

## Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa

Anggraeni Putri Damayanti<sup>1</sup>, Umbu Tagela<sup>2</sup>, Tritjahjo Danny Soesilo<sup>3</sup>

Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Kristen Satya Wacana<sup>1</sup>

Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Kristen Satya Wacana<sup>2</sup>

Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Kristen Satya Wacana<sup>3</sup>

E-mail: [anggraenipd06@gmail.com](mailto:anggraenipd06@gmail.com)<sup>1</sup>, [umbu.leba@uksw.edu](mailto:umbu.leba@uksw.edu)<sup>2</sup>,  
[tritjahjo.danny@uksw.edu](mailto:tritjahjo.danny@uksw.edu)<sup>3</sup>

Correspondent Author: Anggraeni Putri Damayanti, [anggraenipd06@gmail.com](mailto:anggraenipd06@gmail.com)

Doi: [10.31316/gcouns.v8i01.4754](https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.4754)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *total sampling* dengan jumlah 144 orang siswa kelas XI IPS, sesuai jumlah populasi yaitu 144 orang siswa. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan instrumen skala dan dianalisis menggunakan teknik regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan perolehan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  serta nilai  $t_{hitung}$  yang lebih besar  $t_{tabel}$  ( $-10,508 > 1,982$ ). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh negatif signifikan intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan.

**Kata kunci:** intensitas penggunaan *game online*, disiplin belajar, siswa SMA

### Abstract

*This study aims to determine the significance influence of the intensity of using online games towards students learning discipline of XI IPS class at SMA Negeri 1 Tenganan. The sample in this study was taken using the total sampling technique with a total of 144 students of XI IPS class, according to the total population. Research data were collected using a scale instrument and analyzed using a simple linear regression technique with the help of SPSS for Windows 20.0. The results showed that the significance value was  $0,000 < 0,05$  and the  $t_{count}$  value was greater than  $t_{table}$  ( $-10,508 > 1,982$ ). Based on those results, the conclusion from this research is that there is a significant negative effect of the intensity of using online games towards students learning discipline of XI IPS class at SMA Negeri 1 Tenganan.*

**Keywords:** the intensity of using online games, learning discipline, senior high school students

### Info Artikel

Diterima Mei 2023, disetujui Juli 2023, diterbitkan Desember 2023



## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat saat ini tentu telah banyak diikuti dan digunakan oleh banyak kalangan masyarakat. Salah satu dari dampak kemajuan teknologi yaitu internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga dapat dilakukan antara lain penggunaan *game online*. Pengguna *game online* sendiri umumnya berasal dari kalangan remaja usia sekolah, yang mana *game online* dianggap sebagai pelarian untuk melepas penat setelah belajar. Akan tetapi, pada kenyataannya yang terjadi justru para remaja tersebut tidak memperhatikan durasi dan waktu dalam menggunakan *game online*. *Game online* yang seharusnya dapat menjadi media untuk *ice breaking* setelah penat menjalani proses pembelajaran, justru dapat menimbulkan dampak buruk karena intensitas penggunaan yang tidak tepat.

Intensitas sendiri oleh Klaoh (Hidayati, 2014) diartikan sebagai tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari dengan rasa senang. Sedangkan *game online* menurut Young (Kartini, 2016) menjelaskan *game online* adalah suatu situs atau aplikasi yang menyajikan berbagai macam jenis permainan yang menghubungkan antar individu yang menggunakannya dengan saling terhubung melalui jaringan *online* dalam waktu yang bersamaan. Sehingga, intensitas penggunaan *game online* menurut Anggraini & Wahyuningsih dapat diartikan sebagai besarnya ataupun kekuatan dan fokus ketika sedang menggunakan *game online* yang mempunyai sifat kuantitatif dan kualitas dengan derajat yang bertingkat-tingkat (Agustin, 2018).

Selanjutnya, menurut Griffiths, dkk (Apriliyani, 2020) intensitas bermain permainan atau *game* termasuk *game online* adalah banyaknya jam (rata-rata) yang dilakukan oleh seseorang dalam bermain *game* dalam kurun waktu setiap minggunya. Artinya, intensitas setiap orang dalam bermain *game online* dapat berbeda-beda. Intensitas penggunaan *game online* tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti yang disampaikan oleh Shatuti (2012) yakni diantaranya; a) *emotional coping* atau pengalihan kondisi emosional; b) keluar dari dunia nyata; c) lingkungan; d) pemuas kebutuhan sosial dan interpersonal; e) kebutuhan akan prestasi; f) kebutuhan akan tantangan; dan g) kebutuhan akan kekuasaan serta kekuatan. Beberapa faktor tersebutlah yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya intensitas penggunaan *game online* seseorang.

Lebih lanjut, Tas'au (Kholidiyah & Yuwono, 2013) berpendapat bahwa intensitas seseorang dalam bermain *game* dikatakan berada pada kategori ringan apabila orang tersebut bermain *game* sebanyak 1-2 kali perminggu, dikategorikan sedang jika bermain *game* 3-4 kali perminggu dan dikategorikan berat jika bermain *game* sebanyak 5-7 kali perminggu. Adapun aspek yang dapat digunakan untuk menilai seberapa tinggi intensitas seseorang dalam bermain *game* baik *online* ataupun *offline* menurut Chaplin diantaranya adalah; a) frekuensi atau seberapa sering bermain; b) lama waktu atau durasi; c) fokus atau perhatian penuh; dan d) emosi atau perasaan yang ditimbulkan selama bermain *game* (Agustin, 2018).

Meningkatnya berbagai macam jenis *game online* juga menyebabkan banyak dari kalangan masyarakat yang mulai menggunakannya, terutama anak dan remaja. Untuk siswa sekolah sendiri lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, yang menyebabkan terganggunya aktivitas kehidupannya sehari-hari terutama dalam aktivitas sekolah. Tak jarang pula para penggunanya, utamanya remaja sekolah, rela menghabiskan waktu belajarnya hanya demi mendapatkan kepuasan dalam bermain *game*



*online*. Sehingga, kedisiplinan siswa dalam belajar pun berkurang drastis dan berdampak pada prestasi belajar siswa baik secara kuantitatif ataupun kualitatif.

Disiplin merupakan unsur yang sangat penting bagi keberhasilan prestasi. Kedisiplinan belajar ataupun disiplin belajar sendiri menurut Darmadi (2017) merupakan kepatuhan siswa terhadap peraturan sehingga mampu mempengaruhi tingkah laku siswa selama belajar, baik di rumah maupun di sekolah. Sedangkan menurut Sumantri (Subakti & Handayani, 2020) menjelaskan bahwa disiplin belajar adalah kepatuhan dari semua siswa untuk melaksanakan kewajiban belajar secara sadar sehingga diperoleh perubahan pada dirinya, baik itu berupa pengetahuan, perbuatan, maupun sikap yang baik. Dalam prosesnya, disiplin belajar sangat diperlukan dengan tujuan untuk menghindari siswa dari hal-hal yang dapat mengganggu proses belajar mengajar.

Disiplin belajar siswa dipengaruhi beberapa faktor, seperti yang diungkapkan Tu'u (Nugraha & Sudarto, 2018) yakni diantaranya; a) adanya kesadaran diri; b) perilaku mengikuti dan ketaatan terhadap aturan; c) adanya alat pendidikan; dan d) adanya hubungan. Selanjutnya, ada beberapa aspek yang dapat digunakan untuk menilai seberapa disiplin seorang siswa dalam proses belajar. Sebagaimana yang disampaikan oleh Tu'u (Yusup, 2020) aspek-aspek disiplin belajar adalah; a) dapat mengatur waktu belajar; b) rajin dan teratur dalam belajar; c) memiliki perhatian yang baik saat belajar di kelas; dan d) menjaga ketertiban diri di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Guru BK SMA Negeri 1 Tengarani yang dilakukan pada hari Senin, 01 Agustus 2022 dapat dikatakan cukup banyak siswa SMA Negeri 1 Tengarani yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dengan intensitas penggunaan yang cukup lama. Menurut Guru BK, hobi bermain *game online* ini sebagian besar dipengaruhi oleh faktor lingkungan, yang mana jika seseorang siswa masuk dalam lingkup senang bermain *game online* maka akan mempengaruhi siswa lainnya.

Intensitas penggunaan *game online* dalam waktu yang lama oleh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tengarani ini dapat berdampak pada kebiasaan belajarnya, seperti tidak fokus mengikuti pembelajaran, kurang disiplin dalam mengerjakan tugas, membuat siswa begadang sehingga telat mengikuti pembelajaran, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan sebagainya. Biasanya siswa bermain *game online* pada jam istirahat ataupun jam kosong, tetapi terkadang didapati siswa bermain *game online* ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Melengkapi paparan di atas, penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Limianto (2019) yang berjudul "Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa" menunjukkan hasil penelitian nilai  $t_{hitung}$  sebesar -7.306 dengan probabilitas 0,000 dimana angka tersebut signifikan karena ( $p < 0,05$ ). Koefisien determinasi ( $R^2$ ) = 0,502, yang berarti bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa sebesar 50,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan  $H_0$  diterima, yaitu *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Tampubolon & Romiaty (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa SMA Negeri 2 Palangka Raya" menyimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa sebesar 39%. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai  $t_{hitung}$  sebesar -0,632. Dengan signifikansi 5% pada tabel  $r$  product moment dengan  $dk = n - 2 = 60 - 2 = 58$  dengan nilai sebesar 0,244. Dengan demikian harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan taraf taraf sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ .



Sedangkan hasil penelitian Oktaviana AR (2021) yang berjudul “Pengaruh *Game Online* PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara” menunjukkan taraf signifikansi 0,05 dan  $dk = n - 2 = 56$ , diperoleh nilai  $t_{\text{tabel}} = 2.003$  dengan hasil nilai  $t_{\text{hitung}} 1,83 \leq 2.003$ . Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan tidak terdapat *game online* PUBG terhadap disiplin belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X otomotif SMKN 03 Bengkulu Utara.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, terdapat perbedaan ataupun kesenjangan hasil analisis data yang diperoleh. Dalam penelitian Renaldi Bayu Limianto menunjukkan bahwa bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap disiplin belajar yang terbilang tinggi yaitu sebesar 50,2%. Selanjutnya, dalam penelitian Silaban menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *game online* memiliki pengaruh terhadap disiplin belajar yang terbilang sedang yaitu sebesar 39%. Sedangkan penelitian Oktaviana AR menunjukkan bahwa *game online* tidak berpengaruh terhadap disiplin belajar.

Merujuk pada paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan”. Penulis tertarik melakukan penelitian ini, karena berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *game online* siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tenganan berdampak pada turunnya disiplin belajar siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi pengaruh intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *causal-comparative* dengan metode kuantitatif. Sebagaimana menurut Soesilo (2018), penelitian *causal comparative* digunakan untuk menguji, apakah suatu variabel memiliki pengaruh terhadap variabel lainnya atau tidak. Terdapat dua hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yakni  $H_0$  : “Tidak ada pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan” dan  $H_a$  : “Ada pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sejumlah 144 orang pada kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan, dengan rincian 108 siswa untuk penelitian dan 36 siswa untuk uji coba instrumen. Sedangkan sampel penelitian ditarik menggunakan teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen skala dengan 4 alternatif jawaban (Sangat Sesuai, Sesuai, Tidak Sesuai, Sangat Tidak Sesuai). Instrumen skala intensitas penggunaan *game online* diadopsi dari penelitian (Kurniawati, 2010) dan skala disiplin belajar diadopsi dari penelitian (Ambarwati, 2013). Data penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik regresi linier sederhana.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tenganan dengan subjek penelitian siswa kelas XI IPS sejumlah 144 orang. Adapun analisis hasil penelitian dilakukan dengan analisis deskriptif dan analisis regresi yang diawali dengan uji asumsi prasyarat (normalitas dan linearitas). Berikut adalah hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan:



**Tabel 1.**  
 Analisis Deskriptif Penelitian

Kategori	Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i>		Disiplin Belajar	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	37	34%	0	0%
Tinggi	54	50%	0	0%
Sedang	17	16%	9	8%
Rendah	0	0%	88	82%
Sangat Rendah	0	0%	11	10%

Berdasarkan *output* tabel di atas, menunjukkan bahwa variabel intensitas penggunaan *game online* yang berjumlah 108 subjek mayoritas berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 50% (54 siswa). Diikuti kategori sangat tinggi (34% atau 37 siswa), kategori sedang (16% atau 17 siswa), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah serta sangat rendah.

Selanjutnya, untuk variabel disiplin belajar mayoritas sebaran data berada pada kategori rendah dengan persentase 82% atau 88 orang siswa, diikuti oleh kategori sangat rendah (10% atau 11 siswa), kategori sedang (8% atau 9 siswa) dan tidak ada siswa yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

Setelah ditemukan distribusi frekuensi data penelitian melalui analisis deskriptif, berikutnya dilakukan uji asumsi pra-syarat yakni uji normalitas dan uji linearitas. Adapun uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel penelitian datanya terdistribusi dengan normal atau tidak normal (Ghozali, 2018). Uji normalitas dilakukan dengan Uji Kolmogorov-Smirnov, yang hasilnya menunjukkan bahwa data penelitian terbukti normal. Hasil tersebut dibuktikan dengan temuan nilai signifikansi sebesar  $0,996 > 0,05$ . Selain itu, untuk memperkuat hasil tersebut juga dilakukan uji normalitas melalui histogram nilai residual. Hasilnya, data penelitian bergerak dan membentuk kurva normal, sehingga data penelitian dikatakan normal dengan temuan *mean* sebesar 5,66 dan *standard deviation* sebesar 4,05498.

Berikutnya, uji linearitas yang bertujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, apakah bentuk hubungannya membentuk pola garis linier atau tidak. Pengambilan keputusan apakah data memiliki hubungan yang linear atau tidak ketika ditemukan nilai *Sig. deviation from linearity*  $> 0,05$  dan *Fhitung*  $< F_{tabel}$ . Hasilnya, ditemukan nilai *Sig.* sebesar  $0,141 > 0,05$  dan *Fhitung*  $< F_{tabel}$  ( $1.354 < 3.931$ ).

Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya dilakukan analisis *regresi linear* sederhana sebagai uji hipotesis penelitian. Hasil analisis regresi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.**  
 Analisis Regresi  
 ANOVA<sup>a</sup>

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1832.864	1	1832.864	110.427	.000 <sup>b</sup>
Residual	1759.386	106	16.598		





Total		3592.250		107		
<i>Coefficients<sup>a</sup></i>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	88.607	3.655		24.240	.000
	Intensitas Penggunaan Game Online	-.373	.036	-.714	-10.508	.000

Berdasarkan tabel ANOVA<sup>a</sup> di atas, diperoleh nilai Sig. sebesar  $0,000 < 0,05$ . Artinya terdapat pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa. Adapun merujuk pada tabel *Coefficients<sup>a</sup>*, juga diperoleh nilai t hitung sebesar -10.508 lebih besar dari t tabel ( $-10,508 > 1,659$ ), serta nilai Sig. 0,000 yang artinya terdapat pengaruh signifikan intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan. Artinya H<sub>a</sub> yang berbunyi “ada pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan” diterima dan H<sub>0</sub> ditolak.

Merujuk pada tabel *Coefficients<sup>a</sup>* di atas, diperoleh pula nilai *constant* sebesar 88.607 dan nilai koefisien regresi sebesar -0,373. Hasil tersebut dapat dibuat menjadi persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 88.607 - 0,373X$$

Persamaan tersebut dapat diartikan bahwa jika tidak ada Intensitas Penggunaan *Game Online* (X), maka nilai konstan Disiplin Belajar (Y) adalah 88.607 dan juga setiap penambahan 1% Intensitas Penggunaan *Game Online* (X), maka nilai Disiplin Belajar (Y) akan berkurang sebesar 0,373. Karena nilai koefisien regresi yang ditemukan bernilai minus (-), maka dapat dimaknai bahwa intensitas penggunaan *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* oleh siswa maka semakin rendah disiplin belajar siswa.

**Tabel 3.**  
Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.714 <sup>a</sup>	.510	.506	4.074

Berdasarkan hasil output pada tabel 4.9 diketahui nilai korelasi (R) sebesar 0,714. Kemudian dari *output* tersebut diperoleh juga nilai koefisien determinasi (R Square) yaitu sebesar 0,510 yang mengandung arti bahwa pengaruh variabel intensitas penggunaan *game online* (X) terhadap disiplin belajar (Y) adalah sebesar 51% sedangkan 49% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh nilai  $f_{hitung} = 110,427 > 3,038$  dan nilai t hitung =  $-10,508 > 1,982$  dengan pengujian signifikansi menunjukkan nilai probabilitas sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang negatif pada intensitas penggunaan *game*



*online* terhadap disiplin belajar, semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* oleh siswa maka semakin rendah disiplin belajar siswa.

Penggunaan *game online* memberikan suatu hiburan bagi para pemainnya, akan tetapi jika intensitas penggunaan *game online* dalam waktu yang cukup lama akan berpengaruh terhadap disiplin belajar siswa. *Game online* akan berdampak buruk dan sangat merugikan bagi para penggunanya jika ia tidak dapat membatasi atau mengontrol dirinya sendiri dengan waktu yang ditentukan.

Shatuti (2012) menyebutkan terdapat tujuh faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan *game online* pada individu, diantaranya adalah *emotional coping* yaitu pengalihan suatu perasaan pada individu, keluar dari dunia nyata yaitu pengalihan dari suatu hal yang tidak sesuai dengan harapan, lingkungan dibagi menjadi dua yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan sosial, pemuas kebutuhan sosial dan interpersonal yaitu pengakuan diri, kebutuhan akan prestasi yaitu keberhasilan dalam permainannya, kebutuhan akan tantangan, dan kebutuhan akan kekuasaan dan kekuatan dari prestasi yang diraih dalam bermain *game online*.

Faktor-faktor tersebut menjadi pendorong bagi seseorang menggunakan *game online* dalam waktu yang cukup lama. Para penggunanya seringkali lupa waktu ketika sedang bermain *game online* dan melupakan hal-hal lainnya yang lebih penting, seperti lupa makan, lupa tidur, bahkan hingga lupa waktu dalam belajar. Tak jarang bagi para siswa, seringkali siswa bermain *game online* ketika sedang dalam proses pembelajaran di kelas, dan terkadang siswa merasa bosan dan malas mendengarkan penjelasan materi dari guru dan memilih mencari kesibukan lain yang menurutnya menyenangkan seperti bermain *game online*. Hal tersebut tentu berdampak buruk bagi kedisiplinan siswa dalam belajar.

Tu'u (Yusup, 2020) menjelaskan bahwa terdapat 4 sub aspek dalam disiplin belajar, yaitu; a) dapat mengatur waktu belajar; b) rajin dan teratur dalam belajar; c) memiliki perhatian yang baik saat belajar di kelas; dan d) menjaga ketertiban diri di kelas.. Namun pada kenyataannya siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tengarani memiliki kesadaran yang kurang dalam disiplin belajar, para siswa seringkali tidak fokus ketika proses pembelajaran dan merasa mengantuk, selain itu para siswa juga kerap melanggar tata tertib sekolah dengan makan di jam pelajaran, mengobrol pada saat guru menjelaskan materi, bahkan beberapa siswa memilih membolos ke kantin sekolah. Sedangkan, untuk mencapai keberhasilan belajar sendiri, siswa perlu memiliki disiplin belajar yang baik. Sebagaimana pendapat Buhari (Mahmudah, 2017) bahwa keinginan meraih keberhasilan termasuk dalam belajar, harus ditunjang dengan disiplin yang tinggi, yakni dalam melaksanakan program atau tugas sesuai dengan petunjuk pembelajaran.

Sebenarnya sekolah telah mengupayakan bagi para siswanya untuk disiplin dalam belajar, seperti membuat aturan dan tata tertib, memberikan suatu hukuman jika ada siswa yang melanggar, dan mengingatkan secara verbal agar tidak bermain *game online* di waktu pelajaran. Namun seringkali para siswa menganggap remeh dengan aturan maupun teguran dari para guru. Siswa lebih memilih untuk menghindar dan merasa keberatan dengan hukuman yang akan diberikan jika melanggar aturan sekolah. Dengan hal tersebut tentunya akan mempengaruhi prestasi belajarnya, seperti mendapatkan nilai rendah.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mendukung dan sejalan dengan penelitian Limianto (2019) yang berjudul "Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa" yang menunjukkan adanya pengaruh negatif bermain *game online* terhadap disiplin belajar siswa. Serta mendukung penelitian Tampubolon & Romiaty (2023) yang berjudul "Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Disiplin



Belajar Siswa SMA Negeri 2 Palangka Raya” dengan hasilnya terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa sebesar 39%. Adapun penelitian ini menolak penelitian yang dilakukan Oktaviana AR (2021) yang berjudul “Pengaruh *Game Online* PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara” yang hasilnya tidak terdapat pengaruh *game online* PUBG terhadap disiplin belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, yaitu “Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan”, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tenganan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang negatif intensitas penggunaan *game online* terhadap disiplin belajar, semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* oleh siswa maka semakin rendah disiplin belajar siswa. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *game online* oleh siswa, maka disiplin belajar siswa tersebut juga semakin meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H. (2018). Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang [Diploma Thesis, UIN Raden Fatah]. <http://repository.radenfatah.ac.id/3260/>
- Ambarwati, L. (2013). Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar pada Siswa Kelas X SMA Kristen 1 Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40–47. <https://scholar.archive.org/work/ax7rcvbbvzgenoyz16clthu6fa/access/wayback/http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/download/4856/pdf>
- Darmadi, H. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Deepublish.
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayati, N. (2014). Hubungan Antara Tingkat Kebutuhan Afiliasi Dengan Intensitas Penggunaan Blackberry Messenger (BBM) Pada Remaja Di Madrasah Aliyah Masyhudiyah [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Gresik]. <http://eprints.umg.ac.id/1486/>
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 482–489. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/4232>
- Kholidiyah, U., & Yuwono, S. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/27192/>
- Kurniawati, Y. (2010). Hubungan Bermain Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja. UNIKA Soegijapranata.





- Limianto, R. B. (2019a). Pengaruh Bermain Game online terhadap Disiplin Belajar Siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1(2). <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i2.351>
- Limianto, R. B. (2019b). Pengaruh Bermain Game online terhadap Disiplin Belajar Siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1(2). <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i2.351>
- Mahmudah, M. (2017). Penerapan Metode Konseling Behavioral Guna Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa Pada Kelas X IIS 1 MAN 1 Barabai Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Bimbingan & Konseling Ar-Rahman*, 3(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/jbkr.v3i2.1171>
- Nugraha, E. S., & Sudarto, S. (2018). Disiplin Belajar Mahasiswa Ditinjau Dari Motivasi dan Kemandirian Belajar Pada Mata Kuliah Akuntansi Perusahaan Dagang Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta Angkatan 2017 [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/67691/>
- Oktaviana AR, A. (2021). Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara [Skripsi, IAIN Bengkulu]. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/7625/>
- Rita Tampubolon, F. O., & Romiaty, R. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa SMA Negeri 2 Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(1), 133–139. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i1.190>
- Shatuti, P. (2012). Hubungan konformitas dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa [Skripsi, UNIKA Soegijapranata]. <http://repository.unika.ac.id/5746/>
- Soesilo, T. D. (2018). Penelitian Inferensial Dalam Bidang Pendidikan. Satya Wacana University Press.
- Subakti, H., & Handayani, E. S. (2020). Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 247–255. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.648>
- Tampubolon, F. O. R., & Romiaty, R. (2023). The Influence Of Intensity Of Use Of Online Games On The Learning Discipline Of Students Of SMA Negeri 2 Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(1), 133–139. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i1.190>
- Yusup, F. A. U. (2020). PENGARUH KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DAN MINAT BELAJAR TERHADAP DISIPLIN BELAJAR (Survey Pada Peserta Didik Kelas XI IPS di SMA KHZ. Musthafa Sukamanah) [Skripsi, Universitas Siliwangi]. <http://repositori.unsil.ac.id/2874/>

