

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
DISIPLIN BELAJAR SISWA MADRASAH TSANAWIYAH DI
KECAMATAN GIRIWOYO KABUPATEN WONOGIRI
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Disusun Oleh :

ARINI RIZQIYAH MISKIYAH

NIM 183111186

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

2022

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi sdr. Arini Rizqiyah Miskiyah

NIM : 183111186

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said

Di Surakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara

Nama : Arini Rizqiyah Miskiyah

NIM : 183111186

Judul : Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dengan Disiplin Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang *munaqosyah* guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 4 November 2022

Pembimbing,

Drs. Suluri, M.Pd.

NIP. 19640414 199903 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dengan Disiplin Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022**” yang disusun oleh Arini Rizqiyah Miskiyah telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Selasa tanggal 13 Bulan Desember tahun 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Sekretaris : Drs. Suluri, M.Pd. (.....)

Merangkap Penguji II NIP.19640414 199903 1 002

Ketua : Ari Wibowo, M.Si., M.Pd. (.....)

Merangkap Penguji I NIP.19800112 200501 1 002

Penguji Utama : Dr. Hardi, S.Pd., M.Pd. (.....)

NIP.19680407 200801 1 008

Surakarta,

Mengetahui,

a.n. Dekan,

Wakil Dekan I

Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.

NIP. 19730715 199903 2 002

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil 'alamien puji syukur atas segala nikmat iman, sehat, sabar, dan syukur yang telah diberikan Allah SWT kepada saya, sehingga dapat melewati setiap proses penulisan tugas akhir yang begitu nikmat ini dengan banyak-banyak rasa syukur. Saya persembahkan tulisan ini untuk orang-orang yang saya sayangi yang selalu memberi semangat, mendorong, serta mendoakan agar tulisan ini lekas selesai.

1. Orangtuaku tercinta, abi Sutimo Arief Shiddiq dan umi Hari Siswianti yang selalu mendoakan, membantu, memberi kasih sayang, dukungan, semangat, dan nasihat.
2. Adik-adikku tersayang, Anisatuz Zakiyah dan Azza Nur Faizah yang selalu memberi semangat dan doa.
3. Kakung Sunarto, Tatik Sarmi, dan semua keluarga besarku yang selalu memberi doa, nasihat, dan semangat.
4. Sahabatku tersayang, Novitsa Dwina Kurniaputri, Nur Khoiriyah, Salma Yusrina Izzah Kusumasari, dan Ulfah Septiyana yang telah berjuang bersama-sama dan mewarnai hari-hariku selama masa perkuliahan ini, memberi semangat, mendoakan, mengingatkan, serta selalu membantuku.
5. Teman-teman seperjuangan PAI E 2018 yang selalu menginspirasi juga memberi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
6. Diriku dan dirimu, manusia istimewa yang namanya masih dirahasiakan Allah
7. Almamater tercinta.

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

٧٨

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Q.S. An-Nahl/16:78)

Undzur ma qoola wa la tandzur man qoola

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arini Rizqiyah Miskiyah

NIM : 183111186

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul **“Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dengan Disiplin Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022”** adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 4 November 2022

Yang Membuat Pernyataan

Arini Rizqiyah Miskiyah

NIM 183111186

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Syukur *Alhamdulillah*, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dengan Disiplin Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022”. Sholawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami haturkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Mudofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta yang memberikan izin penulisan skripsi.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang memberikan izin penulisan skripsi.
3. Dr. H. Saiful Islam, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
4. Abdullah Hadziq, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
5. Drs. Suluri, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi juga inspirasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Drs. Budi Mulyono, R. Ari Wibowo, SE., dan Drs. H. Sutimo Arief Shiddiq, M.Pd.I. selaku Kepala Sekolah MTs Muhammadiyah 3 Giriwoyo, MTs Muhammadiyah 4 Tawangharjo, dan MTs Muhammadiyah Tukulrejo yang telah memberikan izin dan banyak membantu penulis untuk mengadakan penelitian.

Semoga bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat imbalan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diperlukan penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 4 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II	
LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	7
1. Disiplin Belajar Siswa	7
2. Intensitas Bermain <i>Game online</i>	20
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	41
D. Hipotesis	41

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
1. Tempat Penelitian.....	44
2. Waktu Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	45
1. Populasi.....	45
2. Sampel	46
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Teknik Validitas dan Reliabilitas Instrumen	48
1. Instrumen Penelitian.....	48
2. Uji Validitas	52
3. Uji Reliabilitas	55
F. Teknik Analisa Data.....	57
1. Analisis Unit	57
2. Uji Normalitas.....	58
3. Korelasi <i>Product Moment</i> Karl Pearson	58

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	60
B. Analisis Unit	66
1. Hasil Analisis Unit Variabel Intensitas Bermain <i>Game online</i>	67
2. Hasil Analisis Unit Variabel Disiplin Belajar.....	68
C. Pengujian Prasyarat Analisis Data.....	69
D. Pengujian Hipotesis.....	70

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Saran	76

Daftar Pustaka.....	78
LAMPIRAN.....	81
Data Jawaban Responden Variabel Intensitas Bermain <i>Game online</i>	82
Penghitungan Uji Validitas	100
Penghitungan Uji Reliabilitas.....	103
Tabel Penghitungan Uji Hipotesis.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Penelitian	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen	51
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Bermain <i>Game online</i>	101
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Disiplin Belajar	102
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen	54
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain <i>Game online</i>	62
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Disiplin Belajar	64
Tabel 4.3 Hasil Analisis Unit Intensitas Bermain <i>Game online</i>	67
Tabel 4.4 Hasil Analisis Unit Disiplin Belajar	68
Tabel 4.5 Tabel Bantuan Intensitas Bermain <i>Game online</i>	104
Tabel 4.6 Tabel Bantuan Disiplin Belajar	105

ABSTRAK

Arini Rizqiyah Miskiyah. 2022. *Hubungan Intensitas Bermain Game online dengan Disiplin Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022*. Surakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said.

Pembimbing : Drs. Suluri, M.Pd.

Kata Kunci : Intensitas, *Game online*, Disiplin Belajar

Latar belakang penelitian ini adalah melihat kurangnya disiplin belajar siswa yang ditandai dengan anak tidak memperhatikan dan tertidur pada saat kegiatan pembelajaran, siswa menunda mengerjakan tugas yang diberikan guru, tidak membantu orang tua, tidak shalat awal waktu, dll. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui intensitas bermain *game online* siswa MTs di kecamatan Giriwoyo. 2) Untuk mengetahui disiplin belajar siswa MTs di kecamatan Giriwoyo. 3) Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di kecamatan Giriwoyo.

Jenis penelitian merupakan penelitian kuantitatif korelasional yang dilaksanakan di MTs di Kecamatan Giriwoyo pada bulan Mei-Desember 2022. Populasi penelitian adalah seluruh siswa MTs di kecamatan Giriwoyo yang berjumlah 152 siswa. Jumlah sampel diambil menggunakan Rumus Yamane sehingga didapat 110 siswa. Teknik sampling menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Uji coba variabel intensitas bermain *game online* diperoleh 25 item valid dari 37 item yang diuji coba. Uji coba variabel disiplin belajar diperoleh 17 item valid dari 26 item yang diuji coba. Uji normalitas menggunakan rumus chi kuadrat dan uji hipotesis menggunakan korelasi *product moment*. Hasil dari penghitungan chi kuadrat diperoleh nilai variabel X=4,561, dan variabel Y=8,877 dengan chi kuadrat tabel 11,070 sehingga variabel X dan Y berdistribusi normal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Intensitas bermain *game online* pada siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo termasuk kategori sedang, terdapat 78 responden dengan persentase 70,9%. 2) Disiplin belajar pada siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo termasuk kategori sedang, terdapat 72 responden dengan persentase 65%. 3) Diketahui $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ($0,479 \geq 0,186$) maka H_0 ditolak dan hipotesis penelitian ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022. Tingkat hubungan intensitas bermain *game online* terhadap diperoleh dari kd 22,94%, yaitu termasuk dalam kategori rendah. Sebanyak 22,94% variabel disiplin belajar dipengaruhi oleh variabel *game online* dan 77,06% dipengaruhi oleh variabel lain sehingga memiliki tingkat hubungan yang rendah.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Disiplin merupakan salah satu hal yang selalu diajarkan orang tua kepada anaknya, dengan tujuan membentuk kebiasaan yang baik dan teratur dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu membutuhkan waktu untuk menerapkan sikap disiplin. Sugiarto dkk (2019:233) kedisiplinan sangat penting untuk diterapkan, karena disiplin adalah salah satu kunci kesuksesan seseorang. Ada beberapa macam sikap disiplin, yaitu disiplin terhadap diri sendiri, kewajiban terhadap Tuhan Yang Maha Esa, waktu belajar, saat sekolah, dan lain sebagainya.

Disiplin belajar merupakan keteraturan seseorang dalam kegiatan belajar untuk menunjang keteraturan siswa di dalam maupun di luar kelas, sehingga dengan disiplin siswa dapat menerima pembelajaran dalam kelas dengan nyaman sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ketika menerapkan sikap disiplin seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Uradjan dalam Yuliyantika (2017:37) menyebutkan bahwa disiplin dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terbagi menjadi dua aspek, yaitu fisik dan psikis, faktor eksternal meliputi kebiasaan keluarga, penerapan tata tertib sekolah, dan kondisi masyarakat.

Pada faktor eksternal ini juga terdapat internet, khususnya *game online* yang saat ini sedang digandrungi berbagai kalangan, baik dari anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* dapat membuat seseorang menjadi lupa waktu sehingga bisa membuat seseorang melupakan tugas dan kewajibannya. Ketika ada waktu luang digunakan untuk bermain *game online* dari pada melakukan hal lain yang lebih bermanfaat, seperti mengerjakan tugas, belajar, atau membantu orang tua. Sering ditemukan siswa setelah kegiatan pembelajaran siswa mengakses sosial media atau *game online* hingga berjam-jam. Ketika bermain *game online*, seseorang bisa menghabiskan banyak waktu yang dapat mengganggu kegiatan belajar dan keseharian siswa.

Bermain *game online* dapat mengganggu aktivitas belajar siswa, ketika di rumah siswa menunda mengerjakan tugas yang diberikan guru dan menggunakan waktunya untuk bermain *game* sehingga siswa mengerjakan tugasnya ketika sudah mepet dengan tenggat waktu yang diberikan guru, ketika di dalam kelas siswa mengobrolkan tentang *game*, bagaimana keseruan ketika bermain *game*, menceritakan tim yang didapat, ataupun saling membuat janji untuk *mabar* (main bareng) saat sudah pulang sekolah dsb. Bermain *game* juga dapat mempengaruhi *mood* atau emosi seseorang, seseorang cenderung merasa kesal ketika kalah bermain *game* lantaran mendapatkan tim yang tidak pandai (*noob*), jaringan internet yang tiba-tiba jelek, gawai yang lag, tersulut perkataan lawan yang terkadang mengejek dan berkata kasar, dsb. Emosi ini dapat memengaruhi sikapnya ketika sudah kembali ke dunia nyata, misalnya menjadi sangat sensitif ketika ada sesuatu

yang tidak sesuai dengan keinginannya, mudah marah, berbicara dengan nada ketus dan suara keras, juga menjadi tidak ramah dengan manusia di sekitarnya.

Namun, ketika memenangkan permainan tersebut, seseorang merasa senang dan cenderung ingin selalu memainkan *game* tersebut secara terus menerus. Hal ini yang membuat seseorang bisa lupa waktu ketika sudah bermain *game online*. Apabila hal ini terus berlanjut, bisa mengakibatkan seseorang tersebut kecanduan dengan *game online*.

Adiksi atau kecanduan bermain *game online* ini dapat ditandai dengan lamanya intensitas seseorang dalam bermain *game online*. Menurut Sophie dalam Kartini (2016:484) remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* akan menghabiskan waktu rata-rata selama 23 jam setiap minggu untuk bermain *game online*. Apabila dijabarkan selama 2-3 jam per harinya.

Diambil dari google playstore, beberapa *game online* ini paling populer dan banyak diunduh manusia, 10 besar *game* tersebut yaitu *Higgs Domino Island*, *Mobile Legends: Bang Bang*, *Garena Free Fire: Booyah Day*, *Roblox*, *Clash of Clans*, *Girls' Connect: Idle RPG*, *eFootball 2023*, *Garena Free Fire MAX*, *Candy Crush Saga*, dan *Rise of Kingdoms: Lost Crusade*.

Berdasarkan wawancara pra penelitian dengan guru Matematika MTs Muhammadiyah Giriwoyo, bahwa disiplin belajar siswa masih kurang. Hal ini ditandai dengan beberapa anak yang tidak memperhatikan dan tertidur pada saat kegiatan pembelajaran, siswa menunda mengerjakan tugas yang diberikan guru, tidak membantu orang tua, tidak shalat awal waktu, dll.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut, dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Disiplin Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diambil sebagai berikut :

1. Disiplin belajar siswa masih rendah, meskipun sudah diingatkan guru.
2. Siswa tidak memperhatikan guru ketika kegiatan pembelajaran.
3. Siswa menunda mengerjakan tugas dari guru, meskipun guru sudah memberi tenggat untuk mengumpulkan tugas dan mengingatkan siswa.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan diteliti perlu dilakukan pembatasan masalah dengan tujuan untuk menghindari bahasan yang terlalu luas, maka dalam penelitian ini permasalahan dibatasi yaitu, hubungan intensitas bermain *game online* melalui gawai dengan disiplin belajar rumpun pendidikan agama siswa Madrasah Tsanawiyah di kecamatan Giriwoyo kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana intensitas bermain *game online* siswa MTs di kecamatan Giriwoyo kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimana disiplin belajar siswa MTs di kecamatan Giriwoyo kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022 ?
3. Adakah hubungan intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di kecamatan Giriwoyo kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022 ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *game online* siswa MTs di kecamatan Giriwoyo kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui disiplin belajar siswa MTs di kecamatan Giriwoyo kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di kecamatan Giriwoyo kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi ilmu pengetahuan

Menambah ilmu pengetahuan sebagai hasil dari pengamatan langsung serta dapat memahami penerapan ilmu yang diperoleh selama studi di Perguruan Tinggi.

b. Bagi peneliti

Mampu sebagai pijakan dan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan disiplin belajar siswa serta menjadi bahan kajian untuk diteliti lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Memberi masukan bagi siswa agar tidak menyalahgunakan perkembangan teknologi internet, khususnya *game online*.

b. Bagi pendidik

Memberi masukan kepada pendidik agar lebih meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan internet siswa, sehingga terhindar dari dampak negatif internet.

c. Manfaat bagi sekolah

Memberikan informasi ada atau tidaknya pengaruh bermain *game online* terhadap kedisiplinan siswa, sehingga dapat dilakukan tindakan yang tepat dan nyata untuk meningkatkan mutu pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Disiplin Belajar Siswa

a. Pengertian Disiplin

Disiplin berasal dari bahasa latin *disciplina* yang menunjuk pada kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Tu'u (2004:91) kata disiplin juga berasal dari kata yang sama dengan *disciple*, seorang yang belajar dari atau secara sukarela mengikuti pemimpin. Dalam bahasa Inggris *discipline* berarti: tertib, taat, atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri, kendali diri; latihan membentuk, meluruskan, atau menyempurnakan sesuatu sebagai kemampuan mental atau karakter moral; hukuman yang diberikan untuk melatih atau memperbaiki, kumpulan atau sistem peraturan bagi tingkah laku.

Menurut Imron (2011), disiplin adalah kondisi dimana berada dalam keadaan tertib dan teratur, serta tidak ada suatu masalah atau pelanggaran yang terjadi.

Menurut Choirun (2013:38) disiplin merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya merupakan tanggung jawabnya. Menurut Kostelnik dan kawan-kawan, disiplin adalah sebuah perilaku sukarela (tanpa adanya paksaan) yang menunjukkan keteraturan internal akan peraturan-peraturan yang ada. Menurut

Fauziah (2022:47) disiplin tidak hanya muncul karena kesadaran, tetapi juga karena paksaan. Nata (2010:24) mengatakan bahwa dengan disiplin akan tercipta ketertiban dan kelancaran dalam segala hal. Seseorang dapat dikatakan memiliki kedisiplinan jika mereka dapat membedakan yang benar dan salah serta dapat menaati peraturan tanpa memperdulikan *reward* dan *punishment*. Dalam mendidik anak agar menerapkan sikap disiplin sebaiknya tidak ada paksaan dari orang tua atau guru, sehingga anak disiplin karena kesadarannya sendiri, bukan karena paksaan. Menurut Djamarah (2002:13) disiplin karena kesadaran akan menjadikan hukuman alat yang menyenangkan di jiwa dan selalu siap sedia menaatinya.

Disiplin akan selalu berdampingan dengan pemberian sanksi, karena sikap disiplin dapat diciptakan melalui pemberian sanksi, seperti dinyatakan oleh Hurlock bahwa konsep umum dari disiplin adalah sama dengan sanksi (Nurbaiti, 2020:3).

Menurut Djamarah (2008:17) disiplin adalah suatu tata tertib yang dapat mengatur tatanan kehidupan pribadi dan kelompok. Tata tertib tersebut bukan buatan hewan, melainkan manusia sebagai pembuat dan pelaku. Sedangkan disiplin timbul dari dalam jiwa karena adanya dorongan untuk menaati tata tertib tersebut.

b. Pengertian Belajar

Belajar menurut KBBI merupakan usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Menurut Nany (2014:47) aktivitas yang disebut belajar muncul dalam berbagai bentuk, seperti membaca buku, menghafal ayat al-Qur'an, mencatat pelajaran, hingga menirukan perilaku tokoh dalam televisi. Oleh karena itu belajar merupakan hal yang manusia lakukan seumur hidup.

Sumadi Suryabrata 2002 menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang memiliki tiga ciri, yaitu proses tersebut membawa perubahan (baik aktual maupun potensial), perubahan itu pada pokoknya adalah diduplikasinya kecakapan baru, dan perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja).

Edi dkk (2018:8) Islam sangat menganjurkan manusia untuk belajar, bahkan mewajibkan belajar kepada orang yang beriman. Dalam Islam pendidikan tidak hanya dilakukan dalam batasan waktu tertentu saja, tetapi dilakukan sepanjang usia. Secara eksplisit ataupun implisit, Islam mewajibkan umatnya untuk belajar agar memperoleh ilmu pengetahuan. Sebagaimana dalam al-Qur'an surah az-Zumar ayat 9

أَمَّنَ هُوَ قَبْلَ آتَانَا أَلَيْسَ لِي سَاجِدًا وَقَالِمِ الْيَحْذُرُ آلَ آخِرَةَ

وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَكْفُرُونَ وَالَّذِينَ لَا

يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو آلِ آخِرَةِ ۙ

Yang artinya “(Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.” (Q.S. Az-Zumar/39:9)

Terkait dengan ayat di atas, Muhibbin Syah (2004:59)

berpendapat bahwa secara rasional semua ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui belajar. Maka belajar merupakan *key term* yang paling vital dalam usaha pendidikan. Sehingga tanpa belajar tidak akan ada pendidikan. Kemampuan belajar adalah karunia Allah yang membedakan antara manusia dengan makhluk lain.

وَلَا تَقْفُ مَا لِي بِكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ

كَانَ عَنْهُ مَسْئُورًا ۙ ۝ ٣٦

Yang artinya : “Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawaban.” (Q.S. al-Isra’/17: 36)

Menurut Thahir (2014:195-196) dalam Qur’an surah al-Isra’ tersebut, Allah menegaskan bahwa kita sebagai manusia jangan membiasakan diri untuk tidak mengetahui, dalam hal ini jangan

sampai tidak mengetahui hal-hal yang seharusnya dapat dicari tahu hingga menjadi tahu. Hal ini dapat dilakukan dengan belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2009:246) dalam kehidupan sehari-hari biasa ditemukan kebiasaan-kebiasaan belajar yang kurang baik, diantaranya adalah belajar hanya pada akhir semester, belajar tidak teratur, menyiapkan kesempatan belajar, bersekolah hanya untuk gengsi, datang terlambat bergaya pemimpin, merokok, menggurui teman, dan bergaya minta “belas kasihan” tanpa belajar.

c. Pengertian Disiplin Belajar

Menurut Mahendra (2008:4) disiplin belajar adalah suatu kecenderungan, atau sikap untuk mematuhi aturan, tata tertib sekaligus mengendalikan dan menyesuaikan diri terhadap aturan yang berasal dari luar sekalipun mengekang dan menunjukkan kesadaran akan tanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban.

Menurut Bella dan Hadi (2017:234) disiplin belajar merupakan kesadaran untuk melakukan suatu pekerjaan dengan tertib dan teratur sesuai dengan peraturan-peraturan yang berlaku dengan penuh tanggung jawab tanpa paksaan dari siapapun.

Menurut Komang dkk (2019:126), disiplin belajar merupakan teknik atau cara belajar yang dilakukan sesuai aturan yang berlaku. Siswa yang memiliki disiplin belajar tinggi cenderung disiplin dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Yamin (2009) dengan adanya disiplin belajar, siswa bersedia tunduk dan mengikuti

peraturan tertentu serta menjauhi larangan. Kesediaan semacam ini memelihara kepentingan bersama dan kelancaran tugas sekolah.

Menurut Azmii (2022:6321), disiplin belajar adalah suatu usaha sadar yang ditanamkan kepada siswa melalui proses tanggung jawab, ketertiban, dan ketaatan dalam kegiatan belajar untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik lagi. Dalam hal ini sangat diperlukan tata tertib yang dibuat sekolah untuk ketertiban siswa siswinya.

Menurut Sardiman (2011), disiplin dalam interaksi belajar-mengajar diartikan sebagai suatu pola tingkah laku yang diatur sedemikian rupa menurut ketentuan yang sudah ditaati oleh semua pihak dengan secara sadar, baik pihak guru maupun siswa.

Zahrotu (2021:2953) dalam dunia pendidikan kedisiplinan merupakan hal yang sangat penting, karena melalui disiplin yang tinggi dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah. Tanpa adanya kesadaran yang dimiliki siswa dalam disiplin, aturan yang telah ditetapkan tidak akan berjalan dengan baik dan tujuan pengajaran tidak akan baik. Siswa dengan rasa disiplin yang kuat dapat mencapai tujuan belajarnya dengan baik.

Musbikin dalam Rahma dan Muhid (2022:87) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya kedisiplinan seseorang, antara lain anak itu sendiri, sikap pendidik, lingkungan, dan tujuan.

Menurut Harlock, agar disiplin mampu mendidik anak sesuai dengan standar yang ditetapkan, harus memiliki empat unsur pokok, yaitu:

- 1) Peraturan, yaitu pola yang ditetapkan untuk tingkah laku, dimana pola tersebut ditetapkan oleh orang tua, guru, atau teman bermain dengan tujuan untuk membekali anak dengan pedoman perilaku yang disetujui dalam perilaku tertentu.
- 2) Hukuman (*punire*), yang berarti menjatuhkan hukuman pada seseorang karena suatu kesalahan, perlawanan, atau suatu pelanggaran sebagai ganjaran.
- 3) Penghargaan, berarti tiap bentuk penghargaan untuk suatu hasil yang baik.
- 4) Konsistensi, artinya tingkat keseragaman atau stabilitas. Peraturan, hukuman, dan penghargaan yang konsisten membuat anak tidak bingung terhadap apa yang diharapkan dari diri mereka.

Adanya disiplin belajar membuat para siswa belajar hidup dengan pembiasaan yang baik, positif, dan bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Sikap disiplin belajar yang dimiliki siswa akan mendukung terciptanya kegiatan belajar mengajar yang efektif dan berguna mencapai hasil belajar yang optimal. Untuk memicu hasil belajar yang baik, siswa tidak lagi dipaksakan mengerjakan tugas,

tapi mereka harus didorong untuk membangkitkan disiplin dalam diri individu agar mereka bisa belajar.

Nurul dkk (2016) disiplin diri yaitu kesadaran diri akan tugas dan tanggung jawab serta kemampuan seseorang untuk patuh dan taat terhadap peraturan yang berlaku, jadi disiplin didalam diri sangat penting sebagai upaya membentuk sikap dan kepribadian siswa agar dapat bertanggung jawab dalam menerima tugas yang diberikan pendidik.

Menurut Elisabeth B. Hurlock faktor yang mempengaruhi kedisiplinan diantaranya :

- 1) Sikap teman sebaya, sikap teman yang memberi dukungan dan motivasi dalam kegiatan sekolah akan menunjukkan sikap disiplin dari siswa tersebut.
- 2) Sikap orang tua, sikap orang tua akan mempengaruhi cara belajar anak. Perhatian orang tua merupakan salah satu komponen yang diperlukan dalam mendidik anak. Dengan adanya perhatian dan pengawasan orang tua maka siswa akan menunjukkan sikap disiplin belajar.
- 3) Sikap guru, hubungan yang terjadi antara guru dan siswa akan berpengaruh terhadap disiplin belajar siswa.
- 4) Nilai, nilai-nilai yang menunjukkan keberhasilan atau kegagalan siswa dalam berbagai kegiatan akademis dapat mempengaruhi sikap siswa dalam belajar. Nilai akademis yang buruk dapat

memacu siswa untuk belajar dengan disiplin agar mendapatkan nilai yang baik.

Syah (2010:129) membagi faktor-faktor yang membagi belajar secara umum, didalamnya termasuk kedisiplinan belajar, menjadi dua yaitu, *pertama* faktor dari dalam (internal), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, *kedua* faktor dari luar (eksternal), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.

1) Faktor dari dalam (internal), yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.

a) Aspek jasmani atau fisiologis

Aspek jasmani yang mempengaruhi belajar berkenaan dengan keadaan dan kondisi umum jasmani seseorang, berupa kesehatan atau kondisi tubuh. Aspek ini juga menyangkut kebugaran tubuh, untuk menjaga kondisi tubuh dianjurkan untuk menjaga atau mengatur pola istirahat dan menu makanan yang sehat dan bergizi. Dalam perspektif Islam makanan yang dikonsumsi adalah makanan yang halal dan baik. Jika seseorang mengonsumsi makanan yang halal dan baik, maka darah yang mengalir dalam tubuhnya adalah darah yang baik. Namun, apabila seseorang mengonsumsi makanan yang haram dan tidak baik, maka darah yang mengalir dalam tubuhnya tidak baik. Hal ini sedikit banyak akan berpengaruh pada anak, karena di

dalam tubuh mengalir darah haram yang menyebabkan cara berpikir kurang baik dan sulit berkonsentrasi selalu merasa gelisah. Semua hal itu dapat terefleksi pada perilaku yang tidak baik dalam belajar.

Sebagaimana dalam Q.S ‘Abasa/80:24

قَلَّ يَنْظُرُ آلَ ۞ إِنْسُنُ إِلَى طَعَامِهِ ۞ ٢٤

Yang artinya : “maka hendaklah manusia itu memperhatikan makanannya.” (Q.S. ‘Abasa/80:24)

b) Aspek rohani atau psikologis

Slameto dalam Tohirin (2006:127) menyatakan bahwa faktor psikologis yang mempengaruhi belajar termasuk dalam hal ini adalah kedisiplinan siswa yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

- (1) Intelegensi, merupakan kecakapan yang terdiri atas tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya secara cepat. anak yang memiliki intelegensi yang tinggi akan lebih disiplin karena anak tahu pentingnya disiplin terhadap hasil belajar.
- (2) Perhatian, merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju kepada suatu objek atau

benda-benda atau sekumpulan objek.

- (3) Minat siswa, berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
 - (4) Bakat siswa, adalah potensi atau kecakapan dasar yang dimiliki oleh individu sejak lahir.
 - (5) Motivasi siswa, merupakan suatu tindakan dari dalam individu untuk melakukan tindakan sesuai dengan tujuan yang direncanakan.
- 2) Faktor dari luar (eksternal), merupakan kondisi lingkungan di sekitar siswa yang terdiri dari faktor lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial.
- a) Lingkungan sosial, menurut Kompri (2017:240) meliputi tiga lingkungan yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.
 - (1) Lingkungan keluarga, keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat dengan seseorang dan tempat pertama kali seseorang berinteraksi. Oleh karena itu faktor keluarga terutama orangtua sangat memengaruhi dalam pembentukan kedisiplinan dan perilaku anak.
 - (2) Lingkungan sekolah, di sekolah siswa berinteraksi

dengan teman, guru, serta pegawai yang berada di lingkungan sekolah. Terlebih seorang guru, sikap, perkataan, dan perbuatan yang dilihat dan didengar oleh siswa akan masuk dan meresap ke dalam hati siswa dan pada akhirnya siswa akan mengikutinya.

- (3) Lingkungan masyarakat, masyarakat merupakan faktor penting yang memengaruhi disiplin anak, terutama pada pergaulan teman sebaya, oleh karena itu orang tua harus senantiasa mengawasi pergaulan anak agar tidak bergaul dengan orang yang kurang baik.
 - b) Lingkungan nonsosial, faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial yaitu gedung sekolah dan letaknya, tempat tinggal keluarga dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa.

Indikator disiplin menurut Yosi Tri Agustin (2017:35), yaitu mengatur waktu belajar di rumah, ketertiban diri saat belajar di kelas, memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, serta menjalankan praktik dan latihan. Siswa yang memiliki disiplin belajar dapat dilihat dari karakteristik atau ciri yang dimiliki siswa, yaitu siswa selalu menaati peraturan atau tata tertib yang ada, selalu melaksanakan tugas dan kewajiban yang diterimanya dengan tepat waktu, kehidupannya tertib dan teratur, dan tidak mengulur-ulur

waktu dan menunda pekerjaan. Tata tertib merupakan susunan peraturan dibuat untuk kemaslahatan dan kenyamanan bersama yang harus dipatuhi dan dilaksanakan. Dengan menaati tata tertib yang berlaku di sekolah dapat mencerminkan sikap disiplin dalam belajar. Guru terkadang memberikan tugas atau pekerjaan rumah untuk siswa, hal ini menjadi sarana untuk melatih rasa tanggung jawab dan kepandaian siswa dalam memanfaatkan waktu yang dimiliki. Dengan pemanfaatan dan pembagian waktu yang baik, maka siswa akan memiliki kehidupan yang tertib dan teratur sehingga tidak ada waktu yang terbuang sia-sia.

Menurut Sofyan (2013) kedisiplinan menyangkut giatnya usaha dan memenuhi target serta waktu yang tepat. Seseorang yang memiliki rasa disiplin yang tinggi akan melaksanakan sesuatu sesuai waktu yang telah ditentukannya dan tidak mengulur-ulur waktu. Perilaku disiplin akan menunjang suasana kelas kondusif dan nyaman.

Menurut Tu'u (2008:93) menyebutkan kedisiplinan sebagai kontribusi mengikuti dan menaati peraturan sekolah yang meliputi dapat mengatur waktu belajar di rumah, rajin dan teratur belajar, perhatian yang baik saat belajar di kelas, dan ketertiban diri saat belajar di kelas.

Klause dalam Bella dan Hadi (2017:126) menyatakan karakter disiplin meliputi ketaatan, partisipasi penuh, kesopanan, dan kesetiaan. Sedangkan Syafrudin (2005:80) membagi indikator disiplin belajar menjadi empat macam, yaitu ketaatan terhadap waktu belajar, tugas-tugas pelajaran, penggunaan fasilitas belajar, dan ketaatan menggunakan waktu datang dan pulang.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, indikator yang diambil yakni sebagai berikut :

- a) Ketertiban diri pada saat pembelajaran, meliputi : tidak gaduh saat pembelajaran, memperhatikan guru ketika mengajar, tidak mengganggu teman, keluar atau masuk kelas saat pembelajaran dengan izin guru, mengumpulkan tugas tepat waktu, mengerjakan PR, ikut kerjasama saat ada tugas kelompok.
- b) Ketaatan saat menggunakan fasilitas belajar, meliputi : menjaga kebersihan kelas, membawa buku sesuai jadwal pelajaran, membawa alat tulis sendiri, menjaga kebersihan meja dan kursi.

2. Intensitas Bermain *Game online*

Menurut Erfina (2020:12) *game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet baik melalui laptop/PC, konsol ataupun smartpone. Oleh karena itu di zaman sekarang semakin banyak orang yang memainkan *game online* karena sudah bisa diakses dengan sangat mudah dimana saja dan kapan saja.

Menurut Samuel (2010:7) *game online* adalah permainan dengan jaringan, terdapat interaksi antara orang satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan mencapai skor tertinggi dalam dunia virtual.

Jadi *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan melalui laptop/PC, konsol, ataupun gawai yang terhubung dengan internet. Seseorang biasanya memainkan *game* untuk mengisi waktu luang, ketika seseorang merasa bosan, atau memang suka bermain *game* sehingga meluangkan waktunya untuk bermain *game*.

a. Sejarah *Game online*

Menurut Andri dan Andy (2019:7) sejarah perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. Meledaknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang hingga sekarang. Pada tahun 1969, saat pertama kalinya muncul, komputer hanya bisa dipakai oleh 2 orang untuk bermain *game*. Kemudian muncul komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game online* lebih banyak dan tidak harus berada di ruangan yang sama.

Pada tahun 1970, muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya

sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan *game* simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dikomersialkan. *Game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

Ardhana Gupta, dalam artikelnya menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (*National Science Foudation Network*) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri *game*. Setelah pembatalan, ketercapaian para pemain dan perkembangan *game online* berkembang begitu pesat.

b. Macam-Macam *Game online*

Ketika bermain *game online* pemain dapat berinteraksi dengan pemain *game online* lainnya dengan audio atau teks. *Game online* juga memiliki beberapa jenis atau tipe misalnya teka-teki, ketangkasan, perkelahian, petualangan, horror, pengetahuan, dan sebagainya. Sehingga kita dapat memilih sesuai yang kita ingin mainkan.

Menurut Tofan dan Sri (2020:21), ada beberapa jenis *game* diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) *Action*, yaitu *game* yang secara intensif menawarkan hal yang berbau action, *game* ini membutuhkan gerakan refleks yang

bagus. Contohnya : *Garena Free Fire: Booyah Day*, *Garena Free Fire MAX*, *Stumble Guys*, *PUBG Mobile*, *Call of Duty: Mobile* – *Garena*, *War Robots PvP Multiplayer*, dll.

- 2) *Adventure*, yaitu *game* yang menawarkan eksplorasi dan pemecahan masalah sebagai bagian utama. Untuk memainkan *game* ini membutuhkan kemampuan penalaran, kekreatifan, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Contohnya : *Roblox*, *Genshin Impact*, *Dragon Hunters: Heroes Legend*, *Survivor.io*, *Pokemon GO*, *PK XD: Seru main dengan teman*, dll.
- 3) *Puzzle*, yaitu *game* yang menawarkan teka-teki sebagai bagian utama *gameplay*nya. *Game* ini bukan hanya menyusun tetapi juga memecahkan masalah berdasarkan aturan yang ada. Contohnya : *Fishdom*, *Empires & Puzzles: Match-3 RPG*, *Royal Match*, *Toy Blast*, *Triple Match 3D*, *Travel Town – Merge Adventure*, dll.
- 4) *Role Playing*, yaitu *game* yang menawarkan perasaan seperti berada dalam situasi karakter yang ada dalam *game*. *Game* ini biasanya memiliki kekayaan cerita dan pendalaman karakter sehingga pemain ikut terbawa suasana. Contohnya : *GODDESS OF VICTORY: NIKKE*, *Epic Heroes- Save Animals*, *TERA Classic SEA*, *Saint Seiya: Legend of Justice*, *The Return of Condor Heroes*, *Jade Legends:Immortal Realm*, dll.

- 5) Simulation, *game* ini merupakan simulasi dari keadaan asli dalam dunia nyata. Contohnya : *FINAL FANTASY BE: WOTV*, *Family Farm Adventure*, *Fishing Clash: Game Memancing*, *Cooking Diary Masak masakan*, *SimCity BuildIt*, *Tears of Themis*, dll.
- 6) *Strategy*, yaitu *game* yang menawarkan penalaran dan pemecahan masalah. *Game* ini biasanya tidak banyak *storytelling* agar pemain dapat memahami dan membentuk strategi sendiri. Contohnya : *Clash of Clans*, *Rise of Kingdoms: Lost Crusade*, *Lords Mobile: Tower Defense*, *State of Survival: Zombie War*, *Arknights*, *Rise of Empires: Ice and Fire*, dll.
- c. Dampak Positif Bermain *Game online*

Menurut Krista (2017:34) bermain *game* dapat menambah intelegensia, konsentrasi, meningkatkan ketajaman mata, meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, meningkatkan kinerja otak, meningkatkan kecepatan mengetik, dan menghilangkan stres.

Menurut Erfina (2020: 12-15) manfaat *game online* yaitu sebagai berikut :

1) Penghilang stres

Selain menjamin kesenangan dan kegembiraan, bermain *game online* juga membantu bersantai dan lebih berbahagia, terutama di akhir hari yang panjang dan melelahkan. *Game* yang

menantang dikenal untuk meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan keterampilan analitis yang dapat menguatkan mental.

2) Terhubung dengan orang lain

Rutinitas biasa dan kebosanan sering menyebabkan stagnasi mental. *Game online* dapat mengisi kekosongan ini, menyibukkan dan aktif secara mental dan psikologis. Bermain *game* melawan musuh atau manusia lain secara virtual sama menariknya dengan bermain bersama manusia di dunia nyata.

3) Menciptakan interaksi

Interaksi dalam *game online* juga menciptakan komunikasi dan kerja tim. Memberi orang kesempatan untuk bekerja satu sama lain agar menang dalam permainan dapat membantu berinteraksi dengan baik dengan orang lain di ruang kerja atau dalam kehidupan sehari-hari secara offline.

4) Menghibur

Game online menjawab kebutuhan manusia akan hiburan dengan kenyamanan. *Game online* dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, dan pada perangkat apapun yang mendukung internet, bahkan meskipun sedang bepergian. Secara keseluruhan, bermain *game online* dapat membantu mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah yang kompleks, keterampilan kepemimpinan, dan kemampuan untuk menghadapi masalah dengan lebih baik dengan

keterbiasaan menerima konsekuensi yang tidak terduga. *Game* juga meningkatkan keterampilan pengamatan, kemampuan intuitif, dan mengasah kewaspadaan dan konsentrasi.

Menurut Suciati dalam (Nety, 2018:8) bermain *game online* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekadar menjadi hiburan untuk melepas penat, beberapa hal berikut merupakan alasan seseorang boleh bermain *game* beberapa jam dalam seminggu, yaitu : *video games* melatih *problem solving*, memberi penguatan yang positif, melatih anak berpikir strategis, melatih anak membangun jaringan (*network*), dan membantu meningkatkan koordinasi tangan dan mata.

Dampak positif bermain *game online* menurut Firmansyah (2019: 101) yaitu menambah relasi, sebagai refreshing, melatih disiplin, komunikasi, dan kerja sama. Dalam hal ini, biasanya *game online* dengan tipe *team-work* yaitu bermain dengan tim untuk menyelesaikan suatu misi, tim disini adalah orang lain yang juga bermain *game online*.

d. Dampak Negatif Bermain *Game online*

Dalam *game online* sendiri juga memiliki dampak negatif, yaitu dapat menimbulkan adiksi/kecanduan, mendorong seseorang melakukan hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan, dan juga mengganggu kesehatan.

Dampak dari bermain *game online* dalam penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V di SD Saraswati I Denpasar tahun 2014 oleh Marlina, dkk dalam Drajat (2017:99) dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Kesehatan menurun
- 2) Munculnya gangguan mental
- 3) Menghambat proses pendewasaan diri
- 4) Mempengaruhi prestasi belajar anak
- 5) Memunculkan perilaku prokrastinasi akademik
- 6) Kesulitan bersosialisasi dengan orang lain

Dalam kasus lain, *game online* menimbulkan rasa penasaran, dikarenakan ketika seseorang bermain kemudian kalah, maka orang tersebut akan selalu mencoba lagi hingga menang.

Menurut Herlen (2016:484) intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game*) secara online. Sedangkan menurut Griffiths, dkk (2004) mengemukakan bahwa intensitas bermain *game* merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game* setiap minggu.

Krista (2017: 34) Dr. Jo Bryce Kepala peneliti suatu Universitas di Inggris menemukan bahwa *gamer* sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas. Sehingga walaupun intensitas

bermain *game online*-nya tinggi itu tidak memengaruhi disiplin belajarnya.

Erfina (2020: 13) *game* yang menantang dikenal untuk meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan keterampilan analitis yang menambah kekuatan mental. Beberapa permainan membutuhkan strategi yang bagus sehingga memerlukan konsentrasi dan perhatian penuh dalam permainan. Hal ini membuat pemain lebih waspada dan selalu sadar akan gerakan lawan, bahkan ketika di dunia nyata akan membuat seseorang waspada dan tanggap terhadap tindakan orang lain.

Menurut 'Umdatun dan David (2021:44) intensitas bermain *game online* berkaitan dengan lamanya waktu atau durasi dalam bermain, perhatian terhadap permainan, serta emosi saat bermain akan memberikan pengaruh terhadap disiplin belajar pengguna *game* tersebut. Secara umum *game* dapat menjadikan anak lupa terhadap dirinya dan tidak mau tahu terhadap lingkungan sekitar. Anak yang bermain *game* akan menghabiskan segala aktivitas untuk bisa bermain *game*, mereka menghabiskan waktu terhadap kegemaran yang lain, tidak tersedia waktu untuk tidur siang, membantu orang tua ataupun belajar, bahkan tingkat sosialisasi dengan teman serta keluarga akan menurun.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online*

Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* menurut Adam dan Rollings (2010) yaitu gender, kondisi psikologis, dan jenis *game*.

1) Gender

Laki-laki dan perempuan tertarik dengan *game online*, Lely (2018) memaparkan hasil studi Pokkt dengan Desicion Lab yang menunjukkan basis *gamer* di Indonesia terdiri dari 49% pengguna *smartphone* laki-laki dan 51% perempuan. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan *game online* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan anak perempuan. *Game online* juga dimainkan oleh berbagai usia, dalam suatu studi seperempat dari jumlah total *gamer* memiliki usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun dimana persentase masing-masing 27%, usia 35-44 tahun tercatat 24%, usia 45-54 tahun yang turut aktif bermain *game* memiliki persentase 17%.

2) Kondisi Psikologis

Mayoritas pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter dan berbagai situasi mereka. Hal ini menjadi alasan yang kuat untuk mereka melihat dan memainkan *game* ini lagi. Pemain menjadi merasa termotivasi karena bermain *game* menyenangkan dan menjadikannya sebagai kesempatan untuk bereksperimen, bermain *game online*. Bermain *game online*

membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis, seperti terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai, dan bahagia. Namun, bermain *game online* juga dapat menimbulkan masalah psikologis, seperti depresi dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh skor yang tinggi dalam *game*.

3) Jenis *Game*

Menurut Krista (2017:32) berdasarkan jenis permainannya *game online* memiliki beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

a) *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS)

Game jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam sudut pandang karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. *Game* ini melibatkan banyak orang dan biasanya mengambil setting peperangan menggunakan senjata. Contohnya : *Call of Duty: Mobile, Valorant, PUBG Mobile, Blitz Brigade - Online FPS, Warface, The Cycle: Frontier, Ironsight, Blackshot*, dll.

b) *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya dan memiliki ciri khas pemain harus mengatur strategi permainan. Contohnya : *Game of Thrones: Winter Is Coming, Pirates: Tides of Fortune, Soldiers Inc., Sparta: War of Empires, Stormfall: Age of War, Stronghold Kingdoms*, dll.

c) *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama, lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi, dan umumnya para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contohnya : *Black Desert Mobile, RPG Toram Online – MMORPG, Lineage 2 Revolution, Black Desert Online, Ragnarok Online, Dragon Nest*, dll.

d) *Cross-platform online play*

Game jenis ini dapat dimainkan dengan perangkat yang berbeda, dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360. Konsol yang sekarang berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*).

e) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL).

f) *Simulation Games*

f. Aspek-aspek intensitas bermain *Game online*

Intensitas bermain *game online* mencakup dua aspek, yaitu kuantitas dan jenis aktivitas yang mengarah pada seringnya seseorang bermain *game* dengan melihat jenis *game online* secara bersama-sama. Kuantitas adalah waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Sedangkan aktivitas adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*.

Menurut Chen dan Chang (2008) terdapat beberapa aspek yang dapat digunakan dalam mengukur intensitas bermain *game online*, yaitu :

- 1) *Compulsion*, yaitu suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu secara terus menerus, dalam hal ini merupakan dorongan dalam diri sendiri untuk terus menerus bermain *game online*.
- 2) *Withdrawal*, yaitu suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game*

online merasa tidak mampu untuk menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.

- 3) *Tolerance*, yaitu sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Dalam hal ini toleransi berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk bermain *game online* dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti sebelum merasa puas.
- 4) *Interpersonal and health-related problems*, yaitu persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

Menurut Lemmens dkk (2009) menyebutkan bahwa terdapat tujuh aspek kecanduan *game online*, yaitu :

- 1) *Salience*, bermain *game online* menjadi aktivitas yang terpenting dalam kehidupan dan mendominasi pikiran, perasaan (merasa selalu ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).
- 2) *Tolerance*, sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.
- 3) *Mood modification*, mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya

penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian (*escapism*).

- 4) *Withdrawal*, perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*).
- 5) *Relapse*, aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong seseorang untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu.
- 6) *Conflict*, konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya, dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.
- 7) *Problems*, masalah yang terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya kegiatan nyata seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada seorang pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan, ada beberapa penelitian yang membahas mengenai *game online* dan disiplin siswa, diantaranya adalah sebagai berikut

No	Peneliti	Judul	Metode	Variabel	Hasil
1	Nety, Riwandi, dan Loliyana 218	<i>Hubungan Kebiasaan Bermain Game online di Rumah Dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah</i>	Populasi : 336 siswa Sampel : 100 siswa Penelitian kuantitatif dengan menggunakan : a. Uji Validitas b. Uji reliabilitas c. Uji normalitas d. Uji hipotesis (rumus korelasi)	Variabel bebas (X) : Kebiasaan bermain <i>game online</i> di rumah Variabel terikat (Y) : sikap disiplin siswa di sekolah	Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh kebiasaan bermain <i>game online</i> di rumah yang sering dilakukan siswa menghasilkan sikap disiplin yang kurang baik di sekolah. Sehingga kebiasaan bermain <i>game online</i> di rumah berpengaruh negatif dengan disiplin belajar siswa di sekolah. Diketahui nilai r hitung sebesar 0,892 sehingga menunjukkan adanya hubungan positif antara kebiasaan bermain <i>game</i> dengan sikap disiplin

No	Peneliti	Judul	Metode	Variabel	Hasil
					belajar siswa di sekolah.
2	Renaldi Bayu Limianto 2019	<i>Pengaruh Bermain Game online Terhadap Kedisiplinan Belajar</i>	Populasi : 120 siswa Sampel : 55 siswa Metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan : a. Uji regresi linier b. Uji hipotesis (uji T)	Variabel bebas (X) : <i>game online</i> Variabel terikat (Y) : disiplin belajar siswa	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa <i>game online</i> berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar. Anak yang terlalu sering bermain <i>game online</i> menyebabkan waktu belajar anak berkurang atau bahkan tidak belajar sama sekali.
3	Amelia Oktaviana AR 2021	<i>Pengaruh Game online PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI</i>	Populasi : 172 siswa Sampel : 58 siswa Metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan : a. Uji validitas b. Uji reliabilitas c. Uji normalitas	Variabel bebas (X) : <i>Game online</i> PUBG Variabel terikat (Y) : Disiplin belajar siswa	Dalam penelitian ini tidak terdapat pengaruh <i>game online</i> PUBG dengan disiplin belajar siswa mata pelajaran PAI karena tidak terdapat faktor yang mempengaruhi disiplin belajar siswa, adapun faktor yang mempengaruhi disiplin belajar siswa yaitu, kesadaran diri, pengikutan dan ketaatan, alat

No	Peneliti	Judul	Metode	Variabel	Hasil
		<i>Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Bengkulu Utara</i>	d. Uji regresi linear sederhana e. Uji koefisien determinasi f. Uji F		pendidikan, hukuman, teladan, lingkungan berdisiplin, dan latihan berdisiplin.
4	Wanda Wijaya, Lilik Sabdaning tyas, Loliyana 2019	<i>Pengaruh Kebiasaan Bermain Game di Rumah Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik</i>	Populasi : 281 siswa Sampel : 104 siswa Metode penelitian korelasional dengan menggunakan : a. Uji Validitas (rumus <i>Product Moment</i>) b. Uji Reliabilitas (<i>Alpha Cronbach</i>) c. Uji hipotesis (uji	Variabel bebas (X) : Kebiasaan bermain <i>game online</i> di rumah Variabel terikat (Y) : Disiplin belajar peserta didik di sekolah	Berdasarkan perhitungan regresi linear terdapat pengaruh negatif kebiasaan bermain <i>game online</i> di rumah terhadap disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. Kemudian diperoleh Rhitung sebesar 0,7244 dengan $k_d=52,48\%$ yang artinya kedua variabel memiliki hubungan positif. Apabila memiliki kebiasaan bermain

No	Peneliti	Judul	Metode	Variabel	Hasil
			regresi linear sederhana)		<i>game online</i> di rumah tinggi maka disiplin belajar juga tinggi begitu juga sebaliknya.

Persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	<i>Hubungan Kebiasaan Bermain Game online di Rumah Dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah</i>	Sama-sama meneliti mengenai bermain <i>game online</i> dan disiplin. Mencari hubungan antara dua variabel dengan rumus korelasi <i>product moment</i> .	Dalam penelitian Nety mengambil variabel kebiasaan bermain <i>game</i> siswa, sedangkan dalam penelitian ini mengambil variabel intensitas bermain <i>game online</i> . Pada variabel Y untuk penelitian ini lebih mengerucut pada disiplin belajar siswa.
2.	<i>Pengaruh Bermain Game online Terhadap Kedisiplinan Belajar</i>	Sama-sama meneliti mengenai disiplin belajar.	Dalam penelitian Renaldi menggunakan regresi linear dan Uji T untuk mengetahui pengaruh, sedangkan penelitian ini untuk

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
			mengetahui hubungan dengan menggunakan rumus korelasi <i>product moment</i> . Variabel X dalam penelitian Renaldi adalah <i>game online</i> , sedangkan dalam penelitian ini intensitas bermain <i>game online</i> .
3.	<i>Pengaruh Game online PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Bengkulu Utara</i>	Sama-sama meneliti mengenai disiplin belajar siswa.	Perbedaan dengan penelitian Amelia terdapat pada variabel X, yaitu <i>game online</i> PUBG pada jenjang Sekolah Menengah Atas, sedangkan dalam penelitian ini intensitas dalam bermain <i>game online</i> dan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.
4.	<i>Pengaruh Kebiasaan Bermain Game di Rumah Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik</i>	Sama-sama terdapat variabel disiplin belajar.	Dalam penelitian Wanda dkk, variabel X merupakan kebiasaan bermain <i>game online</i> di rumah, sedangkan dalam penelitian ini variabel X intensitas bermain <i>game online</i> .

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
			Metode dalam menguji hipotesis dalam penelitian Wanda dkk menggunakan uji regresi linear sederhana, sedangkan penelitian ini menggunakan korelasi <i>product moment</i> .

C. Kerangka Berpikir

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh negatif dan terdapat juga yang berhubungan positif pada disiplin belajar siswa yang suka bermain *game*. Dewasa ini, intensitas siswa memegang gawai lebih banyak, sehingga memperbesar kemungkinan mereka untuk bermain *game* untuk mengisi waktu luang mereka. Bermain *game online* dapat menghilangkan stres, mengasah kemampuan penyelesaian masalah, melatih disiplin, dan membantu meningkatkan konsentrasi. Namun apabila terlalu sering dapat menyebabkan siswa menjadi lupa waktu, sehingga menunda-nunda tugas atau belajar mereka. Apabila merasa senang dan tertantang dalam *game* tersebut membuat anak akhirnya tidak terpisahkan dengan *game* sehingga mengganggu aktivitas siswa untuk melakukan kegiatan yang lain.

Bermain *game online* tidak selalu buruk dan juga memiliki manfaat, namun jika diperhatikan antara manfaat dan mudarat dari bermain *game* tersebut lebih banyak mudaratnya. Oleh karena itu, bermain *game online* namun harus mengetahui batas dan tidak berlebihan karena sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dapat digunakan untuk mengerjakan hal yang lebih bermanfaat, sehingga tidak membuang-buang waktu untuk hal yang tidak perlu.

D. Hipotesis

Menurut Morissan (2016:3) hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu pernyataan formal mengenai hubungan antar variabel dan diuji secara

langsung. Dalam hal ini perkiraan yang dibuat terhadap hubungan antara variabel dapat benar atau salah. Berdasarkan hasil temuan mengenai penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu tentang hubungan *game online* terhadap disiplin siswa maka diajukan pernyataan sementara atau hipotesis, yaitu intensitas bermain *game online* berhubungan dengan disiplin belajar siswa. Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa merupakan hubungan negatif, yakni jika intensitas bermain *game online* tinggi maka tingkat disiplin belajar siswa rendah. Berikut ini hipotesis yang diajukan, yaitu :

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Hipotesis alternatif adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara variabel dengan variabel lain. Dalam penelitian ini hipotesis yang diperoleh adalah “adanya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di kecamatan Giriwoyo”

2. Hipotesis Nihil (H_0)

Hipotesis nihil adalah hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan atau pengaruh antara variabel dengan variabel lain. Dalam penelitian ini hipotesis yang diperoleh adalah “tidak adanya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di kecamatan Giriwoyo”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang terstruktur dan mengkuantifikasikan data untuk dapat digeneralisasikan. Permasalahan yang diambil merupakan permasalahan asosiatif yang berbentuk hubungan kausal. Permasalahan asosiatif merupakan suatu permasalahan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Hasil penelitian ini digunakan untuk membangun suatu teori yang dapat berfungsi untuk menjelaskan, memprediksi, dan mengontrol suatu gejala.

Karakteristik permasalahan yang sedang diteliti masuk ke dalam penelitian kuantitatif korelasional, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mencari hubungan atau pengaruh satu atau lebih variabel independen dengan satu atau lebih variabel dependen. Bentuk korelasi atau hubungan dalam penelitian merupakan hubungan kausal, yaitu hubungan yang bersifat sebab akibat. Jadi disini ada variabel independen (variabel yang memengaruhi) dan variabel dependen (variabel yang dipengaruhi). Variabel intensitas bermain *game online* sebagai variabel independen dan variabel disiplin belajar sebagai variabel dependen.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di kecamatan Giriwoyo, yang mana kantor kecamatan ini terletak di bagian selatan Jawa Tengah, kurang lebih 7KM dengan daerah perbatasan Jawa Tengah dan Jawa Timur, kurang lebih 45KM dari alun-alun Giri Krida Bakti. Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs kecamatan Giriwoyo kabupaten Wonogiri. Alasan memilih lokasi ini karena objek penelitian yang diambil adalah siswa MTs dan memiliki disiplin belajar yang kurang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei hingga Desember pada tahun 2022, dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Rencana Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Mei 2022	Juni 2022	Juli 2022	Agust 2022	Sept 2022	Okt 2022	Nov 2022	Des 2022
1.	Penyusunan Proposal	✓	✓	✓					
2.	Penyusunan Instrumen			✓					
3.	Uji Coba Instrumen			✓					
4.	Pengumpulan Data			✓					

5.	Analisis Data				✓	✓	✓		
6.	Penyajian Data						✓		
7.	Penulisan Laporan dan Tahap Penyelesaian						✓	✓	✓

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Merriam-Webster pada Morissan (2016:37) populasi secara bahasa diartikan sebagai sejumlah orang atau hewan yang tinggal di suatu tempat. Hal ini menunjukkan populasi dibatasi oleh suatu wilayah geografis tertentu, mulai dari suatu wilayah yang sangat luas, misalnya dunia, benua, atau negara hingga kampung atau desa.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa MTs di kecamatan Giriwoyo. Di kecamatan Giriwoyo terdapat tiga Madrasah Tsanawiyah (MTs), yaitu MTs Muhammadiyah 3 Giriwoyo, MTs Muhammadiyah 4 Tawangharjo, dan MTs Muhammadiyah 5 Tukulrejo dengan jumlah siswa masing-masing 14, 81, dan 57 sehingga populasi ada 152 siswa.

Tabel 3.2

Jumlah Populasi Siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo

Tahun Ajaran 2021/2022

No	Sekolah	Kelas			Jumlah Siswa
		VII	VIII	IX	
1	MTs Muhammadiyah 3 Giriwoyo	7	4	3	14

2	MTs Muhammadiyah 4 Tawangharjo	15	32	34	81
3	MTs Muhammadiyah 5 Tukulrejo	16	22	19	57

2. Sampel

Morissan (2016:37-38) sampel merupakan bagian dari populasi yang mewakili keseluruhan anggota populasi. Suatu sampel, jika dipilih berdasarkan suatu panduan tertentu hingga terhadap populasi bersifat representatif, maka data yang diperoleh dari data tersebut dapat digeneralisasi terhadap populasi. Data yang diperoleh dari sampel disebut statistik. Namun demikian, generalisasi data yang diperoleh dari sampel harus dilakukan dengan cermat dan hati-hati, karena adanya kesalahan (*error*) yang melekat pada setiap penelitian.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Sampel acak sederhana atau *cluster random sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel dimana peneliti membagi populasi menjadi beberapa kelompok yang disebut *cluster*, dari beberapa cluster ini diambil beberapa sampel yang dipilih secara acak.

Prosedur pengambilan sampel dengan teknik *cluster random sampling* adalah sebagai berikut :

- a. Menulis nama sekolah dan kelas dalam kertas kecil.
- b. Melipat kertas tersebut hingga menjadi kecil, kemudian memasukkannya ke dalam wadah.

- c. Mengambil kertas satu per satu dan menjumlahkannya hingga jumlah sampel yang dibutuhkan terpenuhi.

Sugiyono (2019:143) dalam menghitung jumlah sampel yang akan diambil menggunakan rumus Yamane karena jumlah populasi sudah diketahui.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel yang diperlukan

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan sampel (*sampling error*), biasanya 5%

Dari data yang didapatkan, jumlah seluruh siswa MTs di Giriwoyo sebanyak 152 siswa. Maka penghitungan sampel sebagai berikut

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} = \frac{152}{1 + 152(0,05)^2} = \frac{152}{1 + 0,38} = \frac{152}{1,38} = 110$$

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan kuesioner atau angket. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup sehingga responden hanya perlu memberi tanda centang pada kolom yang sesuai dengan responden. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai skor siswa tentang intensitas bermain *game online* dan disiplin belajar siswa.

E. Teknik Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan, instrumen penelitian harus diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Uji validitas dan reliabilitas instrumen sebagai berikut.

1. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya, meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Disini terdapat dua instrumen penelitian, yaitu instrumen penelitian untuk intensitas bermain *game online* dan instrumen penelitian untuk disiplin belajar siswa.

a. Definisi Konseptual Variabel

Menurut Singarimbun dan Effendi definisi konseptual variabel adalah pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan dalam mengoperasikan konsep tersebut. Definisi dari konsep tersebut adalah sebagai berikut :

1) Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel X yaitu intensitas bermain *game online*. Intensitas bermain berkaitan dengan kuantitas dan aktivitas, kuantitas dalam bermain *game online* berkenaan dengan lama waktu yang digunakan untuk bermain *game*, sedangkan aktivitas adalah seberapa sering atau frekuensi seseorang dalam bermain *game online*.

2) Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel Y yaitu disiplin belajar siswa. Disiplin belajar siswa merupakan kesadaran untuk melakukan suatu pekerjaan dengan tertib dan teratur sesuai dengan peraturan-peraturan yang berlaku.

b. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (independen) sebagai X dan variabel terikat (dependen) sebagai Y. Intensitas bermain *game online* (X) dan disiplin belajar siswa (Y) madrasah tsanawiyah di kecamatan Giriwoyo, kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022. Dengan demikian definisi operasional variabel adalah sebagai berikut:

1) Definisi operasional variabel dari intensitas bermain *game online* (X)

Indikator dari intensitas bermain *game online* adalah sebagai berikut :

- a) *Compulsion*, dorongan untuk bermain *game online* secara terus-menerus.
- b) *Whitdrawal*, perasaan tidak menyenangkan ketika menarik diri/mengurangi *game online*.

- c) *Tolerance*, menerima diri menghabiskan waktu ketika bermain *game online*.
- d) *Interpersonal and health-related problems*, persoalan interaksi dengan oranglain dan kesehatan.
- e) *Salience*, perasaan dan perilaku ingin selalu bermain *game online*.
- f) *Mood modification*, bermain *game online* sebagai penenangan diri dan relaksasi
- g) *Relapse*, selalu ingin mengulangi bermain *game online*
- h) *Conflict*, konflik yang dihasilkan dengan orang lain ketika bermain *game online* dengan berlebihan
- i) *Problems*, masalah yang terjadi karena bermain *game online* secara berlebihan.

2) Definisi operasional variabel dari disiplin belajar siswa (Y)

Indikator dari disiplin belajar siswa adalah sebagai berikut :

- a) Ketertiban diri saat pembelajaran
- b) Ketaatan saat menggunakan fasilitas belajar

c. Kisi-Kisi Instrumen

Berdasarkan definisi di atas, kedua variabel diukur dengan menggunakan angket/kuisisioner. Berikut adalah kisi-kisi instrumen angket penelitian variabel intensitas bermain *game online* dan variabel disiplin belajar

Tabel 3.2

Kisi-kisi instrumen intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa

Variabel	Indikator	Item Soal		Jumlah Soal
		(+)	(-)	
Intensitas Bermain <i>Game online</i>	<i>Compulsion</i>	1,4	2,3	37
	<i>Whitdrawal</i>	5,6	7,8	
	<i>Tolerance</i>	9,11	10,12	
	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	13, 16	14,15	
	<i>Salience</i>	17, 20	18, 19	
	<i>Mood modification</i>	21, 22	23, 24	
	<i>Relapse</i>	26, 27	25, 28	
	<i>Conflict Problems</i>	29, 31, 32	30, 33	
Disiplin Belajar	Ketertiban diri saat pembelajaran	39, 40,	38, 41,	
		42, 43,	44, 46,	
		45, 48,	47, 52,	
		49, 50,	53, 54,	

		51	55	26
	Ketaatan saat menggunakan fasilitas belajar	56, 58, 59, 60	57, 61, 62, 63	
Sub Total				63

2. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu instrumen dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Pengujian validitas dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen atau matrik pengembangan instrumen. Dalam kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti, indikator, dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Untuk menguji validitas lebih lanjut maka setelah dikonsultasikan dengan ahli, selanjutnya diuji cobakan dan dianalisis.

Dalam menganalisis tingkat validitas angket menggunakan teknik korelasi Pearson *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r = \frac{N \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

N : jumlah responden penelitian

$\sum xy$: jumlah variabel x dikali variabel y/jumlah keseluruhan

$\sum x$: jumlah variabel x

$\sum y$: jumlah total item variabel y

Setelah menghitung validitas dengan rumus *product moment*, selanjutnya mencari df dan membandingkan antara r_{tabel} dan r_{hitung} . Bila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid. Begitu juga sebaliknya, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data. Dalam menghitung uji validitas, dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel.

Setelah dilakukan uji coba instrumen penelitian berupa angket disiplin belajar siswa dan intensitas bermain *game online*, maka diperoleh data sebagai berikut :

a. Uji Coba Angket Intensitas Bermain *Game online*

Berdasarkan tabel uji coba angket intensitas bermain *game online*, diketahui dari 37 butir item dengan nilai r_{hitung} tertinggi 0,672 dan terendah -0,436. Setelah diketahui melalui tabel r_{tabel} *product moment*, dengan jumlah responden 30 dan taraf signifikansi 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361, maka diketahui butir soal yang valid sebanyak 25 butir dan sebanyak 12 butir soal tidak valid. Sehingga 12 butir soal yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak dapat dipakai sebagai instrumen penelitian.

b. Uji Coba Angket Disiplin Belajar Siswa

Berdasarkan tabel uji coba angket disiplin belajar siswa, diketahui dari 26 butir item dengan nilai r_{hitung} tertinggi 0,671 dan terendah -0,212. Setelah diketahui melalui tabel r_{tabel} *product moment*, dengan jumlah responden 30 dan taraf signifikansi 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361, maka diketahui butir soal yang valid sebanyak 17 butir dan sebanyak 9 butir soal tidak valid. Sehingga 9 butir soal yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak dapat dipakai sebagai instrumen penelitian.

Adapun kisi-kisi instrumen intensitas bermain *game online* dan disiplin belajar siswa yang dapat dinyatakan valid adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5

Kisi-kisi instrumen intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa

Variabel	Indikator	Item Soal		Jumlah Soal
		(+)	(-)	
Intensitas Bermain <i>Game online</i>	<i>Compulsion</i>		1, 2	
	<i>Whitdrawal</i>	3	4	
	<i>Tolerance</i>	5	6	
	<i>Interpersonal and health-related</i>	7, 8	9,10	

	<i>problems</i>			25
	<i>Salience</i>	11, 14	12, 13	
	<i>Mood modification</i>		15, 16	
	<i>Relapse</i>	18, 19	17	
	<i>Conflict</i>	20, 22	21	
	<i>Problems</i>	25	23, 24	
Disiplin Belajar	Ketertiban diri saat pembelajaran	39, 40, 43, 49, 50, 51	41, 44, 46, 47, 52, 53, 55	17
	Ketaatan saat menggunakan fasilitas belajar	56	57, 62, 63	
Sub Total				42

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang berarti bahwa sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

Pengujian reliabilitas menggunakan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen satu kali, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Dalam pengujian reliabilitas ini menggunakan rumus Cronbach Alpha

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

σ_b = varians butir

σ_t = varians total

r_i = reliabilitas internal seluruh instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

Pedoman dalam menentukan apakah angket reliabel atau tidak reliabel berdasarkan Sujarweni (2014) yaitu jika nilai Cronbach's alpha > 0,6 maka angket dinyatakan reliabel. Jika nilai cronbach's alpha < 0,6 maka angket dinyatakan tidak reliabel. Dalam menghitung reliabilitas menggunakan bantuan SPSS *Statistics 22*.

a. Variabel intensitas bermain *game online* (X)

Hasil perhitungan reliabilitas dihasilkan nilai *Cronbach Alpha* = 0,824, hasil tersebut dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach Alpha diperoleh >0,6. Maka, dapat disimpulkan bahwa kuisisioner variabel intensitas bermain *game online* adalah reliabel.

b. Variabel disiplin belajar (Y)

Hasil perhitungan reliabilitas dihasilkan nilai *Cronbach Alpha* = 0,805, hasil tersebut dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach Alpha diperoleh >0,6. Maka, dapat disimpulkan bahwa kuisisioner variabel disiplin belajar adalah reliabel.

F. Teknik Analisa Data

1. Analisis Unit

a. Mean (μ)

$$\mu = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i}$$

μ : Mean (rata-rata)

$\sum f_i$: Jumlah sampel

X_i : Nilai tengah

b. Median (Me)

$$Me = b + l \left(\frac{\frac{N}{2} - F}{f} \right)$$

N : Banyaknya data

b : tepi bawah kelas median (batas bawah-0,5)

l : panjang kelas

F : jumlah frekuensi sebelum kelas median

f : jumlah frekuensi kelas median

c. Modus (M_o)

$$M_o = b + l \left(\frac{d_1}{d_1 + d_2} \right)$$

d_1 : selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi kelas sebelumnya

d_2 : selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi kelas sesudahnya

d. Standar Deviasi

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum f(x - \mu)^2}{N}}$$

2. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data atau uji asumsi klasik, artinya sebelum melakukan analisis yang sesungguhnya data penelitian tersebut harus diuji kenormalan distribusinya. Rumus yang digunakan adalah

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

χ^2 : uji chi kuadrat

f_o : frekuensi observasi

f_h : frekuensi yang diharapkan dalam populasi

3. Korelasi *Product Moment* Karl Pearson

Korelasi *Product Moment* digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel.

$$r = \frac{N \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

N : jumlah responden penelitian

$\sum xy$: jumlah variabel x dikali variabel y/jumlah keseluruhan

$\sum x$: jumlah variabel x

$\sum y$: jumlah total item variabel y

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dengan Disiplin Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022”. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai November 2022. Tujuan penelitian ini diantaranya untuk mengetahui adakah hubungan intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa.

Populasi penelitian sebanyak 152 siswa, yang terdiri dari 14 siswa MTs Muhammadiyah 3 Giriwoyo, 81 siswa MTs Muhammadiyah 4 Tawangharjo, dan 57 siswa MTs Muhammadiyah Tukulrejo. Sampel yang diambil sebanyak 110 dengan menggunakan rumus Yamane dengan tingkat kesalahan 5%. Teknik sampling menggunakan teknik *cluster random sampling*, dari teknik tersebut diperoleh 12 data dari MTs Muhammadiyah 3 Giriwoyo, 46 data dari MTs Muhammadiyah 4 Tawangharjo, dan 52 data dari MTs Muhammadiyah Tukulrejo.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang digunakan untuk mengetahui tingkat intensitas bermain *game online* dan disiplin belajar siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Tahun Ajaran 2021/2022. Berdasarkan teori yang telah dikaji, hipotesis atau kesimpulan sementara yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara intensitas

bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Tahun Ajaran 2021/2022. Hipotesis ini akan dibuktikan menggunakan analisis korelasi *product moment*.

Adapun deskripsi data penelitian ini, seperti yang sudah dijabarkan di atas mengacu pada skor angket yang digunakan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022. Adapun deskripsi data penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Data Intensitas Bermain *Game online* (X)

Berikut ini merupakan data dari variabel intensitas bermain *game online* yang diperoleh dari 110 responden dengan menyebarkan angket yang terdiri dari 25 butir soal. Adapun berdasarkan hasil perhitungan interval kelas diperoleh data sebagai berikut:

Skor tertinggi		100
Skor terendah		46
Jumlah kelas interval (K)	$K = 1 + (3,3)(\log n)$	8
Rentang data (R)	$Rentang = skor\ tertinggi$ $- skor\ terkecil$	54
Panjang kelas (I)	$panjang\ kelas = \frac{rentang}{K}$	7

Adapun yang telah diperoleh digambarkan dalam distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game online*

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategorisasi
46-52	4	4%	Rendah
53-59	11	10%	
60-66	13	12%	Sedang
67-73	39	35%	
74-80	20	18%	
81-87	16	14,5%	Tinggi
88-94	5	4,5%	
95-101	2	2%	
Total	110	100%	

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa intensitas bermain *game online* siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Tahun Ajaran 2021/2022 pada interval 46-52 terdapat 4 siswa dengan persentase 4%, pada interval 53-59 terdapat 11 siswa dengan persentase 10%, pada interval 60-66 terdapat 13 siswa dengan persentase 12%, pada interval 67-73 terdapat 39 siswa dengan persentase 35%, pada interval 74-80 terdapat 20 siswa

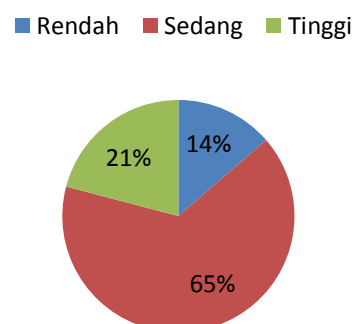
dengan persentase 18%, pada interval 81-87 terdapat 16 siswa dengan persentase 14,5%, pada interval 88-94 terdapat 5 siswa dengan persentase 4,5%, dan pada interval 95-101 terdapat 2 siswa dengan persentase 2%.

Dari data yang ada pada masing-masing interval kemudian dipisah menjadi tiga kategori, yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa data intensitas bermain *game online* siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Tahun Ajaran 2021/2022 yang berada pada kategori rendah sebanyak 15 siswa atau 14%, kemudian yang berada pada kategori sedang sebanyak 72 siswa atau 65%, adapun yang berada pada kategori tinggi terdapat 23 siswa atau 21%.

Berikut ini diagram lingkaran intensitas bermain *game online*

Gambar 4.1

Diagram Lingkaran Intensitas Bermain *Game online*



Berdasarkan diagram diatas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Tahun Ajaran

2021/2022 adalah sedang dengan persentase 65% dan jumlah responden 72 siswa.

2. Data Disiplin Belajar Siswa (Y)

Berikut ini merupakan data dari variabel disiplin belajar siswa yang diperoleh dari 110 responden dengan menyebar angket yang terdiri dari 17 butir soal. Adapun berdasarkan hasil perhitungan interval kelas diperoleh data sebagai berikut:

Skor tertinggi		67
Skor terendah		14
Jumlah kelas interval (K)	$K = 1 + (3,3)(\log n)$	8
Rentang data (R)	$Rentang = skor\ tertinggi$ $- skor\ terkecil$	26
Panjang kelas (I)	$panjang\ kelas = \frac{rentang}{K}$	4

Adapun yang telah diperoleh digambarkan dalam distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Disiplin Belajar

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategorisasi
40-43	5	4,54%	Rendah

44-47	11	10%	
48-51	19	17,27%	Sedang
52-55	29	26,36%	
56-59	30	27,27%	
60-63	12	10,91%	
64-67	4	3,64%	Tinggi
68-71	0	0%	
Total	110	100%	

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa disiplin belajar siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Tahun Ajaran 2021/2022 pada interval 40-43 terdapat 5 siswa dengan persentase 4,54%, pada interval 44-47 terdapat 11 siswa dengan persentase 10%, pada interval 48-51 terdapat 19 siswa dengan persentase 17,27%, pada interval 52-55 terdapat 29 siswa dengan persentase 26,36%, pada interval 56-59 terdapat 30 siswa dengan persentase 27,27%, pada interval 60-63 terdapat 12 siswa dengan persentase 10,91%, pada interval 64-67 terdapat 4 siswa dengan persentase 3,64%, dan pada interval 68-71 terdapat 0 siswa dengan persentase 0%.

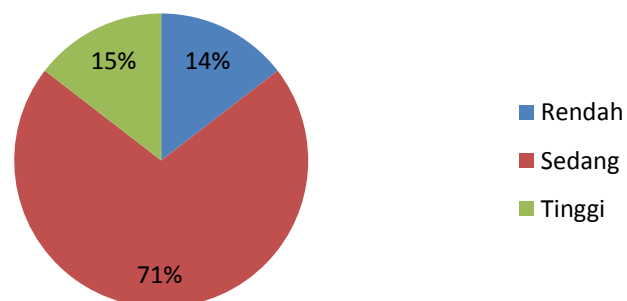
Dari data yang ada pada masing-masing interval kemudian dipisah menjadi tiga kategori, yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi.

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa data disiplin belajar siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Tahun Ajaran 2021/2022 yang berada pada kategori rendah sebanyak 16 siswa atau 14,54%, kemudian yang berada pada kategori sedang sebanyak 78 siswa atau 70,9%, adapun yang berada pada kategori tinggi terdapat 16 siswa atau 14,55%.

Berikut ini diagram lingkaran disiplin belajar

Gambar 4.2

Diagram Lingkaran Disiplin Belajar



Berdasarkan diagram diatas, maka dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Tahun Ajaran 2021/2022 adalah sedang dengan persentase 70,9% dan jumlah responden 78 siswa.

B. Analisis Unit

Data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis unit, adapun hasilnya sebagai berikut :

1. Hasil Analisis Unit Variabel Intensitas Bermain *Game online*

Tabel 4.3

Hasil Analisis Unit Variabel Intensitas Bermain *Game online*

Keterangan	Formula	Variabel Intensitas Bermain <i>Game online</i>
Skor Minimum		46
Skor Maksimum		100
Mean	$\mu = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i}$	72
Median	$Me = b + l \left(\frac{\frac{N}{2} - F}{f} \right)$	71
Modus	$Mo = b + l \left(\frac{d_1}{d_1 + d_2} \right)$	70
Standar Deviasi	$\sigma = \sqrt{\frac{\sum f(x - \mu)^2}{N}}$	10,489

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor terendah pada jawaban angket variabel intensitas bermain *game online* adalah 46 sedangkan skor tertinggi adalah 100. Nilai rata-rata sebesar 72, median sebesar 71, modus sebesar 70 dengan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 10,489.

Dari data tabel di atas juga dapat diketahui bahwa sebanyak 62 siswa dengan persentase sebesar 56,36% memiliki tingkat intensitas bermain *game online* di atas rata-rata, sedangkan yang dibawah nilai rata-rata sebanyak 48 siswa dengan persentase 43,64%.

2. Hasil Analisis Unit Variabel Disiplin Belajar

Tabel 4.4

Hasil Analisis Unit Variabel Disiplin Belajar

Keterangan	Formula	Variabel Disiplin Belajar
Skor Minimum		41
Skor Maksimum		67
Mean	$\mu = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i}$	54
Median	$Me = b + l \left(\frac{\frac{N}{2} - F}{f} \right)$	54,26
Modus	$Mo = b + l \left(\frac{d_1}{d_1 + d_2} \right)$	55,710
Standar Deviasi	$\sigma = \sqrt{\frac{\sum f(x - \mu)^2}{N}}$	5,672

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor terendah pada jawaban angket variabel disiplin belajar adalah 41 sedangkan skor tertinggi adalah 67. Nilai rata-rata sebesar 54, median sebesar 54,26, modus sebesar 55,710 dengan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 5,672.

Dari data tabel diatas juga dapat diketahui bahwa sebanyak 60 siswa dengan persentase sebesar 54,55% memiliki tingkat disiplin belajar diatas rata-rata, sedangkan yang dibawah nilai rata-rata sebanyak 50 siswa dengan persentase 45,45%.

C. Pengujian Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian prasyarat analisis data menggunakan uji normalitas data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun uji yang dipakai adalah uji chi kuadrat, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Variabel Intensitas Bermain *Game online*

Berdasarkan perhitungan, ditemukan harga Chi Kuadrat Hitung adalah 4,561. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga Chi Kuadrat Tabel, dengan dk $6-1=5$. Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5%, maka harga Chi Kuadrat Tabel adalah 11,070. Karena harga Chi Kuadrat Hitung lebih kecil dari Chi Kuadrat Tabel ($4,561 < 11,070$), maka distribusi data intensitas bermain *game online* (X) tersebut normal.

b. Variabel Disiplin Belajar

Berdasarkan perhitungan, ditemukan harga Chi Kuadrat Hitung adalah 8,877. Harga tersebut kemudian dibandingkan dengan harga Chi Kuadrat Tabel, dengan dk $6-1=5$. Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5%, maka harga Chi Kuadrat Tabel adalah 11,070. Karena harga Chi Kuadrat Hitung lebih kecil dari Chi Kuadrat Tabel ($8,877 < 11,070$), maka distribusi data disiplin belajar (Y) tersebut normal.

D. Pengujian Hipotesis

1. Korelasi *Product Moment*

Perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus korelasi *product moment* dan diperoleh hasil $r_{hitung} = 0,479$. Kriteria hipotesis dengan rumus korelasi *product moment* adalah nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima begitu juga sebaliknya. Pada perhitungan tersebut, diketahui bahwa $r_{hitung} = 0,479$ dan $r_{tabel} = 0,186$. Sehingga $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ($0,479 \geq 0,186$). Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, terdapat hubungan antara *game online* dengan disiplin belajar siswa tetapi menunjukkan hubungan positif. Artinya terdapat hubungan positif antara Intensitas Bermain *Game online* dengan Disiplin Belajar Siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022.

E. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022. Untuk mencapai hubungan tersebut dilakukan penelitian dengan metode korelasional (hipotesis hubungan) diuji dengan korelasi *product moment*. Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan angket untuk mengetahui intensitas bermain *game online* untuk mengetahui tingkat disiplin belajar siswa MTs di

Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022 yang dibagikan kepada 110 siswa sebagai responden dalam pengambilan sampel.

Hasil penelitian ini yaitu terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022. Hasil perhitungan berdasarkan perhitungan korelasi antara intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa adalah 0,479. Kemudian dibandingkan dengan harga r_{tabel} dengan $N=110$, dan taraf kesalahan 5% maka harga r_{tabel} nya adalah 0,186. Karena harga $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tingkat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa diketahui dari $r^2 \times 100\% = 0,479^2 \times 100\% = 22,94\%$. Diperoleh kd 22,94%, yang artinya memiliki tingkat hubungan yang rendah. Sebanyak 22,94% variabel disiplin belajar dipengaruhi oleh variabel *game online* dan 77,06% dipengaruhi oleh variabel lain.

Krista (2017: 34) Dr. Jo Bryce Kepala peneliti suatu Universitas di Inggris menemukan bahwa *gamer* sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas. Sehingga walaupun intensitas bermain *game online*-nya tinggi itu tidak memengaruhi disiplin belajarnya.

Erfina (2020: 13) *game* yang menantang dikenal untuk meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan keterampilan analitis yang menambah kekuatan mental. Beberapa permainan membutuhkan strategi yang bagus sehingga memerlukan konsentrasi dan perhatian penuh dalam permainan. Hal ini

membuat pemain lebih waspada dan selalu sadar akan gerakan lawan, bahkan ketika di dunia nyata akan membuat seseorang waspada dan tanggap terhadap tindakan orang lain.

Penelitian Amelia (2021) yang berjudul *Pengaruh Game online PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Bengkulu Utara* menunjukkan hasil bahwa tidak ada pengaruh antara bermain *game online* PUBG dengan disiplin belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Dampak positif bermain *game online* menurut Firmansyah (2019: 101) yaitu menambah relasi, sebagai refreshing, melatih disiplin, komunikasi, dan kerja sama. Dalam hal ini, biasanya *game online* dengan tipe *team-work* yaitu bermain dengan tim untuk menyelesaikan suatu misi, tim disini adalah orang lain yang juga bermain *game online*.

Perhitungan rata-rata intensitas bermain *game online* siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo diketahui berada ditingkat sedang, hal tersebut ditunjukkan dari data angket yang rata-rata menjawab angket intensitas bermain *game online* dengan skor positif. Terdapat 56,36% siswa yang memiliki tingkat intensitas bermain *game* diatas rata-rata.

Adapun berdasarkan perhitungan data angket, rata-rata siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo memiliki tingkat disiplin belajar sedang. Hal ini ditunjukkan melalui jawaban angket siswa yang menjawab positif dalam angket disiplin belajar. Terdapat 54,55% siswa yang memiliki tingkat disiplin belajar diatas rata-rata. Diketahui banyak hal yang mempengaruhi disiplin

belajar siswa, baik itu dari faktor internal maupun faktor eksternal. Adapun Syah (2010:129) membagi faktor-faktor yang membagi belajar secara umum menjadi dua yaitu, *pertama* faktor dari dalam (internal), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, *kedua* faktor dari luar (eksternal), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa intensitas bermain *game online* bukan menjadi faktor utama yang menjadikan siswa tidak disiplin dalam belajar. Terdapat faktor lain yang menyebabkan siswa tidak disiplin belajar, misalnya kesehatan siswa, psikologis siswa, kurang diterapkannya sanksi bagi siswa yang tidak mematuhi tata tertib, ataupun faktor lainnya.

F. Keterbatasan Penelitian

1. Pada penelitian ini variabel intensitas bermain *game online* tidak ditinjau berdasarkan gender, padahal intensitas bermain *game online* antara siswa laki-laki dan siswa perempuan karakteristiknya berbeda. Hal tersebut diduga menjadi penyebab presisi kesimpulan pada penelitian ini menjadi rendah. Kukul Pambuka Putra, dkk (2017: 151) seorang peneliti dari Stanford University School of Medicine, Allan Reiss menemukan bahwa terdapat perbedaan pengaruh pada otak laki-laki dan perempuan ketika bermain *game*. Terlihat bahwa anak laki-laki ketika bermain *game* bersikap lebih agresif dan termotivasi untuk menyelesaikan tantangan atau level dalam *game*, sehingga mengaktifkan bagian otak yang berfungsi mengendalikan emosi dan rasa takut jika tidak dapat memenangkan *game* serta kemampuan kognitif.

2. Pada instrumen yang digunakan dari 37 butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel intensitas bermain *game online* 12 butir tidak valid dan dari 26 butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel disiplin belajar 9 tidak valid. Sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini butir pernyataan yang tidak valid cukup banyak. Selanjutnya butir pernyataan yang tidak valid tersebut langsung dibuang, padahal jika banyak butir pernyataannya tidak valid cukup banyak seharusnya direvisi kemudian diuji coba ulang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Intensitas bermain *game online* pada siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini dibuktikan dari sampel yang diperoleh bahwa dari 110 responden, terdapat sebanyak 52 responden dengan persentase 47,27%, dengan data terendah 46 dan tertinggi 100, mean (μ)- 72, median (Me)- 69, modus (Mo)- 71, dan standar deviasi (SD)- 10,489. Sedangkan intensitas bermain *game online* yang berada dalam kategori rendah sebanyak 15 siswa atau 14%, kemudian yang berada pada kategori sedang sebanyak 72 siswa atau 65%, adapun yang berada pada kategori tinggi terdapat 23 siswa atau 21%.
2. Disiplin belajar pada siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini dibuktikan dari sampel yang diperoleh bahwa dari 110 responden, terdapat sebanyak 48 responden dengan persentase 43,64%, dengan data terendah 41 dan tertinggi 67, mean (μ)- 54, median (Me)- 53, modus (Mo)- 56, dan standar deviasi (SD)- 5,671. Sedangkan tingkat disiplin belajar yang berada dalam kategori rendah sebanyak 16 siswa atau

14,54%, kemudian yang berada pada kategori sedang sebanyak 78 siswa atau 70,9%, adapun yang berada pada kategori tinggi terdapat 16 siswa atau 14,55%.

3. Terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022, diketahui melalui hasil koefisien *product moment* dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil hipotesis adalah $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ($0,479 \geq 0,186$) maka H_0 ditolak dan hipotesis penelitian ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa MTs di Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2021/2022. Tingkat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan disiplin belajar siswa diketahui dari $r^2 \times 100\% = 0,479^2 \times 100\% = 22,94\%$. Diperoleh kd 22,94%, yang artinya memiliki tingkat hubungan yang rendah. Sebanyak 22,94% variabel disiplin belajar dipengaruhi oleh variabel *game online* dan 77,06% dipengaruhi oleh variabel lain.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Siswa yang memiliki tingkat disiplin belajar rendah sebaiknya ditingkatkan kualitas disiplin belajarnya sehingga dapat memperbaiki kualitas dalam kegiatan pembelajaran. Tidak berlebihan dalam bermain *game online* atau apapun yang bersifat sebagai hiburan.

2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya rutin melakukan pengecekan disiplin belajar siswa dan membuat buku kedisiplinan untuk siswa.

3. Bagi Keluarga

Keluarga hendaknya selalu memantau dan selalu memperhatikan apa yang dimainkan dan dilihat anak dalam bermain gawai, sehingga anak tidak berlebihan dalam bermain gawai.

4. Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya hasil penelitian ini, maka penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya dengan tema sama agar mempelajari hal-hal yang menjadi sebab variabel X bukan menjadi faktor utama dalam memberikan hubungan terhadap variabel Y, sehingga diharapkan dapat menyempurnakan atau menjadikan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Abudin Nata. 2010. *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ahmad Pujo Sugiarto, Tri Suyati, Padmi Dhyah Yulianti. 2019. *Jurnal Mimbar Ilmu. Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X SMK Larenda Brebes*. Vol.24. No.2
- Andi Thahir. 2014. *Psikologi Belajar Buku Pengantar dalam Memahami Psikologi Belajar*. LP2M UIN Raden Intan Lampung
- Andri Arif Kustiawan dan Andyh Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game online Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur : CV. AE Media Grafika
- Bella Puspita Sari, Hadi Siti hadijah. 2017. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Melalui Manajemen Kelas*, Mengutip dari Fathurrohman, Pupuh, dan Sutikno, M. Sobry, 2010. Vol.2. No.2
- Choirun Nisak Aulina. 2013. *PEDAGOGIA. Penanaman Disiplin Pada Anak Usia Dini*. Vol.2 No.1
- Delvina Alifah Rahma, Abdul Muhid. 2022. *Jurnal Pendidikan:Riset dan Konseptual. Penegakan Kedisiplinan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19: Literature Review*. Vol.6. No.1
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Drajat Edy Kurniawan. 2017. *Jurnal Konseling GUSJIGANG. Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Vol.3 No.1
- Edi Suryadi, M. Hidayat Ginanjar, M. Priyatna. 2018. *Edukasi Islam, Jurnal Pendidikan Islam. Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Vol.7 No.1
- Erfina Maulidah Khabib. 2020. *Online Game for Your Better English*. Yogyakarta: Noktah
- Fadly Firmansyah Putra, Akbar Rozak, Gilang Virga Perdana, Imas Maesaroh. 2019. *Jurnal Politikom Indonesiana. Dampak Game online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*. Vol.4. No.2. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>

- Fauziah. 2022. EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran. *Peran Guru BK Menumbuhkan Kesadaran Siswa agar Disiplin di UPT SMP Negeri 2 X Koto*. Vol.2. No.1
- Herlen Kartini. 2016. Psikoborneo. *Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa*. Vol.4. No.4
- Komang Mia Sutrisna Dewi, Ign. Wayan Suwatra, Made Suajarna. 2019. Journal for Lesson and Learning Studies. *Kontribusi Disiplin Belajar dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Vol.2 No.1
- Kompri. 2017. *Belajar: Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta : Media Akademi
- Krista Surbakti. 2017. Jurnal Curere. *Pengaruh Game online Terhadap Remaja*. Vol.01. no.01
- Kukuh Pambuka Putra, dkk. 2017. Satya Wida. *Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun*. Vol.33. no.2
- Lely Maulida. 2018. *Jumlah Gamer di Indonesia Capai 100 Juta di 2020*. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A#:~:text=Jumlah%20gamer%20di%20Indonesia%20diperkirakan,menjadi%20100%20juta%20pada%202020>. Diakses pada 7 April 2022, pukul 00.00
- Morissan. 2016. *Statistik Sosial*. Jakarta: Kencana
- Muhibbin Syah. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Nurbaiti. 2020. *Disiplin Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Tangerang: CV Qalbun Salim
- Nyayu Khodijah. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Pandji Anoraga. 2009. *Psikologi Kerja*. Jakarta : Rineka Cipta
- Reysa Azmii dan Ratnasari Dyah Utami. 2022. JURNAL BASICEDU. *Penguatan Disiplin dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Rules and Procedures pada Siswa Sekolah Dasar*. Vol.6. No.4
- Rischa Pramudia Trisnani, Silva Yula Wardani. 2018. *STOP KECANDUAN GAME ONLINE Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game online Serta Cara Mengurangnya*. Jawa Timur: UNIPMA Press
- Siska Yuliyantika. 2017. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha. *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, XI, dan XII di SMA Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017*. Vol.9. No.1
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta

- Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tofan Bimantara, Sri Dianing Asri. 2020. RABIT: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab. *Pembuatan Game Puzzle Online Dengan Prinsip Kooperatif Berbasis Android*. Vol.5. No.1
- Tu'u Tulus. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo
- Umdatun Ni'mah dan David Ari Setyawan. 2021. Jurnal Pedagogia. *Online Learning: Analisis Faktor Penurunan Disiplin Peserta Didik Selama Masa Pandemi Covid-19*. Vol.10 No.1
- Yosi Tri Agustin, Y. Edi Gunanto, Tanti Listiani. 2017. JOHME: *Journal of Holistic Mathematics Education. Hubungan Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Siswa Kelas IX Pada Pembeajaran Matematika di Suatu Sekolah Kristen [The Relationship Between Learning Motivation and Learning Discipline of Students Grade IX in Mathematics Learning At a Christian School]*. Vol.1. No.1
- Zahrotu Chaerunisa, Jamil Latief. 2021. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. *Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar*. Vol.3 No.5

LAMPIRAN

No	Nama	Jenis Kelamin	Sekolah
1	Randika Bayu N S	Laki-laki	MTs Tawangharjo
2	Y. Rohman Hanif	Laki-laki	MTs Tawangharjo
3	M. Ilham	Laki-laki	MTs Tawangharjo
4	Alvian Aldiansyah	Laki-laki	MTs Tawangharjo
5	Faizal C.S	Laki-laki	MTs Tawangharjo
6	Adit D	Laki-laki	MTs Tawangharjo
7	Harry	Laki-laki	MTs Tawangharjo
8	Sekar Yoga Prini	Perempuan	MTs Tawangharjo
9	Raisya S. R	Perempuan	MTs Tawangharjo
10	Agustina Khusnul K	Perempuan	MTs Tawangharjo
11	Kevin Widiyanto	Laki-laki	MTs Tawangharjo
12	Arya Raid Ramadhan	Laki-laki	MTs Tawangharjo
13	Fiqri Maulana	Laki-laki	MTs Tawangharjo
14	Santi Nortika	Perempuan	MTs Tawangharjo
15	Reyfan Pramudya	Laki-laki	MTs Tawangharjo
16	Tristan K	Laki-laki	MTs Tawangharjo
17	Alan Saputra	Laki-laki	MTs Tawangharjo
18	Andika Widi S	Laki-laki	MTs Tawangharjo
19	Wisnu Aditia	Laki-laki	MTs Tawangharjo
20	Adikmas Aji Saka	Laki-laki	MTs Tawangharjo
21	Alip	Laki-laki	MTs Tawangharjo
22	Arinda	Perempuan	MTs Tawangharjo
23	Avid W	Perempuan	MTs Tawangharjo
24	Atika Dwi R	Perempuan	MTs Tawangharjo
25	Syafira Iftisany	Perempuan	MTs Tawangharjo
26	Rizky	Laki-laki	MTs Tawangharjo
27	M. Finza	Laki-laki	MTs Tawangharjo
28	Rendy Wahyu S	Laki-laki	MTs Tawangharjo
29	Adhitya Gusuha Y	Laki-laki	MTs Tawangharjo

No	Nama	Jenis Kelamin	Sekolah
30	Yogi A	Laki-laki	MTs Tawangharjo
31	Kyla Sekar Wibana	Perempuan	MTs Tawangharjo
32	Dedi Pratama	Laki-laki	MTs Tukulrejo
33	Dhika Buaran A. S	Laki-laki	MTs Tukulrejo
34	Azza Nur F	Perempuan	MTs Tukulrejo
35	Dhiki Tegar A. S	Laki-laki	MTs Tukulrejo
36	Ronal	Laki-laki	MTs Tukulrejo
37	Yusuf Nur Kahfi	Laki-laki	MTs Tukulrejo
38	Fendi Putro N. N	Laki-laki	MTs Tukulrejo
39	Danang Nugroho	Laki-laki	MTs Tukulrejo
40	Juwita	Perempuan	MTs Tukulrejo
41	Aulia Dwi Aryanti	Perempuan	MTs Tukulrejo
42	Julika Sari	Perempuan	MTs Tukulrejo
43	Ikhda Afifatul I	Perempuan	MTs Tukulrejo
44	Aden M. M. P. A	Laki-laki	MTs Tukulrejo
45	Ririt Ayu Novianti	Perempuan	MTs Tukulrejo
46	Zahwa Intan S	Perempuan	MTs Tukulrejo
47	Anindya Puspita Sari	Perempuan	MTs Tukulrejo
48	Naysilla Nilam S	Perempuan	MTs Tukulrejo
49	Putri	Perempuan	MTs Tukulrejo
50	Nadhiifah	Perempuan	MTs Tukulrejo
51	Isna	Perempuan	MTs Tukulrejo
52	Syahida	Perempuan	MTs Tukulrejo
53	Tesa	Perempuan	MTs Tukulrejo
54	Muhammad D	Laki-laki	MTs Tukulrejo
55	Cika Suci Ramahdani	Perempuan	MTs Tukulrejo
56	Rahayu	Perempuan	MTs Tukulrejo
57	Alief	Laki-laki	MTs Tukulrejo
58	Nur Laila	Perempuan	MTs Tukulrejo

No	Nama	Jenis Kelamin	Sekolah
59	Syifa	Perempuan	MTs Tukulrejo
60	Muslimah	Perempuan	MTs Tukulrejo
61	Elsa	Perempuan	MTs Tukulrejo
62	Nur Laeli	Perempuan	MTs Tukulrejo
63	Endang	Perempuan	MTs Tukulrejo
64	Agis Kirana	Perempuan	MTs Tawangharjo
65	Anisa Nur Sani	Perempuan	MTs Tawangharjo
66	Chaesa Rina Hapsari	Perempuan	MTs Tawangharjo
67	Danang	Laki-laki	MTs Tawangharjo
68	Putra Bagas	Laki-laki	MTs Tawangharjo
69	Rizky Naufal Muzaki	Laki-laki	MTs Tawangharjo
70	Rista Vani Putri	Perempuan	MTs Tawangharjo
71	Rozannah Ardiani	Perempuan	MTs Tawangharjo
72	M. Zulfikar E. R	Laki-laki	MTs Tawangharjo
73	Daniel Putra P	Laki-laki	MTs Tawangharjo
74	Muammar Yazid Afif	Laki-laki	MTs Tawangharjo
75	Adi Agung P	Laki-laki	MTs Tawangharjo
76	Achmad Zidan A	Laki-laki	MTs Tawangharjo
77	M. Royhansyah	Laki-laki	MTs Tawangharjo
78	Nofa Andriyan Saputra	Laki-laki	MTs Tawangharjo
79	Nabiha N. A. S. B	Perempuan	MTs Tukulrejo
80	Rendi Andika	Laki-laki	MTs Tukulrejo
81	Fahri	Laki-laki	MTs Tukulrejo
82	Andriyas Setia Adi	Laki-laki	MTs Tukulrejo
83	Zayyan Alwy	Laki-laki	MTs Tukulrejo
84	Fajri	Laki-laki	MTs Tukulrejo
85	Junita Lativa N	Perempuan	MTs Tukulrejo
86	Nicholes Pebri I	Laki-laki	MTs Tukulrejo
87	Erdin Wibiyas P	Laki-laki	MTs Tukulrejo

No	Nama	Jenis Kelamin	Sekolah
88	Ryandana	Laki-laki	MTs Tukulrejo
89	Purnomo Cs	Laki-laki	MTs Tukulrejo
90	Robi	Laki-laki	MTs Tukulrejo
91	David Af	Laki-laki	MTs Tukulrejo
92	Andika Yoga	Laki-laki	MTs Tukulrejo
93	Jhihan N. D. M	Perempuan	MTs Tukulrejo
94	Andrianto	Laki-laki	MTs Giriwoyo
95	Vandi	Laki-laki	MTs Giriwoyo
96	Angga Adi	Laki-laki	MTs Giriwoyo
97	M. Avriyanto	Laki-laki	MTs Giriwoyo
98	Jakhi Muhammad A. M	Laki-laki	MTs Giriwoyo
99	Putri Dwi J	Perempuan	MTs Giriwoyo
100	Aftinata	Perempuan	MTs Giriwoyo
101	Afafi	Perempuan	MTs Giriwoyo
102	Quinsa	Perempuan	MTs Giriwoyo
103	Aprilia Nur Vita D	Perempuan	MTs Giriwoyo
104	Karunia Indah H	Perempuan	MTs Giriwoyo
105	Imtichan	Laki-laki	MTs Giriwoyo
106	Khoirun Nisa	Perempuan	MTs Tukulrejo
107	Vitri Tri Hapsari	Perempuan	MTs Tukulrejo
108	Fitri Oktaviani	Perempuan	MTs Tukulrejo
109	Alim Canggih	Laki-laki	MTs Tukulrejo
110	Aditya Khoiru Zaki	Laki-laki	MTs Tukulrejo

Angket intensitas bermain *game online* dan disiplin belajar

Angket Intensitas Bermain *Gameonline* dan Disiplin Belajar Siswa

Petunjuk pengisian :

Dibawah ini terdapat beberapa pertanyaan berkaitan dengan intensitas bermain *game online* dan disiplin belajar. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut sesuai dengan keadaan yang dialami dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang sesuai.

SL = Selalu

KK = Kadang-kadang

SR = Sering

TP = Tidak Pernah

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Sekolah :

Tempat tanggal lahir : Kelas :

Hari/tanggal :

No	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1.	Ketika sudah bermain <i>game online</i> , saya akan bermain secara terus-menerus.				
2.	Saya tidak berhenti bermain <i>game online</i> walaupun saya sudah merasa lelah.				
3.	Saya lebih suka bermain atau mengobrol dengan teman daripada bermain <i>game online</i> .				
4.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> daripada bermain atau mengobrol dengan teman.				
5.	Saya memberikan batas waktu kepada diri saya saat bermain <i>game</i> .				
6.	Saya bermain <i>game</i> tanpa terbatas waktu.				
7.	Saya merasa biasa saja walaupun saat bermain <i>game</i> diganggu oleh orang lain.				
8.	Saya merasa marah apabila saat bermain				

No	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
	<i>game online</i> diganggu oleh orang lain.				
9.	Saya masih tetap bermain <i>game</i> walaupun kepala saya terasa pusing.				
10.	Saya akan berhenti bermain <i>game</i> ketika kepala saya sudah merasa pusing.				
11.	Saya tidak terlalu tertarik dengan <i>game online</i> .				
12.	Saya selalu tertarik dengan <i>game online</i> .				
13.	Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain <i>game online</i> walaupun saya sedang sibuk.				
14.	Saya tidak akan bermain <i>game online</i> ketika saya sedang sibuk.				
15.	Saya merasa kesal ketika saya kalah dalam bermain <i>game online</i> .				
16.	Saya merasa jengkel ketika saya tidak berhasil menuju level selanjutnya.				
17.	Saya bermain <i>game online</i> setiap hari.				
18.	Saya tidak bermain <i>game online</i> setiap hari				
19.	Saya tidak memikirkan <i>game online</i> hingga terbawa mimpi.				
20.	Saya merasa tidak ingin bermain <i>game online</i> ketika sedang tidak bermain <i>game online</i> .				
21.	Saya selalu ingin bermain <i>game online</i> ketika sedang tidak bermain <i>game online</i> .				
22.	Saya tidak merasa cemas ketika bermain <i>game online</i> .				
23.	Saya merasa biasa saja ketika				

No	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
	mendapatkan teman satu tim yang toxic.				
24.	Saya merasa marah jika mendapatkan teman satu tim yang sok jago.				
25.	Saya merasa biasa saja ketika mendapatkan teman satu tim yang sok jago.				
26.	Saya tidak bermain <i>game</i> ketika sedang ada PR.				
27.	Walaupun saya suka bermain <i>game</i> saya tidak pernah lupa belajar.				
28.	Saya suka bermain <i>game</i> hingga lupa belajar.				
29.	Saya selalu memperhatikan guru ketika mengajar.				
30.	Saya selalu gaduh di saat kegiatan pembelajaran.				
31.	Saya tidak memperhatikan guru ketika pembelajaran.				
32.	Saya suka mengganggu teman di kelas.				
33.	Saya selalu mengumpulkan tugas tepat waktu.				
34.	Saya selalu mengerjakan PR sendiri di rumah.				
35.	Saya mudah diajak bekerja sama saat mengerjakan tugas kelompok.				
36.	Ketika ingin keluar kelas atau ingin ke toilet, saya tidak pernah izin kepada guru yang mengajar.				
37.	Saya selalu terlambat mengumpulkan				

No	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
	tugas.				
38.	Ketika ada tugas kelompok, saya tidak membantu teman kelompok saya.				
39.	Saya selalu membawa buku sesuai dengan jadwal yang ada.				
40.	Saya ke sekolah hanya membawa buku seadanya.				
41.	Saya selalu meminjam alat tulis teman.				
42.	Saya senang mencoret meja dan kursi tempat duduk saya.				

Data Jawaban Responden Variabel Intensitas Bermain *Game online*

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Randika Bayu N S	3	4	3	3	2	2	2	3	4	4	2	3	4	4	3	3	1	1	4	2	3	2	4	2	4	
2	Y. Rohman Hanif	4	4	3	4	2	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	
3	M. Ilham	3	2	4	4	4	3	2	3	3	1	4	1	1	4	1	1	1	4	1	4	3	1	1	1	1	
4	Alvian Aldiansyah	3	4	2	4	2	3	2	4	4	2	2	3	4	4	3	3	3	2	1	2	3	2	3	2	2	
5	Faizal C.S	1	3	2	3	1	1	2	4	1	2	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	1	2	3	1	2	
6	Adit D	1	1	4	1	4	1	4	1	4	1	2	1	4	1	2	2	2	2	1	3	3	4	1	1	1	
7	Harry	3	4	2	4	4	4	1	3	4	1	2	3	4	1	3	3	4	2	1	2	3	1	3	3	3	
8	Sekar Yoga Prini	4	4	3	3	1	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	4	4	1	
9	Raisya S. R	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	1	3	2	4	2	3	
10	Agustina Khusnul	4	4	2	4	1	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	3	3	4	3	4	4	1	
11	Kevin Widiyanto	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	1	1	2	3	2	2	1	1	1	3	2	3	1	2	3	
12	Arya Raid R	3	4	3	4	4	4	1	2	4	4	3	3	4	4	1	1	4	4	1	2	1	1	4	3	2	
13	Fiqri Maulana	3	3	2	3	1	3	2	4	3	2	2	1	3	2	3	1	3	3	1	3	3	1	3	1	3	
14	Santi Nortika	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	1	4	4	1	
15	Reyfan Pramudya	2	4	3	4	4	4	2	4	4	4	1	1	1	2	3	3	4	4	1	2	1	2	4	3	4	
16	Tristan K	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	1	4	3	4	4	3	2	4	2	4	1	
17	Alan Saputra	4	4	2	4	4	4	2	4	4	1	3	4	3	4	4	4	3	1	1	2	4	1	3	4	2	
18	Andika Widi S	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	1	4	1	
19	Wisnu Aditia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	1
20	Adikmas Aji Saka	3	4	4	1	1	3	4	4	4	4	2	2	3	2	4	4	3	2	1	2	3	1	3	3	2	
21	Alip	3	1	2	2	1	4	4	3	4	4	2	1	2	2	2	4	1	1	1	1	3	1	1	4	2	

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
22	Arinda	3	4	3	2	2	4	2	2	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	
23	Avid W	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	2	2	3	4	2	2	2	2	1	2		2	3	2	4	
24	Atika Dwi R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	2
25	Syafira Iftisany	4	4	3	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	4	2	2	4	1	1	1	4	1	4	4	4	
26	Rizky	2	3	3	3	2	3	4	4	4	2	1	1	1	2	4	3	3	2	1	3	2	1	3	1	4	
27	M. Finza	3	4	4	1	4	4	3	4	4	3	2	4	4	1	4	4	3	2	1	1	4	1	4	4	1	
28	Rendy Wahyu S	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1	
29	Adhitya Gusuha Y	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	3	2	2	4	4	3	2	3	3	2	
30	Yogi A	2	3	4	3	2	3	2	4	3	2	4	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	4	2	2	3	
31	Kyla Sekar W	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	3	4	2	2	4	4	1	2	2	3	4	1	1	
32	Dedi Pratama	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	1	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	3	4	1	
33	Dhika B. A. S	3	4	2	3	3	4	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	4	2	3	1	3	2	1	
34	Azza Nur F	4	3	3	3	4	4	2	3	4	4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	3	2	4	2	2	
35	Dhiki Tegar A. S	2	2	3	3	1	2	1	1	3	3	2	2	4	4	1	2	1	1	4	2	3	2	4	2	2	
36	Ronal	4	4	2	3	4	3	2	2	4	1	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	4	2	2	1	1	
37	Yusuf Nur Kahfi	4	4	2	3	2	4	3	3	4	4	1	1	3	2	3	2	3	1	1	2	3	3	3	2	3	
38	Fendi Putro N. N	2	3	2	3	1	4	1	1	4	3	1	1	4	4	2	1	2	1	1	1	1	4	1	2	1	
39	Danang Nugroho	3	4	4	4	2	3	3	2	3	2	2	2	4	4	3	2	3	2	3	4	3	4	1	2	3	
40	Juwita	4	3	2	4	1	3	1	1	4	2	2	3	4	4	3	1	3	2	1	3	2	2	4	2	2	
41	Aulia Dwi Aryanti	4	4	4	3	1	3	2	2	4	3	4	3	3	4	2	2	3	3	4	4	3	2	2	2	1	
42	Julika Sari	4	4	1	4	1	4	1	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	3	
43	Ikhda Afifatul I	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	1	4	4	2	
44	Aden M. M. P. A	2	4	4	4	2	4	1	3	4	4	2	1	4	4	3	3	3	2	1	2	3	2	3	1	2	

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
45	Ririt Ayu N	3	3	2	3	2	4	2	3	4	4	2	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	4	3	2	
46	Zahwa Intan S	4	4	2	3	4	4	2	3	4	3	2	2	4	4	3	3	3	1	1	2	3	4	3	1	3	
47	Anindya Puspita S	4	4	2	4	4	4	2	1	4	3	2	4	4	2	2	2	4	1	1	1	4	1	1	2	4	
48	Naysilla Nilam S	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	1	4	3	2	
49	Putri	3	4	2	3	1	1	1	1	3	2	1	1	2	2	1	1	1	1	4	1	1	3	1	3	2	
50	Nadhiifah	1	4	1	3	2	4	1	1	4	4	1		3	2	1	1	3	1	1	2	4	1	3	4	3	
51	Isna	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1	
52	Syahida	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1	
53	Tesa	4	4	3	4	1	4	1	4	4	1	3	4	4	1	4	4	4		3	1	4	1	4	4	1	
54	Muhammad D	3	3	2	3	2	3	2	3	4	2	2		3	2	1	2	1	2	2	2	1	3	3	3	3	
55	Cika Suci R	4	3	1	3	1	4	1	4	4	1	2	4	3	1	4	4	4	1	1	1	3	1	3	1	3	
56	Rahayu	2	4	2	1	2	4	2	1	4	1	2	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	1	2	3	3	4
57	Alief	3	3	4	4	4	4	4	1	4	2	2	2	4	4	4	4	1	1	4	3	3	4	1	3	4	
58	Nur Laila	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	3	4	1	1	2	3	1	4	3	2	
59	Syifa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	1	1	4	4	
60	Muslimah	4	4	3	4	1	4	1	4	4	1	2	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1	
61	Elsa	4	4	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	
62	Nur Laeli	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1	
63	Endang	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1	
64	Agis Kirana	3	1	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	1	4	4	2	
65	Anisa Nur Sani	4	4	2	4	1	4	1	4	4	1	2	4	4	1	4	4	4	4	1	1	4	1	4	4	1	
66	Chaesa Rina H	4	4	2	4	1	4	1	4	4	1	2	4	4	1	4	4	4	4	1	1	4	1	4	4	1	
67	Danang	3	4	1	2	4	4	2	4	4	3	1	1	1	3	2	3	3	3	4	4	1	3	1	3	2	

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
68	Putra Bagus	2	4	2	3	3	4	4	1	4	4	2	2	4	4	4	4	3	1	1	4	4	2	4	1	3	
69	Rizky Naufal M	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	4	1	4	1	1	
70	Rista Vani Putri	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	1	1	1	3	1	1	3	4	1	1	1	1	
71	Rozannah Ardiani	3	4	2	3	2	3	2	3	4	2	3	4	4	3	2	3	3	3	1	3	3	2	4	4	2	
72	M. Zulfikar E. R	3	4	3	2	2	4	3	4	4	4	1	3	4	4	4	3	3	2	4	4	2	2	4	1	1	
73	Daniel Putra P	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	2	3	3	2	4	4	3	1	1	2	3	2	4	2	2	
74	Muammar Y. A	3	4	2	4	2	4	2	3	4	1	2	3	4	3	3	3	3	4	1	3	3	2	4	1	2	
75	Adi Agung P	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	1	2	4	4	1	4	1	
76	Achmad Zidan A	4	3	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	2	4	1	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	
77	M. Royhansyah	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	3	
78	Nofa Andriyan S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1
79	Nabiha N. A. S. B	1	1	4	3	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	2	3	4	3	4	4	
80	Rendi Andika	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	2	4	3	3	3	2	1	1	4	2	3	4	3	2	
81	Fahri	1	1	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	2	
82	Andriyas Setia A	1	1	4	4	3	4	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	1	4	2	1	2	3	2	
83	Zayyan Alwy	2	3	1	3	1	1	1	2	4	3	1	1	3	4	2	4	1	1	4	3	3	4	4	2	2	
84	Fajri	3	4	4	4	4	4	3	2	4	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1	3	1	4	1	1	
85	Junita Lativa N	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	3	4	3	4	4	4	1	1	4	1	3	4	1	
86	Nicholes Pebri I	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	2	1	2	3	2	2	3	3	
87	Erdin Wibiyas P	2	2	4	4	3	4	2	3	3	4	1	3	4	4	1	3	3	3	1	2	1	2	3	3	4	
88	Ryandana	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	2	4	1	1	4	3	2	3	4	1	
89	Purnomo Cs	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	2	3	4	4	3	3	3	2	4	1	3	1	1	4	4	
90	Robi	3	4	4	2	2	4	3	3	4	4	1	2	3	3	4	4	2	3	1	1	3	2	4	2	2	

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
91	David Af	2	2	4	4	4	4	1	2	4	4	1	2	4	3	1	2	3	1	1	2	1	2	4	1	1
92	Andika Yoga	3	4	4	3	2	4	2	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	4	3	2
93	Jhihan N. D. M	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	2	1	4	4	4	3	4	1	4	4	2
94	Andrianto	4	4	2	3	2	4	2	2	4	4	1	1	3	4	3	4	1	1	2	4	1	4	4	1	1
95	Vandi	3	4	3	2	1	2	1	4	3	2	1	1	3	2	2	2	2	3	1	2	3	3	4	3	2
96	Angga Adi	4	4	2	4	4	1	1	1	4	1	1	4	4	4	2	3	4	1	1	1	1	4	1	1	2
97	M. Avriyanto	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	1	3	3	4	3	3	2	2	2	2	3	1	3	2	2
98	Jakhi M. A. M	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	3	2	2	3	3	3	3	1	2	2	2	4	1	1
99	Putri Dwi J	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1
100	Aftinata	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1
101	Afafi	4	3	2	3	3	4	1	3	4	4	2	1	3	2	4	4	3	2	3	1	3	4	2	3	3
102	Quinsa	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	2	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3
103	Aprilia Nur V. D	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1
104	Karunia Indah H	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1
105	Imtichan	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	3	2	2	3	3	3	3	1	2	2	2	4	1	2
106	Khoirun Nisa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
107	Vitri Tri Hapsari	2	3	2	3	2	1	4	3	4	2	1	3	4	4	3	2	4	2	4	2	3	1	4	1	1
108	Fitri Oktaviani	2	3	3	3	4	3	1	2	4	4	2	2	4	4	2	2	3	3	4	4	3	2	4	2	2
109	Alim Canggih	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1
110	Aditya Khoiru Z	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	4	2	1	2	4	2	3	3	2

Data Jawaban Responden Variabel Disiplin Belajar

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	Randika Bayu N S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
2	Y. Rohman Hanif	2	3	2		3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	1	3	3
3	M. Ilham	3	2	3	4	4	4	2	3	3	2	4	3	4	4	3	4	4
4	Alvian Aldiansyah	1	4	4	2	1	3	2	2	2	2	3	3	4	2	4	3	4
5	Faizal C.S	3	2	3	2	4	3	3	2	2	2	4	3	3	2	3	3	4
6	Adit D	4	1		4	4	3	3	2	2	2	1	3	4	1	3	3	4
7	Harry	1	2	4	4	4	4	4	2	1	2	1	1	4	4	4	3	4
8	Sekar Yoga Prini	3	2	3	4	4	3	1	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4
9	Raisya S. R	3	4	4	2	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3
10	Agustina Khusnul K	3	4	4	2	4	3	4	4	2	2	4	4	4	3	3	3	4
11	Kevin Widiyanto	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	3
12	Arya Raid Ramadhan	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2
13	Fiqri Maulana	4	2	3	2	1	3	1	2	3	4	3	4	4	4	4	2	3
14	Santi Nortika	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4
15	Reyfan Pramudya	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	1	4	3	2	3	3
16	Tristan K	1	2	2	3	4	4	2	2	1	3	4	3	4	4	4	1	4
17	Alan Saputra	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	4	3	2	4	4	3	4
18	Andika Widi S	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4		
19	Wisnu Aditia	4	2	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	2	1	1	4
20	Adikmas Aji Saka	4	4	4	3	4	4	4	2	2	1	4	3	3	4	1	4	3
21	Alip	3	2	3	4	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	1	3	4

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
22	Arinda	3	2	3	3	4	3	3	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4
23	Avid W	3	2	3	3	4	4	4	2	2	3	4	2	4	4	2	3	4
24	Atika Dwi R	3	3	2	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4
25	Syafira Iftisany	4	4	4	4	3	3	3	2	4	2	3	4	4	2	4	4	4
26	Rizky	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
27	M. Finza	1	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
28	Rendy Wahyu S	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4
29	Adhitya Gusuha Y	4	1	4	1	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4
30	Yogi A	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
31	Kyla Sekar Wibana	2	2	2	2	2	2	1	3	4	3	3	4	1	3	3	4	2
32	Dedi Pratama	3	4	4	4	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	2	3	4
33	Dhika Buaran A. S	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4
34	Azza Nur F	3	2	4	3	3	3	1	1	1	2	3	2	3	4	4	3	1
35	Dhiki Tegar A. S	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3
36	Ronal	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	4	3	3	4	1	3	1
37	Yusuf Nur Kahfi	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	1	3	3
38	Fendi Putro N. N	2	2	4	2	3	4	3	2	2	2	4	4	4	3	3	4	4
39	Danang Nugroho	4	2	3	3	2	2	3	2	4	4	4	2	3	4	4	2	2
40	Juwita	4	2	3	2		3	2	3	2	4	4	2	4	4	4	3	2
41	Aulia Dwi Aryanti	3	4	2	2	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	3	4
42	Julika Sari	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3
43	Ikhda Afifatul I	4	4	4	4	2	3	2	2	2	3	4	2	3	4	1	3	4
44	Aden M. M. P. A	1	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
45	Ririt Ayu Novianti	3	4	4	4	4	3	1	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3
46	Zahwa Intan S	3	2	3	3	4	4	4	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4
47	Anindya Puspita Sari	3	1	4	3	4	4	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4
48	Naysilla Nilam S	2	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4
49	Putri	1	3	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4
50	Nadhiifah	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	4	3	4	2	4	3	3
51	Isna	4	4	4	2	2	3	2	4	3	3	4	4	4	1	3	3	3
52	Syahida	4	1	4	2	4	3	3	2	2	2	4	4	3	4	4	3	2
53	Tesa	4	1	4	2	4	3	3	2	2	2	4	4	3	4	4	3	3
54	Muhammad D	4	1	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4
55	Cika Suci Ramahdani	3	3	1	4	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	4
56	Rahayu	4	1	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	2	4	2	4	4
57	Alief	1	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	3
58	Nur Laila	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2
59	Syifa	4	1	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	2	4	3	4
60	Muslimah	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
61	Elsa	4	1	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	2	4	3	4
62	Nur Laeli	1	4	4	4	4	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	1
63	Endang	4	1	4	1	4	2	1	2	2	4	4	4	3	4	4	3	1
64	Agis Kirana	4	1	4	1	4	3	3	2	2	2	4	4	3	4	4	3	2
65	Anisa Nur Sani	4	2	4	3	1	4	1	2	4	2	4	4	4	4	4	4	1
66	Chaesa Rina Hapsari	4	2	4	4	4	3	1	2	2	2	4	4	3	4	4	3	3
67	Danang	4	2	4	4	4	3	3	4	2	2	4	4	4	4	4	3	3

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
68	Putra Bagus	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2
69	Rizky Naufal Muzaki	2	1	4	4	4	4	2	1	2	3	4	2	4	4	4	4	4
70	Rista Vani Putri	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
71	Rozannah Ardiani	4	3	3	2	4	3	1	4	2	4	4	4	4	4	1	3	3
72	M. Zulfikar E. R	3	2	2	3	4	3	3	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3
73	Daniel Putra P	3	2	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	2	2
74	Muammar Yazid Afif	4	2	4	3	4	4	3	2	2	2	4	3	4	3	4	3	4
75	Adi Agung P	3	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3
76	Achmad Zidan A	1	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	3	4	4	1	4	4
77	M. Royhansyah	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	4	3	1	4	4	3	3
78	Nofa Andriyan Saputra	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
79	Nabiha N. A. S. B	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
80	Rendi Andika	1	4	3	2	4	3	3	2	4	4	3	3	4	2	4	3	4
81	Fahri	2	3	4	3	4	4	4	3	1	3	4	3	4	1	2	3	4
82	Andriyas Setia Adi	1	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	4	3	3
83	Zayyan Alwy	3	3	2	4	4	3	3	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3
84	Fajri	3	1	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2
85	Junita Lativa N	3	4	4	2	3	3	3	2	1	2	3	3	3	4	3	4	4
86	Nicholes Pebri I	1	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4
87	Erdin Wibiyas P	1	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3
88	Ryandana	3	3	4	2	2	3	3	2	1	4	2	2	3	3	3	2	3
89	Purnomo Cs	4	1	4	3	2	2	1	3	1	3	2	4	4	2	1	3	1
90	Robi	1	2	4	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
91	David Af	3	4	4	2	2	4	3	2	3	4	4	3	4	2	4	3	4
92	Andika Yoga	4	2	1	3	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1
93	Jhihan N. D. M	3	2	3	2	4	3	3	2	2	2	4	3	1	4	3	3	3
94	Andrianto	1	2	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4
95	Vandi	4	4	4	2	4	3	4	2	2	4	4	3	4	2	4	3	1
96	Angga Adi	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	3	3
97	M. Avriyanto	1	3	3	1	1	2		4	4	3	3	1	3	4	2	3	3
98	Jakhi Muhammad A. M	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3
99	Putri Dwi J	3	4	3	4	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	4	3	2
100	Aftinata	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	2	3
101	Afafi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	3
102	Quinsa	4	4	4	3	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	2	3	4
103	Aprilia Nur Vita D	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4
104	Karunia Indah H	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	1	2	3
105	Imtichan	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	1	2	3
106	Khoirun Nisa	3	2	2	2	3	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	3	2
107	Vitri Tri Hapsari	1	1	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
108	Fitri Oktaviani	4	4	4	4	3	4	2	2	4	2	4	3	4	4	4	3	3
109	Alim Canggih	1	2	4	4	3	4	3	2	2	2	4	3	3	4	4	4	4
110	Aditya Khoiru Zaki	1	1	4	3	3	3	3	4	2	2	4	3	3	4	4	3	4

Penghitungan Uji Validitas

X	Y	XY	X²	Y²
117	90	10530	13689	8100
103	89	9167	10609	7921
99	89	8811	9801	7921
99	89	8811	9801	7921
81	90	7290	6561	8100
128	86	11008	16384	7396
133	81	10773	17689	6561
130	81	10530	16900	6561
100	70	7000	10000	4900
102	72	7344	10404	5184
123	91	11193	15129	8281
112	79	8848	12544	6241
111	79	8769	12321	6241
124	91	11284	15376	8281
124	91	11284	15376	8281
91	84	7644	8281	7056
75	67	5025	5625	4489
91	74	6734	8281	5476
81	66	5346	6561	4356
102	76	7752	10404	5776
102	77	7854	10404	5929
109	79	8611	11881	6241
114	86	9804	12996	7396
116	94	10904	13456	8836
124	97	12028	15376	9409
97	70	6790	9409	4900
107	91	9737	11449	8281

100	87	8700	10000	7569
105	90	9450	11025	8100
103	95	9785	10609	9025
3203	2501	8010703	10259209	

Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Intensitas Bermain *Game online* (X)

Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	-0,233	0,361	Tidak Valid
2	0,417	0,361	Valid
3	0,482	0,361	Valid
4	0,219	0,361	Tidak Valid
5	0,421	0,361	Valid
6	0,223	0,361	Tidak Valid
7	0,439	0,361	Valid
8	0,247	0,361	Tidak Valid
9	0,591	0,361	Valid
10	0,454	0,361	Valid
11	0,271	0,361	Tidak Valid
12	0,010	0,361	Tidak Valid
13	0,373	0,361	Valid
14	0,496	0,361	Valid
15	0,517	0,361	Valid
16	0,672	0,361	Valid
17	0,440	0,361	Valid
18	0,508	0,361	Valid
19	0,577	0,361	Valid
20	0,387	0,361	Valid
21	0,333	0,361	Tidak Valid

22	-0,228	0,361	Tidak Valid
23	0,565	0,361	Valid
24	0,406	0,361	Valid
25	0,560	0,361	Valid
26	0,471	0,361	Valid
27	0,545	0,361	Valid
28	0,336	0,361	Tidak Valid
29	0,382	0,361	Valid
30	0,512	0,361	Valid
31	0,370	0,361	Valid
32	-0,436	0,361	Tidak Valid
33	0,130	0,361	Tidak Valid
34	0,091	0,361	Tidak Valid
35	0,450	0,361	Valid
36	0,390	0,361	Valid
37	0,398	0,361	Valid

Hasil Uji Validitas Instrumen Disiplin Belajar Siswa (Y)

Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	-0,212	0,361	Tidak Valid
2	0,372	0,361	Valid
3	0,364	0,361	Valid
4	0,604	0,361	Valid
5	0,316	0,361	Tidak Valid
6	0,417	0,361	Valid
7	0,671	0,361	Valid
8	0,142	0,361	Tidak Valid
9	0,443	0,361	Valid

10	0,615	0,361	Valid
11	0,304	0,361	Tidak Valid
12	0,625	0,361	Valid
13	0,651	0,361	Valid
14	0,387	0,361	Valid
15	0,421	0,361	Valid
16	0,561	0,361	Valid
17	0,195	0,361	Tidak Valid
18	0,464	0,361	Valid
19	0,583	0,361	Valid
20	0,402	0,361	Valid
21	0,185	0,361	Tidak Valid
22	-0,146	0,361	Tidak Valid
23	-0,051	0,361	Tidak Valid
24	0,149	0,361	Tidak Valid
25	0,465	0,361	Valid
26	0,458	0,361	Valid

Penghitungan Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Inensitas Bermain *Game online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,824	25

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Disiplin Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,805	17

Perhitungan Uji Normalitas

Variabel intensitas bermain *game online*

Berdasarkan uji statistik, telah diketahui :

Panjang kelas = 9

Rata-rata (μ) = 71,782

Standar deviasi (σ) = 10,489

Data diatas digunakan untuk menyusun tabel bantuan dalam menghitung normalitas data, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.5

Tabel Bantuan Intensitas Bermain *Game online*

Interval	f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
46-54	4	2	2	4	2
55-63	18	15	3	9	0,6
64-72	40	38	2	4	0,105
73-81	31	38	-7	49	1,289
82-90	14	15	-1	1	0,067
91-100	3	2	1	1	0,5
Jumlah	110	110			4,561

Variabel disiplin belajar

Berdasarkan uji statistik, telah diketahui :

Panjang kelas = 5

Rata-rata (μ) = 53,64

Standar deviasi (σ) = 5,672

Data diatas digunakan untuk menyusun tabel bantuan dalam menghitung normalitas data, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.6

Tabel Bantuan Disiplin Belajar Siswa

Interval	f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
39-43	5	2	3	9	4,5
44-48	16	15	1	1	0,067
49-53	30	38	-8	64	1,684
54-58	37	38	-1	1	0,026
59-63	18	15	3	9	0,6
64-68	4	2	2	4	2
Total	110	110		0	8,877

Menghitung f_h

Baris pertama = $2,27\% \times 110 = 2,479$

Baris kedua = $13,53\% \times 110 = 14,884$

$$\text{Baris ketiga} = 34,13\% \times 110 = 37,543$$

$$\text{Baris keempat} = 34,13\% \times 110 = 37,543$$

$$\text{Baris kelima} = 13,53\% \times 110 = 14,883$$

$$\text{Baris keenam} = 2,27\% \times 110 = 2,497$$

Tabel Penghitungan Uji Hipotesis

X	Y	X²	Y²	XY
72	46	5184	2116	3312
77	56	5929	3136	4312
58	46	3364	2116	2668
69	48	4761	2304	3312
46	44	2116	1936	2024
52	49	2704	2401	2548
68	54	4624	2916	3672
83	58	6889	3364	4814
85	57	7225	3249	4845
81	59	6561	3481	4779
58	58	3364	3364	3364
71	49	5041	2401	3479
59	58	3481	3364	3422
82	55	6724	3025	4510
71	48	5041	2304	3408
82	49	6724	2401	4018
76	52	5776	2704	3952
79	53	6241	2809	4187
95	54	9025	2916	5130
69	55	4761	3025	3795
56	54	3136	2916	3024

X	Y	X²	Y²	XY
68	53	4624	2809	3604
68	59	4624	3481	4012
91	58	8281	3364	5278
78	65	6084	4225	5070
62	62	3844	3844	3844
74	57	5476	3249	4218
73	58	5329	3364	4234
79	63	6241	3969	4977
57	43	3249	1849	2451
76	57	5776	3249	4332
74	63	5476	3969	4662
63	43	3969	1849	2709
68	60	4624	3600	4080
57	43	3249	1849	2451
58	46	3364	2116	2668
66	52	4356	2704	3432
51	50	2601	2500	2550
72	48	5184	2304	3456
63	49	3969	2401	3087
72	53	5184	2809	3816
72	51	5184	2601	3672
89	58	7921	3364	5162
68	58	4624	3364	3944
72	54	5184	2916	3888
72	56	5184	3136	4032
67	58	4489	3364	3886
87	57	7569	3249	4959
46	49	2116	2401	2254
55	53	3025	2809	2915

X	Y	X²	Y²	XY
70	51	4900	2601	3570
70	52	4900	2704	3640
72	58	5184	3364	4176
57	46	3249	2116	2622
62	55	3844	3025	3410
70	59	4900	3481	4130
77	62	5929	3844	4774
80	59	6400	3481	4720
90	67	8100	4489	6030
70	56	4900	3136	3920
87	55	7569	3025	4785
70	48	4900	2304	3360
70	50	4900	2500	3500
81	52	6561	2704	4212
72	53	5184	2809	3816
72	58	5184	3364	4176
66	62	4356	3844	4092
74	53	5476	2809	3922
73	63	5329	3969	4599
65	53	4225	2809	3445
72	49	5184	2401	3528
75	56	5625	3136	4200
73	55	5329	3025	4015
70	51	4900	2601	3570
82	55	6724	3025	4510
55	48	3025	2304	2640
89	65	7921	4225	5785
88	67	7744	4489	5896
78	53	6084	2809	4134

X	Y	X²	Y²	XY
75	52	5625	2704	3900
73	45	5329	2025	3285
65	47	4225	2209	3055
60	55	3600	3025	3300
65	51	4225	2601	3315
79	61	6241	3721	4819
78	51	6084	2601	3978
69	45	4761	2025	3105
80	41	6400	1681	3280
79	46	6241	2116	3634
70	55	4900	3025	3850
60	54	3600	2916	3240
73	47	5329	2209	3431
86	58	7396	3364	4988
66	54	4356	2916	3564
59	47	3481	2209	2773
60	41	3600	1681	2460
72	53	5184	2809	3816
72	56	5184	3136	4032
81	61	6561	3721	4941
81	62	6561	3844	5022
71	59	5041	3481	4189
82	61	6724	3721	5002
81	59	6561	3481	4779
81	58	6561	3364	4698
73	52	5329	2704	3796
100	57	10000	3249	5700
65	58	4225	3364	3770
72	53	5184	2809	3816

X	Y	X²	Y²	XY
75	51	5625	2601	3825
82	61	6724	3721	5002
7902	5940	578854	324382	429760

$$r = \frac{N \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r = \frac{110 \cdot 429760 - 7902 \cdot 5940}{\sqrt{[110 \cdot 578854 - 62441604][110 \cdot 324382 - 35283600]}}$$

$$r = \frac{47273600 - 46937880}{\sqrt{(63673940 - 62441604)(35682020 - 35283600)}}$$

$$r = \frac{335720}{\sqrt{(1232336)(398420)}}$$

$$r = \frac{335720}{\sqrt{490987309120}}$$

$$r = \frac{335720}{700704,865917} = 0,479$$