warnet Terhadap Pelajar*. Jakarta: Abdiks.
- Akbar, T. (2016). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet A, B dan C Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Suatu Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharismi (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Armai Arief. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers
- Arwani. (2006). *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahannya*. Kudus: Menara Kudus
- Azwar, S. (2011). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bungin, Burhan. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media.
- A. Z. Aji. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Jakarta: Bounabooks.
- Chaplin, James P. (2004). *Kamus Lengkap Psikologi edisi 16*. Jakarta: Rajawali Pers
- Febrian, Jack. (2007). *Kamus Komputer & Teknologi Informasi*. Bandung: PT. Informatika
- Febrina, C. L. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*, 28-35
- Hamidi. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- Ike Mulya Sari. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri. Bengkulu
- Irmawati, Firdaus W Suhaeb. (2019). *Dampak Bermain Game Online Pada Hasil Belajar di SMAN 12 Makassar*. *Jurnal sosiologi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM* 95-99

- Januar, Muhammad Iwan, dan E.F. Turmudzi. (2006). *Game mania*, Depok: Gema Insani Press.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Intensi Berperilaku Agresif pada Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. *Jurnal Psikoborneo*, 4(4), 739-750
- Kautsar. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Mertika, Dewi Mariana. (2020). Fenomena *Game Online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *JERR. STKIP Singkawang*. 3/2, 99-104
- Mohammad Fakhrizal Afidatama. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pada Program Studi Bimbingan Konseling Tahun Akademik 2019-2020. Skripsi. Tegal: Universitas Pancasakti Tegal
- Mukhtar. (2003). *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Misaka Galiza
- Musikah. (2009). *Cerdas dengan Game Online*. Gramedia Pusaka Utama
- Mulyasa, E. (2009). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2008). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Nandang, (2005). *Arti istilah online*. <http://www.total.or.id/info/.php?kkgame>. Diunduh tanggal 15 September 2021
- Nazir, Mohammad. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nawawi, Hadari. (2010). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: PT Gajah Mada University Press
- Nisrinafatin, (2020). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*. 1(1), 115-122. Enrekang: Universitas Muhammadiyah Enrekang.
- Notoadmojo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurlaela, Sangkala Ibsik. (2019). Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur 93-104

- Rusyan, A. Tabrani & Wasmin. (2003). *Etos Kerja dalam Meningkatkan Produktivitas Kinerja Guru*. Jakarta: PT. Inti Media Cipta Nusantara.
- Sahri, Ramadan. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. http://www.kompasiana.com/amp/sahriramadan/pengaruh-game-onlineterhadap-prestasi-belajar-siswa_56e805ebd59273b212e2bd9e. Diunduh tanggal 16 April 2021
- Setyaningrum. (2011). Hubungan antara Disiplin Belajar dan Motivasi Belajar. Skripsi. Universitas Kristen Wacana Salatiga
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: CV Alfabet
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Sulastri Na'ran, M. Ridwan Said Ahmad. (2019). Dampak *Game Online* Pada Peserta didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. *Jurnl Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 102-107
- Supriyadi. (2014). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Pondok Pesantren Al-Haniifiyyah Pedurenan Bekasi. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Tri Rizqi Ariantoro. (2016). Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, 1/1 45-50
- Tu'u, Tulus. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ulfa Kholidiyah. (2013). Hubungan Antara Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosi. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Widiyanto, Joko. (2010). *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: BP-FKIP UM