



**DAMPAK KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU DISIPLIN PESERTA DIDIK
DI SDN 1 BALANGNIPA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd.)

Oleh:

MARIATI

Nim. 170104010

Pembimbing:

1. Umar, S.Pd.I.,M.Pd.
2. Agus Suwito, S.S.,M.A.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mariati

Nim : 170104010

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 7 Desember 2020

Yang membuat pernyataan,

Mariati

Nim: 170104010

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Dampak Kebiasaan Bermain Game Online dengan Perilaku Disiplin Peserta Didik di SDN 1 Balangnipa yang ditulis oleh Mariati Nomor Induk Mahasiswa 170104010, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 28 Juli 2021 M bertepatan dengan 18 Dzulhijjah 1442 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

- | | | |
|----------------------------------|---------------|---------|
| 1. Dr. Firdaus, M.Ag. | Ketua | (.....) |
| 2. Dr. Ismail, M.Pd. | Sekretaris | (.....) |
| 3. Takdir, S.Pd.I.,M.Pd.I. | Penguji I | (.....) |
| 4. Harmilawati, S.S.,S.Pd.,M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 5. Umar, S.Pd.I.,M.Pd.I. | Pembimbing I | (.....) |
| 6. Agus Suwito, S.S.,M.A. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai



Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
NPM. 1213495

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَ
الْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَخْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulisan studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimah kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan;
2. Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai selaku pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
3. Wakil rektor I, dan Wakil Rektor II selaku unsur pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
4. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, selaku pimpinan pada Tingkat Fakultas;
5. Umar, S.Pd.I.,M.Pd.I. Selaku Pembimbing I dan Agus Suwito, S.S.,M.A. Selaku Pembimbing II;
6. Hasmiati, S.Pd.,M.Pd.I. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;

7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
8. Seluruh Pegawai dan Jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan Staff Perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
10. Kepala Sekolah, Guru-guru, dan para siswa Sekolah Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Teman-teman mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Sinjai, 7 Desember 2020

Mariati

Nim. 170104010

ABSTRAK

Mariati *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Perilaku Disiplin Peserta Didik Di SDN 1 Balangnipa*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Bagaimana kebiasaan bermain *game online* peserta didik, (2) Bagaimana perilaku peserta didik, (3) Bagaimana dampak kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku disiplin peserta didik. Penelitian ini termasuk penelitian naturalistic dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Subyek dari penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas 4 dan 5 di SDN 1 Balangnipa. Adapun metode pengumpulan data yaitu dengan wawancara, observasi atau reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Setelah menguraikan hasil penelitian yang membahas mengenai Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Peserta Didik di SDN 1 Balangnipa, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa: (1) Peran guru dan orang tua sangat penting dalam perilaku disiplin peserta didik baik di sekolah, di rumah dan lingkungan hidup sekitarnya. Penanaman perilaku disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa yaitu guru selalu memberikan nasehat, masukan dan motivasi kepribadian peserta didik menjadi lebih baik, seta selalu mengingatkan peserta didik untuk selalu berperilaku disiplin. Dengan begitu peserta didik dapat menerapkan perilaku disiplin dalam diri peserta didik. (2) Dampak dalam permainan *game online* bagi peserta didik yaitu kebanyakan peserta didik yang memainkan *game online* lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *game online* di banding untuk belajar, dan peserta didik yang kecanduan bermain *game online* selalu begadang

sehingga dapat menyebabkan terlambat bangun dan terlambat datang kesekolah.

Kata kunci: *Game Online*, Perilaku Disiplin, Peserta Didik

ABSTRACT

Mariati. Relationship between Habits of Playing Online Games and Disciplined Behaviour of Students at SDN 1 Balangnipa. Thesis, Ibtidaiyah Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021. This study aims to find out: (1) How are students' habits of playing online games, (2) How are students' behaviour, (3) What is the impact the habit of playing online games with the disciplined behaviour of students. This research includes naturalistic research using a qualitative approach. The subjects of this study were teachers and students of grades 4 and 5 at SDN 1 Balangnipa. The data collection methods are interviews, observation or data reduction, data presentation, and drawing conclusions and levers. After describing the results of research that discusses the relationship between playing online games and student behaviour at SDN 1 Balangnipa, the researchers can conclude that: (1) The role of teachers and parents is very important in the behaviour of students both at school, at home and in the surrounding environment. Instilling disciplined behaviour in students at SDN 1 Balangnipa, namely the teacher always provides better advice, input and motivation to students, and always reminds students to always behave in a disciplined manner. That way students can apply disciplined behaviour in students. (2) The impact of playing online games on students is that most students who play online games spend more time playing online games, and students who are addicted to playing online games can always cause late getting up and being late for school.

Keywords: Online Game, Discipline Behaviour, Students

للمتلخص

مرات، علاقة بين عادات لعب الألعاب عبر الإنترنت والسلوك المضطرب للطلاب في مدرسة ابتدائية بالإنجلترا الحكومية^١، أطروحة، برنامج دراسة تعليم للعلمين في المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين [١٨] محمّدة سنحاي، ٢٠٢١. هدف هذه الدراسة إلى تحديد: (١) كيف هي عادات الطلاب في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت، (٢) كيف هي سلوك الطلاب، (٣) ما مدى تأثير عادة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت على السلوك المضطرب للطلاب. يتضمن هذا البحث البحث الطبيعي باستخدام نهج نوعي. كان موضوع هذه الدراسة معلمين وطلاب الصفين الرابع والخامس في مدرسة ابتدائية بالإنجلترا الحكومية^١. طرق جمع البيانات هي المقابلات، الملاحظة أو تحليل البيانات، عرض البيانات، وكذلك استخلاص النتائج والتحقق. بعد وصف نتائج البحث الذي يناقش العلاقة بين ممارسة الألعاب عبر الإنترنت وسلوك الطلاب في مدرسة ابتدائية بالإنجلترا الحكومية^١، يمكن للباحثين استنتاج أن: (١) دور المعلمين وأولياء الأمور مهم جدًا في السلوك المضطرب للطلاب في المدرسة، في المنزل وفي البيئة المحيطة. غرس السلوك المضطرب في الطلاب في مدرسة ابتدائية بالإنجلترا الحكومية^١، أي أن المعلم يقدم دائمًا المشورة والتدخلات ويغير شخصية الطلاب ليكونوا أفضل، ويذكر الطلاب دائمًا بالتصرف دائمًا بطريقة مضبوطة. هذه الطريقة يمكن للطلاب تطبيق السلوك المضطرب في الطلاب. (٢) يمثل تأثير ممارسة الألعاب عبر الإنترنت على الطلاب في أن معظم الطلاب الذين يلعبون الألعاب عبر الإنترنت يقضون وقتًا أطول في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت مقارنة بالدراسة، كما أن الطلاب المدعّمين على ممارسة الألعاب عبر الإنترنت يظلون دائمًا مستيقظين لوقت متأخر بحيث يمكن أن يسبب ذلك في تأخر الاستيقاظ. وتأخر الذهاب إلى المدرسة.

الكلمات الأساسية: لعبة على الإنترنت، سلوك مضطرب، طلاب

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSRACK.....	ix
ABSTRAK ARAB.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	44
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	49

B. Defenisi Operasional.....	50
C. Tempat dan Waktu Penelitian	51
D. Subjek dan Objek Penelitian	51
E. Teknik Pengumpulan Data.....	52
F. Instrument Penilaian	55
G. Keabsahan Data.....	56
H. Teknik Analisis Data.....	62
 BAB IV HASIL PENELITIAN	 64
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	64
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	66
BAB V PENUTUP.....	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109
Bagian lampiran	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.

Pesatnya perkembangan era globalisasi membuat teknologi semakin canggih sehingga menciptakan permainan-permainan modern yang dapat dilakukan didalam ruangan dan tidak mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk mereka yang sudah dari pagi berkutat dengan buku pelajaran.¹

¹Puji Meutia, “Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujung Tanjong”, *Genta Mulia Vol. 11 XI No.1, 2020*, h. 22-23

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, tetapi *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone, bahkan di tablet sekalipun.² *Game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.³

Dampak negatif dari *game online* adalah peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, peserta didik akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game online*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional peserta didik juga akan terganggu. Karen efek *game* ini, jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik dan peserta didik

²Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012)

³Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu utomo, *Jangan Suka Game...*, h. 5

cenderung akan membolos sekolah demi *game* kesayangan mereka.⁴

Alasan-alasan orang menggunakan *game online* adalah untuk meningkatkan keterampilan yang dimiliki. Keterampilan ini dapat berupa kemampuan spasial, konsentrasi, koordinasi dan lain-lain.⁵ Selain meningkatkan keterampilan, kemampuan spasial, konsentrasi, koordinasi, alasan lain menggunakan *game online* yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang.

Seorang peserta didik diharapkan memiliki tingkat kedisiplinan yang baik guna meningkatkan hasil belajarnya. Disiplin dan belajar sangat dibutuhkan seorang peserta didik berikut adalah disiplin, disiplin berasal dari bahasa Inggris *discipline* yang mengandung beberapa arti. Disiplin sangat penting kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sikap tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif untuk belajar. Dan belajar adalah suatu proses perubahan yang diperoleh

⁴Hardiansyah, “Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016” *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol iii. Nomor 2, 2016, h. 105

⁵Mulawarman, *Problematika Penggunaan Internet*, (Kencana, Jakarta, 2020), h. 53

dari usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Disiplin belajar akan berdampak positif bagi kehidupan siswa, mendorong mereka belajar konkret dalam praktik hidup di sekolah serta beradaptasi.⁶

Hubungan *game online* dengan sikap belajar peserta didik adalah peserta didik yang kecanduan bermain *game online* akan mempengaruhi sikap belajarnya, seperti lebih mementingkan *game* daripada belajar sehingga mengurangi prestasi belajarnya. Sedangkan hubungan *game online* dengan sikap disiplin peserta didik yaitu *game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya sangat merugikan, karena sikap disiplin peserta didik yang bermain *game online* tidak berjalan dengan baik dan sangat berdampak buruk terhadap diri peserta didik.⁷ Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut adalah *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar. Seperti

⁶Renaldi Bayu Liminanto, "Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa" *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, Vol.i, Nomor 2,2020, h. 50

⁷Renaldi Bayu Liminanto, "Pengaruh Bermain *Game online*...,h.

dalam segi prestasi, karena sering bermain *game*, waktu belajar berkurang bahkan bisa saja tidak menyisakan waktu untuk belajar dan mengerjakan PR (pekerjaan rumah) yang diberikan di sekolah.

Sikap disiplin yang tidak terjadi pada peserta didik yang bermain *game* adalah tidak disiplin waktu, dalam bermain *game* kadang peserta didik tidak mengenal waktu sehingga seringkali peserta didik lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan dalam hal-hal yang bermanfaat.⁸ *Game online* memiliki kecenderungan membuat pemainnya tertarik dengan *game* tersebut sehingga bisa melupakan waktu belajar, waktu sholat, waktu mengaji, waktu makan, waktu tidur dan waktu membantu kedua orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara mengenai *game online* di SDN 1 Balangnipa dengan guru kelas V yaitu Ibu Rosdianah. S.Pd. mengatakan *game online* yang banyak dimainkan peserta didik tentu sangat berpengaruh dengan sikap peserta didik, salah satunya yaitu sikap disiplin. Karena tiap peserta didik yang memainkan *game online*

⁸Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijantib Marheni, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri ! kuta", *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol.II.Nomor 4,2015, h. 164

mereka akan lupa waktu, aktivitas yang seharusnya dilakukan terbengkalai, karna peserta didik akan menunda-nunda waktu pekerjaan yang lebih bermanfaat, seperti belajar.⁹

Adapun hasil observasi di SDN 1 Balangnipa, masih banyak peserta didik yang tidak disiplin. Seperti disiplin waktu, dimana masih banyak peserta didik yang terlambat datang kesekolah, terlambat masuk kelas setelah jam istirahat selesai, cara berpakaian tidak rapi dan masih ada siswa yang mengenakan pakaian olahraga diluar jam pelajaran olahraga.¹⁰

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengetahui kondisi sebenarnya yang terjadi pada siswa yang kecanduan *game online* sehingga saya mengambil judul penelitian: **“Dampak Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Perilaku Disiplin Peserta Didik di SDN 1 Balangnipa”**

B. Batasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang diidentifikasi, maka dapat dikemukakan batasan masalah dalam penelitian ini adalah dampak kebiasaan bermain game

⁹Wawancara: Rosdianah, (49), Guru Kelas V SDN 1 Balangnipa, tanggal 27 Desember 2020.

¹⁰Observasi: Bagaimana Sikap Disiplin Peserta Didik, pukul 10.00 Wita, SDN Balangnipa, tanggal 02 Maret 2020.

online dengan perilaku disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penegasan judul dan latar belakan diatas, maka rumuan masalah penelitiannya adalah:

1. Bagaimana kebiasaan bermain *game online* peserta didik di SDN 1 Balangnipa?
2. Bagaimana perilaku peserta didik di SDN 1 Balangnipa?
3. Bagaimana dampak kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui dampak kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa

E. Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian ini, maka hasil yang diperoleh diharapkan memberikan manfaat atau kegunaan sebagai berikut:

- a. Manfaat teoritis
 1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan perilaku disiplin peserta didik.

2. Memperluas pemahaman tentang dampak baik buruknya *game online*.
 3. Secara teoritis dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.
- b. Manfaat praktis:
1. Sebagai bahan masukan kepada SDN 1 Balangnipa tentang baik dan buruknya *game online*.
 2. Sebagai bahan masukan kepada guru untuk lebih memperhatikan perilaku disiplin peserta didik.
 3. Bagi peserta didik, sebagai bahan informasi tentang pentingnya pemahaman terhadap masalah kecanduan *game online*.
 4. Manfaat bagi peserta didik untuk menyadari bahwa pentingnya kedisiplinan untuk mencapai setiap hal yang diinginkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Bermain Game Online

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Jika pengertian bermain dipahami dan sangat kita kuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif maupun pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak, selain itu juga akan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.¹

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena

¹Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000), h.1

dengan bermain anak-anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan mengenal waktu, jarak serta suara. Bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa

pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.²

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan cara bermain anak-anak dapat melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan berkomunikasi.

b. Karakteristik Bermain

Beberapa karakteristik kegiatan bermain sebagai berikut:

- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
- 2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati.

²Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu utomo, *Jangan Suka Game Online*, (Cet. 1: Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019), h. 2-3.

- 3) Tahap iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- 4) Dalam bermain, aktivitas lebih penting daripada tujuan.
- 5) Bermain menuntut partisipasi aktif, secara fisik ataupun mental.
- 6) Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan.
- 7) Dalam bermain individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu.
- 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku.³

Dari uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik bermain *game online* adalah ketergantungan seseorang dalam melakukan permainan. Bermain dilakukan karena kesukarelaan, kegiatan untuk dinikmati, kegiatan yang menyenangkan dan kegiatan sepenuhnya ditentukan sipelaku. Hal ini dapat diungkap melalui point 1-8 berdasarkan karakteristik bermain.

³Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka....*, h. 4-5.

c. Pengertian Game Online

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, tetapi *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone, bahkan di tablet sekalipun.⁴ *Game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.⁵

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah bentuk permainan yang dihubungkan dengan internet. Jadi, masa anak-anak adalah masa bermain, bermain dan bermain. Anak-anak tetap belajar dan bermain karena itulah gaya hidup dan cara mereka dalam menikmati hidupnya. Namun, meskipun begitu, peran orang tua juga sangat berpengaruh untuk memperhatikan dampak yang akan terjadi pada anak atas apa yang mereka gunakan untuk bermain.

⁴Zebeh, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012)

⁵Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu utomo, *Jangan Suka Game...*, h. 5

d. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu web based *game* dan text based *game*. Web based *Games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkan gamenya. Namun dengan seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian *game*, seperti Java Player, Flash Player, Maupun shockwave Player, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafik *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan bandwidth yang besar. Selain itu, sebagian besar web based *game* adalah gratis.

Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan account pada *game* tersebut. Sedangkan text based *game* bisa dibilang sebagai awal dari web based *games*. Text based *game* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian computer masih berspekifikasi rendah dan

sulit untuk memainkan game-game dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar. Memang setelah masa tersebut, text based *games* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para *gamers*, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak text based *games* yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai web based igrade. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan developer *game* yang makin kreatif.⁶

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* terbagi menjadi dua jenis yaitu web based *game* dan text based *game*. Dimana dalam permainan web based *game* pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses *games* tersebut. Sedangkan dalam text based *game* sudah ada sejak lama dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan tanpa gambar.

⁶ Andri arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu utomo, *Jangan....*, h. 9-11

e. Indikator *Game Online*

Indikator dalam *game online* yang telah ditentukan diperoleh dari kajian teori yang relevan yaitu:

1) Tempat bermain *game online*

Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan peserta didik menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat yang dijadikan sebagai tempat bermain *game online* seperti warnet (warung internet), rumah, kafe, dan lain-lain. Khususnya untuk warnet, tempat tersebut memang disediakan untuk mengakses semua yang berhubungan dengan internet. Semua orang bisa mengakses internet dengan tarif yang relatif murah. Biasanya warnet dibuka selama 24 jam, hal ini memungkinkan pengguna internet untuk bermain *game online* selama berjam-jam.

2) Waktu Dalam Bermain *Game Online*

Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya para *gamers* menghabiskan waktu kurang lebih selama 3-5

jam untuk sekali permainan *game online*. Bagi peserta didik, waktu yang digunakan untuk bermain *game online* adalah waktu usai pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk beristirahat di rumah.

3) Jenis *Game Online*

Jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh peserta didik antara lain *point blank*, *ragnarok*, *mafia wars*, dll. Jenis *game online* tersebut melibatkan sebuah kelompok bermain dari berbagai *gamers* yang berasal dari penjuru dunia. *Gamers* biasa mengakses *game* tersebut melalui *facebook*.

4) Kecenderungan Mengerjakan Tugas Daripada Bermain *Game Online*

Kecenderungan mengerjakan tugas daripada bermain *game online* kurang terlihat pada peserta didik yang menyukai permainan *game online*. *Gamers* khususnya untuk peserta didik cenderung memilih bermain *game online* dibandingkan mengerjakan tugas sekolahnya.

f. Gejala dan Faktor Kecanduan *Game Online*

Gejala seseorang mengalami kecanduan *game online* yaitu *salience* (berfikir *game online* sepanjang hari), toleransi (waktu bermain *game online* semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *confict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online*), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga timbul masalah). Seseorang juga dikatakan kecanduan *game online* apabila menghabiskan 39 jam waktunya setiap minggu untuk bermain *game online*.

Faktor-faktor yang menyebabkan seseorang menjadi pecandu *game online* adalah atraksi dan motivasi. Motivasi disini adalah dorongan dari dalam diri individu untuk lari dari permasalahan yang dialami didunia nyata. Kesulitan dalam hubungan interpersonal membuat para pecandu memilih untuk berhubungan interpersonal melalui

game online. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi mengalami kecanduan *game online* yaitu kesepian, kurang kontrol orang tua, dan pola asuh orang tua yang tidak tepat.⁷

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa, kecanduan bermain *game online* membuat hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang, karena waktu bersama mereka jauh lebih berkurang karena pecandu *game online* menghabiskan waktu hanya di *game*. Hal tersebut membuat mereka lebih senang menghabiskan waktu bermain *game online* dibandingkan bermain bersama teman-teman di dunia nyata sehingga membuat mereka menjadi anti sosial.

g. Aspek-Aspek Kecanduan Game Online

Ada 7 aspek kecanduan *game online* yaitu:

1) *Salience* (Arti)

Aspek dimana bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya (keasyikan), perasaan dan perilaku (penggunaan

⁷Maya Khairani, et.al., *Teras Literasi*, (Aceh: Syiah Kuala University Press), h. 89

yang berlebihan). Pemain *game* akan selalu terfikir dengan *game online* yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *game online*.

2) *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi adalah sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan pelebaran batas jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan kegiatan yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain tidak berhenti bermain hingga merasa puas dalam memainkan *game online*.

3) *Mood Modification* (Modifikasi Mood)

Dimensi ini sebelumnya diberi label *euphoria*, mengacu pada 'buzz' atau tinggi yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stress, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat

bermain *game*. Pemain *game online* akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain *game online*.

4) *Relapse* (Pengulangan)

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain *game*. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau control. Ketika pemain *game online* berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahap kecanduan pemain akan selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahanya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermainnya.

5) *Withdrawal* (penarikan)

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu pemain *game online* akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan.

6) *Conflict* (Konflik)

Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain *game* yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas gamenya. Hal tersebut memiliki konflik dengan orang-orang disekitarnya.

7) *Problem* (Masalah)

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain *game* berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu. Masalah-masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu *game online* dapat bersifat fisik maupun sosial.⁸

Dari uraian diatas dapat disimpulkan berbagai aspek-aspek kecanduan *game online* yaitu dimana dalam bermain *game* menjadi kegiatan sehari-hari

⁸Andri arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu utomo, *Jangan...*,h. 20-21

sehingga bisa menyebabkan lupa waktu dan kebanyakan waktunya dihabiskan dalam bermain *game*. Selain itu pemain *game online* juga akan merasakan perubahan mood yang baik dan meningkat ketika ia bermain *game*. Pemain yang ketagihan *game online* akan selalu gagal dalam usahanya dalam mengurangi waktu bermainnya. Karena bermain *game online* secara berlebihan, akan mengacu pada masalah lingkungan sosial maupun yang timbul dalam diri individu.

h. Dampak Bermain Game Online

Bermain game online tidak hanya memberikan dampak negatif saja, tetapi terdapat juga dampak positif dalam bermain game online, yaitu dampak yang dikatakan memberikan manfaat baik bagi penggunanya.

Dampak positif game online adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menguasai komputer.
- 2) Dapat mengerti bahasa Inggris yang dipergunakan pada *game* dengan sendirinya.
- 3) Dari *game online* dapat menambah teman.

- 4) Dapat meraih prestasi dengan mengikuti ajang kompetisi (tournament) disetiap game yang melaksanakan perlombaan.
- 5) Bagi pemain game online yang mempunyai ID dari salah satu game tersebut sudah diatas rata-rata (GG) maka dapat diperjual belikan dengan harga yang cukup tinggi dan akhirnya mendapatkan uang dari hal tersebut.
- 6) Meningkatkan kecepatan dalam mengetik.
- 7) Meningkatkan ketajaman mata.
- 8) Rajin membaca.
- 9) Relaksasi.⁹

Dari uraian diatas dapat disimpulkan dampak positif *game online* bagi anak yaitu *game online* dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi anak dengan pemain lain. Hal ini juga dapat melatih anak dalam mempelajari bahasa. *Game online* juga dapat menambah wawasan anak, terutama dalam hal menyusun strategi. Beberapa *game* juga memberi kuis tentang pengetahuan umum yang dapat memperkaya wawasan anak. *Game online* juga

⁹ Al.Tridhonanto, *Optimalkan Potensi Anak dengan Game Online*. (Jakarta: PT. Elex Media) h. 28

dapat menambah teman dan melatih bekerja sama dalam team atau kelompok.

Sementara itu dampak negatif dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* tersebut seperti:

- 1) Seseorang yang bermain *game online* hanya menghambur-haburkan waktu dan uang dengan sia-sia.
- 2) Bermain *game online* membuat orang menjadi kecanduan dan ketergantungan.
- 3) Lebih mementingkan untuk bermain *game* (bolos sekolah).
- 4) Dengan bermain *game* orang tersebut bisa membuat lupa waktu untuk melakukan aktivitas semanamestinya (makan, mandi, belajar, menolong orang tua, sholat, dan lain-lain).
- 5) Apabila sudah kecanduan dalam bermain *game online* maka kita bisa dibutuhkan olehnya, seperti melakukan tindakan yang sepatutnya tidak dilakukan (berbohong, mencuri bahkan merampok).

6) Mengganggu kesehatan.¹⁰

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan dampak negatif *game online* yaitu dengan bermain *game online* kita hanya menghambur-hamburkan waktu dengan sia-sia, menjadi kecanduan, ketergantungan dan bahkan lupa waktu untuk melakukan aktivitas seperti makan, mandi, belajar, menolong orang tua, sholat dan lain-lain. Selain itu apabila sudah kecanduan bermain *game online* bisa saja kita melakukan tindakan yang seharusnya tidak dilakukan, seperti berbohong dan mencuri.

Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya, pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada didekatnya saja. Namun, juga dapat bermain dengan orang yang berada dilokasi lain bahkan hingga pemain dibelahan bumi lain sekalipun. Dengan menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) semua pemain *game online* bisa terhubung satu dengan lainnya. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain

¹⁰ Al.Tridhonanto, *Optimalkan Potensi....*, h. 28

dari berbagai penjuru bumi melalui jaringan internet serta dapat dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan di tablet.

2. Hakikat Kedisiplinan

a. Pengertian Disiplin

Secara etimologis “disiplin” berasal dari bahasa latin yakni, *desclipina* yang menunjukkan kepada kegiatan belajar mengajar. Sedangkan dalam bahasa Inggris kata disiplin disebut *discipline*, yang berarti tertib, taat atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri, kendali diri. Menurut kamus bahasa Indonesia disiplin adalah tatanan, (petunjuk, kaidah, ketentuan) yang dibuat untuk mengatur.¹¹

Disiplin adalah sikap mental yang tercermin dalam perbuatan atau tingkah laku perorangan, kelompok atau masyarakat berupa kepatuhan atau ketaatan (obedience) terhadap peraturan-peraturan dan ketentuan yang berlaku dalam masyarakat untuk tujuan tertentu.¹² Jadi disiplin adalah sikap

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h.997.

¹² Muchdarsyah Sinungan, *Produktivitas Apa dan Bagaimana*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h.146.

yang dimiliki setiap orang, sikap seseorang dapat dilihat melalui cara berperilaku dan cara disiplin.

Kedisiplinan berasal dari kata “disiplin” yang berarti rajin, ulet, taat, patuh. Sedang pengertian kedisiplinan secara luas adalah sikap mental untuk melakukan hal-hal yang seharusnya pada saat yang tepat dan benar-benar menghargai waktu. Tiga hal penting dari pengertian diatas yaitu: 1) sikap mental; 2) Waktu; dan 3) ketepatan.¹³

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan kedisiplinan adalah suatu sikap individu yang menunjukkan kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan yang telah ditetapkan lalu dilakukan secara suka rela (ikhlas) serta penuh dengan kesadaran diri. Disiplin sikap mental yang tercermin dalam perbuatan atau tingkah laku perorangan, kelompok atau masyarakat.

Setelah memahami pengertian disiplin maka perlu diketahui perbuatan siswa yang tidak disiplin atau melanggar tata tertib sekolah dan melanggar

¹³ Shilphy A. Octavia, *etika Profesi Guru*, (Grub Penerbitan CV Budi Utama, 2020), h. 88.

norma yang mengganggu ketertiban umum. Adapun perbuatan-perbuatan tersebut antara lain:

- 1) Berpakaian tidak rapi, tidak bersih atau tidak sesuai dengan tata tertib sekolah.
- 2) Sering terlambat kesekolah.
- 3) Terlambat kedalam ruangan.
- 4) Merokok baik dilingkungan sekolah maupun di luar sekolah.
- 5) Melawan atau menantang dan menghina guru baik dengan kata-kata maupun fisik.
- 6) Rebut atau mengganggu teman dikelas.
- 7) Tidak memberi perhatian pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- 8) Melakukan perkelahian.
- 9) Meninggalkan sekolah tanpa izin piket atau istilah cabut les pada jam pembelajaran belum berakhir.
- 10) Tidak mengerjakan tugas di kelas dan tugas di rumah
- 11) Sering alpa atau tidak sekolah tanpa pemberitahuan.
- 12) Tidak tenang dalam barisan.
- 13) Merusak fasilitas sekolah.

14) Menyontek pada saat ujian.¹⁴

Beberapa hal yang harus diperhatikan dan dilaksanakan guna mencegah siswa bertindak tidak disiplin yaitu:

- 1) Guru memberikan teladan yang baik, teladan yang ditampilkan guru akan lebih baik daripada sekedar teguran atau menasehati. Misalnya guru memberi contoh atau teladan untuk tidak terlambat datang pagi hari, bila bel berbunyi segera bergegas menuju kelas/ruang belajar sesuai jadwal, pada saat proses pembelajaran guru tidak ke kantor hanya untuk minum/makan dengan alasan penyakit maag kambuh atau menghabiskan waktu untuk ngobrol, guru tidak merokok didalam kelas, guru tidak membuang sampah sembarangan, guru tidak menggunakan *handphone* untuk bermain Facebook/*chattingan*/IG dan nonton YouTube di kelas, guru tidak menggunakan kata/kalimat yang tidak sopan

¹⁴ Agustin Sukses Dakhi, *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa*, (Grub Penerbitan CV Budi Utama, 2020), h. 7-8.

seperti kurang ajar kalian ketika guru lagi kesal atau marah kepada siswa.

- 2) Guru wajib memberi tugas rumah kepada siswa dengan tujuan agar pelajaran yang di sekolah diulangi kembali dan mengurangi ketergantungan siswa pada gawai atau gadget yang dapat mengakibatkan kecanduan dan efek yang membahayakan.
- 3) Meningkatkan minat baca siswa, selain menambah wawasan siswa juga dapat mengunggah siswa melakukan hal-hal yang positif.
- 4) Guru harus bersikap tegas terhadap siswa yang melakukan tindakan tidak disiplin, terutama siswa yang sering melanggar tata tertib siswa. Guru yang tegas akan disegani oleh siswa dan siswa harus berfikir panjang untuk melakukan tindakan yang tidak disiplin.
- 5) Mengembangkan bakat siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler dan waktu luang siswa dapat terisi dengan kegiatan yang positif, asalkan saja tidak terlalu membebani orang tua dalam hal pembiayaan. Pengembangan bakat ini akan

bermanfaat juga untuk membentuk karakter siswa dan peluang bagi siswa untuk menunjukkan kebolehan atau prestasinya.

- 6) Penting pembelajaran pendidikan karakter kepada siswa, termasuk pelaksanaan ibadah pagi, peduli kasih dengan kunjungan sosial kepada asuhan dan sebagainya. Karakter yang positif akan mencegah siswa terjerumus dalam tindakan tidak disiplin.
- 7) Kerja sama pihak sekolah/guru dengan orang tua siswa untuk mengontrol, mengendalikan atau mengarahkan siswa, sehingga kedua belah pihak sama-sama memiliki kepedulian dan tanggung jawab terhadap siswa.¹⁵

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa guru sangat berperan penting dalam mencegah siswa bertindak tidak disiplin dengan cara guru memberikan teladan yang baik, meningkatkan minat baca siswa, bersikap tegas terhadap siswa yang melakukan tindakan tidak disiplin, mengembangkan bakat siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler. Kerja sama pihak

¹⁵Agustin Sukses Dakhi, *Kiat Sukses Meningkatkan...*,h.9.

sekolah/guru dengan orang tua siswa juga sangat penting untuk mencegah siswa bertindak tidak disiplin.

b. Tujuan Disiplin

Penanaman dan penerapan sikap disiplin tidak dimunculkan sebagai suatu tindakan pengekanan atau pembatasan kebebasan siswa dalam melakukan perbuatan sekehendaknya, akan tetapi hal itu tidak lebih sebagai tindakan pengarahannya kepada sikap yang bertanggung jawab dan mempunyai cara hidup yang baik dan teratur. Sehingga tidak merasakan bahwa disiplin merupakan suatu kebutuhan bagi dirinya menjalankan tugas sehari-hari.

Adapun tujuan disiplin yaitu:

- 1) Tujuan jangka panjang, yaitu supaya anak terlatih dan terkontrol dengan ajaran yang pantas.
- 2) Tujuan jangka panjang, yaitu untuk mengembangkan dan pengendalian diri anak tanpa pengaruh pengendalian dari luar.

Adapun tujuan dasar diadakan disiplin adalah:

- 1) Membantu peserta didik untuk menjadi matang pribadinya dan mengembangkan diri dari sifat-sifat ketergantungan ketidakbertanggungjawaban menjadi bertanggung jawab.
- 2) Membantu anak mengatasi dan mencegah timbulnya problem disiplin dan menciptakan situasi yang *favorebel* bagi kegiatan belajar-mengajar dimana mereka menaati peraturan yang ditetapkan.¹⁶

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa disiplin sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. kedisiplinan yang tinggi tidak hanya dapat mendukung kelancaran seluruh kegiatan disekolah, tetapi peserta didik juga dapat belajar membiasakan diri untuk berperilaku positif, yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungannya.

c. Fungsi Disiplin

Membangun tradisi disiplin pada anak dilakukan mulai dari kecil karena perilaku dan sikap disiplin seseorang terbentuk tidak secara

¹⁶Wisnu Aditya Kurniawan, *Budaya Tertib Siswa Di Sekolah*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2018) h. 42-44.

otomatis, namun melalui proses yang panjang dan tidak dibentuk dalam waktu yang singkat. Disiplin dalam Islam sangat dianjurkan untuk selalu diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Anjuran ini secara implisit tertuang di dalam Al-Qur'an surat *Al-Ashr* ayat 1-3:

وَالْعَصْرِ ۝ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝ إِلَّا الَّذِينَ
آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَ
تَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ ۝

Terjemahannya:

“Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran. (Q.S Al-Ashr/103:1-3).¹⁷

Dari ayat diatas menjelaskan bahwa umat Islam menaati segala perintah yang Allah SWT tetapkan melalui rasulnya berupa bentuk wahyu. Selain itu juga kita harus patuh atas perintah pemimpin. Dalam hal ini peraturan yang dibuat pemimpin,

¹⁷ Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al Qur'an, *Al-Qur'an dn Terjemahnya*, h. 1099.

yang dalam lingkungan sekolah dipegang oleh pimpinan sekolah (kepala sekolah). tata tertib yang telah dibuat oleh kepala sekolah harus ditaati dan dipatuhi oleh semua siswa yang bermanfaat untuk kepentingan siswa.

Sofan Amri mengutip pendapat fungsi kedisiplinan di sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Menata kehidupan bersama,
- 2) Membangun kepribadian,
- 3) Melatih kepribadian,
- 4) Pemaksaan,
- 5) Hukum,
- 6) Menciptakan lingkungan yang kondusif.¹⁸

d. Ciri-ciri Disiplin

Disiplin sangat perlu dimiliki oleh setiap individu termasuk siswa disekolah. Banyak manfaat yang akan kita rasakan apabila kita memiliki sifat disiplin. Berikut ini adalah beberapa ciri-ciri peserta didik yang dikatakan disiplin, yaitu:

¹⁸ Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), h. 161.

- 1) Kehadiran yang baik.
- 2) Pemberitahuan apabila tidak hadir yang dibenarkan.
- 3) Ketepatan waktu.
- 4) Tegas dan tanggung jawab.
- 5) Sopan santun dan kesusilaan.

Dari uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa segala bentuk perilaku yang muncul akibat disiplin adalah perilaku yang baik. Dalam pelaksanaanya disiplin tidak ada unsur paksaan dari siapapun. Segala aturan dan tata tertib yang telah ditetapkan di sekolah dilaksanakan oleh siswa tanpa adanya unsur penyimpangan. Disiplin itu muncul dari cerminan dari hati dengan niat yang tulus oleh siswa dalam melaksanakannya.

e. Cara Membentuk Disiplin

Sekolah yang tertib, aman dan teratur merupakan persyaratan agar siswa dapat belajar secara optimal. Kondisi semacam ini bisa terjadi jika disiplin di sekolah berjalan dengan baik. Kedisiplinan peserta didik dapat ditumbuhkan jika iklim sekolah menunjukkan kedisiplinan. Siswa baru akan menyesuaikan diri dengan situasi di

sekolah. jika situasi sekolah disiplin, siswa akan ikut disiplin.¹⁹

Disiplin tidaklah terbentuk begitu saja, ada beberapa cara dalam membentuk kedisiplinan diantaranya:

- 1) **Mendisiplinkan dengan Otoriter.** Peraturan dan pengaturan yang keras untuk memaksakan perilaku yang diinginkan menandai semua jenis disiplin yang otoriter. Tekniknya mencakup hukuman yang berat bila terjadi kegagalan memenuhi standard dan sedikit, atau sama sekali tidak adanya persetujuan, pujian atau tanda-tanda penghargaan lainnya bila anak memenuhi standard yang diharapkan.
- 2) **Mendisiplinkan dengan Permisif.** Disiplin permisif memiliki arti sedikit disiplin atau tidak disiplin. Biasanya disiplin permisif tidak membimbing kedalam perilaku yang disetujui secara sosial dan tidak menggunakan hukuman. Dalam hal ini tidak diberi batas atau kendala yang mengatur apa saja yang boleh dilakukan,

¹⁹ Eka Prihatin, *Menejemen Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 93-97.

mereka diizinkan untuk mengambil keputusan sendiri dan berbuat sekehendak mereka sendiri.

- 3) **Mendisiplinkan dengan Demokratis.** Metode mendisiplinkan melalui metode demokratis yaitu melalui proses penjelasan, diskusi dan penalaran untuk membantu anak mengerti mengapa perilaku tertentu diharapkan. Metode ini lebih menekankan aspek edukatif pada siswa. Disiplin demokratis menggunakan hukuman dan penghargaan. Hukuman tidak pernah keras dan biasanya berbentuk hukuman badan.²⁰

3. Peserta Didik

a. Pengertian peserta didik

Menurut kamus besar bahasa Indonesia peserta didik berarti; orang, anak didik, siswa atau anak sekolah yang sedang mengikuti proses pendidikan.²¹ Berdasarkan pengertian secara bahasa tersebut dapatlah dipahami bahwa peserta didik adalah orang dan anak manusia yang sedang mengikuti proses kegiatan pendidikan dalam

²⁰ Ali Imron, *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 73.

²¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Cet. IX: Jakarta: Balai Pustaka, 1997), h. 323

kehidupan sesuai dengan lingkungan atau tempat pendidikan yang diikutinya.

Ramayulis mengutip pendapat Saleh Abdul Azis dan Abdul Azis Majid dalam buku mereka *al-Tarbiyah wa al-Thawauq al-Tadris* dikemukakan bahwa: Peserta didik adalah makhluk individu yang mempunyai kepribadian dengan ciri-ciri yang khas sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Perkembangan dan pertumbuhan peserta didik mempengaruhi sikap dan tingkah lakunya. Sementara perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dipengaruhi lingkungan dimana ia berada.²²

Berdasarkan pendapat Saleh Abdul Azis dan Abdul Majid yang dikutip oleh Ramayulis dapatlah dipahami peserta didik adalah individu manusia yang mempunyai kepribadian sesuai dengan kondisi perkembangan dan pertumbuhannya sehingga terbentuk sikap dan tingkah laku lantaran adanya pengaruh dari lingkungan ia berada.

Peserta didik merupakan orang atau anak didik yang sedang menuntut ilmu pengetahuan yang

²² Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan, Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Cet, 1; Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 159

berusaha untuk mengembangkan diri dalam sebuah jenjang pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Maka manajemen peserta didik itu sendiri merupakan usaha yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk melakukan pengaturan terhadap peserta didik mulai dari masuk sekolah sampai dengan lulus sekolah yang berkaitan dengan pengurusan siswa atau peserta didik.²³

Peserta didik memiliki potensi yang berbeda, perbedaan peserta didik terletak pada pola pikir, daya imajinasi, pengandaian dan hasil karyanya. Akibatnya, PBM perlu dipilih dan dirancang agar memberikan kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan guru mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas peserta didik.

Menurut pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

²³Iwan Aprianto, et all, *Manajemen Peserta Didik*, (Anggota IKAPI No. 181/JTE/2019), h. 6

Peserta didik juga dapat didefinisikan sebagai orang yang belum dewasa dan memiliki sejumlah potensi dasar yang masih perlu dikembangkan. Potensi dimaksud umumnya terdiri dari tiga kategori yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.²⁴

Defenisi peserta didik diatas esensinya adalah setiap peserta didik yang berusaha mengembangkan potensi pada jalur pendidikan baik formal maupun pendidikan nonformal menurut jenjang dan jenisnya. Terdapat banyak sebutan untuk peserta didik sesuai dengan konteksnya.

Peserta didik merupakan komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diolah dalam proses pendidikan sehingga mampu menciptakan manusia yang berkualitas yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Peserta didik dapat ditinjau dari berbagai pendekatan yaitu:

1) Pendekatan Sosial

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang sedang dipersiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang lebih baik.

²⁴Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1 ayat 1.

2) Pendekatan psikologi

Peserta didik adalah suatu organisme yang sedang tumbuh dan berkembang.

3) Pendekatan edukatif

Pendekatan ini menjadikan peserta didik sebagai unsur penting, dan peserta didik memiliki hak-hak sebagai berikut yaitu mendapat perlakuan sesuai dengan bakat minat dan kemampuannya, mengikuti program pendidikan, mendapat bantuan fasilitas belajar, pindah kesuatu pendidikan yang sejajar dianggap lebih tinggi, memperoleh hasil pendidikan, menyelesaikan program lebih cepat, mendapatkan pelayanan yang khusus terutama bagi yang cacat.²⁵

b. Indikator Sikap di Siplin

1. Datang ke sekolah dan masuk kelas pada waktunya
2. Melaksanakan tugas-tugas kelas yang menjadi tanggung jawabnya
3. Duduk pada tempat yang telah ditetapkan

²⁵ Nora Agustina, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: CV Budi Utama.2012), h. 11-12.

4. Menaati peraturan sekolah dan kelas
5. Berpakaian rapi
6. Mematuhi aturan permainan
7. Menyelesaikan tugas pada waktunya
8. Saling menjaga dengan teman agar semua tugas-tugas kelas terlaksana dengan baik
9. Selalu mengajak teman menjaga ketertiban sekolah
10. Mengingatkan teman yang melanggar peraturan dengan kata-kata sopan dan tidak menyinggung
11. Berpakaian sopan dan rapi
12. Mematuhi aturan sekolah²⁶

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Renaldi Bayu Liminanto (2020), Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui signifikansi pengaruh perilaku bermain *game online* terhadap disiplin belajar pada siswa kelas X jurusan Ototronik SMK N 3 Salatiga. Variabel dependennya adalah disiplin belajar dan variable independennya adalah *game online*. Jumlah subjek penelitian yaitu sebanyak

²⁶ Rianawati, “Implementasi Nilai-Nilai Karakter pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), h. 37

120 siswa, diambil secara acak sistematis menggunakan interval. Penelitian membutuhkan 55 sampel dari 120 orang, maka jumlah kelompok intervalnya $120/55=2$ (kelompok). Selanjutnya responden dibagi kedalam masing-masing kelompok lalu diambil secara acak tiap kelompok, menggunakan pengumpulan data angket. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression adalah sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Disimpulkan berarti bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar.²⁷

2. Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni (2015), Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. Prestasi belajar dapat diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Terdapat faktor internal dan eksternal yang

²⁷Renaldi Bayu Liminanto, "Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa" *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, Vol. i, Nomor 2, 2020, h. 49.

berhubungan dengan prestasi belajar, salah satunya adalah kecanduan *game online*. Siswa yang kecanduan *game online* akan mencurahkan lebih sedikit waktu untuk belajar dan membuat pekerjaan rumah, sehingga prestasi belajarnya akan mengalami penurunan. Kecanduan *game online* ini merupakan fenomena yang umum di kalangan remaja, termasuk siswa SMP. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melihat hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta.

Subyek penelitian adalah 55 orang siswa SMP Negeri 1 Kuta dengan kriteria berusia 13-15 tahun dan bermain *game online* dengan durasi lebih 2 jam. Metode sampling adalah purposive sampling. Metode penelitian menggunakan studi korelasi. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengukur kecanduan *game online* dan melihat nilai rapor untuk mengukur prestasi belajar. Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data memiliki persebaran normal dan linear. Uji normalitas kuesioner kecanduan *game online* memiliki signifikansi 0,534 dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,819. Uji linearitas antara kecanduan *game online* dan prestasi belajar memiliki

signifikansi 0,001. Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan *game online* dan prestasi belajar dengan koefisien korelasi - 0,472.

Kata kunci: kecanduan *game online*, prestasi belajar, siswa SMP.²⁸

Dari hasil penelitian Renaldi Bayu Liminanto, dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar dan dari hasil penelitian Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, dapat disimpulkan hubungan negatif signifikan antara kecanduan *game online* dan prestasi belajar. Jadi dalam penelitian tersebut *game online* sangat berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar peserta didik dan juga berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh *game online* yang membuat peserta didik ketagihan dalam bermain *game online*, motivasi belajar peserta didik dapat menurun dan siswa menjadi kurang disiplin terhadap

²⁸Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta" *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. ii, Nomor 2, 2015, h. 163.

waktu, serta peserta didik tidak mempedulikan lingkungan sekitar mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Informannya adalah guru kelas 4, kelas 5 dan kelas 6.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tentang dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin peserta didik (SDN 1 Balangnipa). Metode yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara dan metode dokumentasi. Dimana dalam metode observasi yaitu peneliti yang terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam metode wawancara pewawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*Interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Sedangkan melalui metode dokumentasi, peneliti gunakan untuk menggali data berupa dokumen terkait dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis memilih jenis penelitian yang akan dipakai yaitu *naturalistic*. Penulis akan langsung terjun kelokasi penelitian untuk mencari data pendukung permasalahan yang diajukan. Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah penelitian deskriptif dengan memberikan gambaran tentang dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap didiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa secara subjektif mengenai keadaan objek penelitian.

2. Pendekatan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, digunakan untuk meneliti pada tempat yang alamiah, dan peneliti tidak membuat perlakuan, karena peneliti dalam mengumpulkan data tentang dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap didiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa yang bersifat *emic*, yaitu

berdasarkan pandangan dari sumber data, bukan pandangan peneliti.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam pembahasan judul tersebut, maka dipandang perlu untuk menjelaskan beberapa pengertian yaitu bermain *game online* adalah suatu permainan yang dihubungkan dengan internet. Permainan *game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di smartphone, laptop, computer, bahkan di table sekalipun. Bermain *game online* biasanya dimainkan oleh banyak orang atau dengan 1 team.

Game Online atau sering disebut *Online Game* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet). *Game online* juga termasuk permainan dimana banyak orang yang dapat dimainkan dengan waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online*.

Perilaku disiplin adalah sesuatu yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam perbuatan, sikap dan perilaku belajar. atau tingkah laku peserta didik. Disiplin peserta didik adalah suatu keadaan dimana sesuatu itu berada dalam keadaan tertib, teratur dan semestinya, serta ada

pelanggaran-pelanggaran baik secara langsung maupun tidak langsung.

Peserta didik dalam penelitian ini adalah siswa-siswi yang sedang mengikuti proses pembelajaran di SDN 1 Balangnipa yang terlibat dalam proses pembelajaran yang biasanya menggunakan *game online*. Peserta didik adalah individu yang mempunyai kepribadian sesuai dengan kondisi perkembangan dan pertumbuhannya sehingga terbentuk sikap dan tingkah laku dengan adanya pengaruh dari lingkungan, seperti pengaruh dari *game online*.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian : SDN 1 Balangnipa, alasan peneliti memilih lokasi penelitian di SDN 1 Balangnipa karena peneliti cukup mengetahui kondisi perkembangan pendidikan di wilayah yang menjadi tujuan peneliti karena juga merupakan lokasi magang.
2. Waktu penelitian : Waktu penelitian ini adalah bulan Mei 2021

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang menjadi sumber data penelitian ini adalah guru kelas 4, 5, dan 6 SDN 1 Balangnipa (kelas 4, 5, 6.A, 6.B dan guru bidang studi

PAI) dengan jumlah 5 orang, 3 orang tua peserta didik dan 10 peserta didik di SDN 1 Balangnipa yang sering bermain *game online*.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online* dan sikap disiplin peserta didik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengertian teknik pengumpulan data menurut Arikunto adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, dimana cara tersebut menunjukkan pada suatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat diprntontonkan penggunaanya.¹

Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis

¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002, Cet.XII), h. 134

terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi menggunakan observasi partisipasi, dimana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.²

Observasi langsung dilakukan peneliti adalah untuk mengamati aktifitas peserta didik bermain *game online*, perilaku disiplin peserta didik dalam proses belajar mengajar, terjadinya interaksi antara siswa dan guru dan dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*Interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur,³ dimana seorang pewawancara menetapkan sendiri masalah dan

²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 310

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan...*, h. 310

pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk mencari jawaban atas hipotesis yang disusun dengan ketat.

Dalam melaksanakan teknik wawancara (*Interview*), pewawancara harus mampu menciptakan hubungan yang baik sehingga informan bersedia bekerja sama, dan merasa bebas berbicara dan dapat memberikan informasi yang sebenarnya. Dalam penelitian ini yang saya wawancarakan adalah tentang permainan *game online* yang dilakukan oleh peserta didik. Dan yang di wawancari adalah guru-guru di SDN 1 Balangnipa dalam proses pembelajaran peserta didik. Kemudian teknik wawancara yang peneliti gunakan adalah secara terstruktur (tertulis) yaitu dengan menyusun terlebih dahulu beberapa pertanyaan yang akan disampaikan kepada informan. Hal ini dimaksudkan agar pembicara dalam wawancara lebih terarah dan fokus pada tujuan yang dimaksud dan menghindari pembicaraan yang terlalu melebar. Selain itu juga digunakan sebagai patokan umum dan dapat dikembangkan peneliti melalui pertanyaan mengenai dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap

disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa yang muncul ketika kegiatan wawancara berlangsung.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi di peroleh di sekolah, yaitu SDN 1 Balangnipa. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, silabus, RPP, struktur sekolah, dan visi misi. Melalui metode dokumentasi, peneliti gunakan untuk menggali data berupa dokumen terkait dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa.

F. Instrument Penelitian

1. Pedoman observasi (Terlampir)

Alat observasi yang penulis gunakan adalah daftar cek (checklist), isinya yaitu untuk meneliti dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa.

2. Pedoman Wawancara (Terlampir)

Pedoman wawancara yang peniliti gunakan disini adalah berupa pertanyaan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan_dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin peserta didik.

3. Alat Dokumentasi

Alat dokumentasi penulis adalah berupa foto-foto, dan buku catatan, video, buku panduan yang ada dilokasi penelitian di SDN 1 Balangnipa.

G. Keabsahan Data

Uji keabsahan dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Untuk mendapatkan data yang valid dan realiable yang diuji validitas dan reliabilitasnya yaitu datanya. Oleh karena itu Susan Stainback dalam bukunya Sugiono mengatakan bahwa penelitian kualitatif lebih menekankan pada aspek validitas.

Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi dalam objek yang diteliti. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas) dan *confirmability* (objektifitas).

1. Uji Kredibilitas (Validitas Internal)

Uji kredibilitas dalam penelitian kualitatif meliputi aspek nilai kebenaran. uji kredibilitas data

atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan:

a. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dalam penelitian ini adalah untuk mengamati tentang dampak kebiasaan bermain *game* online dengan sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa. Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali kelapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan pengamatan berarti hubungan peneliti dengan narasumber akan semakin akrab, semakin terbuka dan saling mempercayai. Dalam perpanjangan pengamatan sebaiknya difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh, apakah data yang diperoleh sebelumnya benar atau tidak, jika di cek dan benar berarti kredibel, maka waktu perpanjangan dapat diakhiri.

b. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka

kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan ketekunan maka peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang sudah ditemukan itu salah atau tidak. Selain itu peneliti juga dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang meningkatkan ketekunan sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa.

c. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber perolehan data, triangulasi teknik pengumpulan data mengenai dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin peserta didik, dan waktu triangulasi dilakukan pada bulan Maret. Triangulasi dapat juga dilakukan dengan cara mengecek hasil penelitian, dari tim peneliti lain yang diberi tugas melakukan pengumpulan data.

d. Analisis Kasus Negatif

Kasus negatif adalah kasus yang tidak sesuai atau berbeda dengan hasil penelitian hingga pada saat tertentu. Melakukan analisis kasus negatif berarti peneliti mencari data yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan data yang telah ditemukan. Bila tidak ada lagi data yang berbeda atau bertentangan dengan temuan, berarti data yang ditemukan sudah dapat dipercaya. Tetapi bila peneliti masih mendapatkan data-data yang bertentangan dengan data yang ditemukan maka peneliti mungkin akan merubah temuannya tergantung seberapa besar kasus negatif yang muncul.

e. Menggunakan Bahan Referensi

Yang dimaksud dengan bahan referensi disini adalah pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Sebagai contoh hasil wawancara perlu didukung dengan adanya rekaman wawancara, data tentang interaksi manusia, atau gambar suatu keadaan perlu didukung oleh foto-foto. Alat-alat bantu perekam data dalam penelitian kualitatif, seperti

camera, handycam, alat rekaman suara sangat diperlukan untuk mendukung kredibilitas data. Laporan penelitian sebaiknya data yang dikemukakan dilengkapi dengan dokumentasi autentik.

2. Pengujian *Transferability*

Pengujian *transferability* dampak kebiasaan bermain *game online* dalam penelitian kualitatif meliputi aspek penerapan. *Transferability* merupakan validitas eksternal dalam penelitian kuantitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi dimana sampel tersebut diambil. Nilai transfer ini berkenaan dengan pertanyaan, hingga mana hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain. Maka laporan harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Dalam pengujian *Transferability* data yang digunakan adalah dampak *game online* dengan sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa.

3. Pengujian *Depenability*

Pengujian *depenability* dalam penelitian kualitatif meliputi aspek konsistensi. Dalam penelitian

kualitatif, *dependability* disebut reabilitas. Dalam penelitian kualitatif uji *dependability* dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian, mulai dari menentukan masalah/fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, sampai membuat kesimpulan harus dapat ditunjukkan oleh peneliti, jika tidak maka dipenabilitas penelitiannya dapat diragukan. Dalam pengujian *dependability*, data yang digunakan adalah dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa..

4. Pengujian Komfirmability

Pengujian komfirmability dalam penelitian kualitatif meliputi aspek naturalitas. Pengujian komfirmability dalam penelitian kuantitatif disebut dengan uji objektivitas penelitian. Peneliti dapat dikatakan objek bila hasil penelitian telah disepakatai banyak orang. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar komfirmability. Data yang dikonfirmasi adalah data tentang dampak kebiasaan bernain *game online* dengan sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa.

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data agar lebih mudah dalam mengambil kesimpulan maka dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan secara berkesinambungan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data

Reduksi data ialah proses merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya. Kegiatan ini dilakukan secara berkesinambungan sejak awal kegiatan hingga akhir pengumpulan data. Dengan demikian data yang telah direduksiakan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah penelitian untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Data yang dikonfirmasi adalah dampak kebiasaan bermain *game* dan sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa.

2. Display Data

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowcart* dan sejenisnya. Dalam hal ini yang paling sering digunakan untuk

penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif. Data yang disajikan adalah dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa.

3. Verifikasi Data

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, di dukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data dampak kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Nama Sekolah : **SD Negeri No. 1 Balangnipa**
2. Alamat
 - a. Jalan : **A.P.Petta Rani**
 - b. Desa/ Kelurahan : **Balangnipa**
 - c. Kecamatan : **Sinjai Utara**
 - d. Kabupaten/ Kota : **Sinjai**
 - e. Provinsi : **Sulawesi-Selatan**
 - f. Kode Pos : **92612**
 - g. No. Telepon/HP : **085341914913**
3. Mulai operasional : **Tahun 1931**
4. Luas Tanah : **1.960 m²**
5. Luas Bangunan : **1050 m²**
6. Status Tanah : **Milik Sendiri/ Hibah**
7. Status Bangunan : **Milik Sendiri**
8. Terakreditasi : **A**
9. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

VISI :

Terwujudnya anak didik yang terampil, unggul dalam berprestasi bertaqwa, berbudi pekerti luhur serta berwawasan lingkungan.

MISI :

1. Memberikan dasar-dasar keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
2. Memupuk/Menumbuhkan kembangkan rasa cinta terhadap sesama manusia dan lingkungannya.
3. Membiasakan siswa hidup bersih.
4. Menerapkan sikap disiplin dan bertanggung jawab
5. Mengembangkan nilai-nilai budi pekerti luhur
6. Meningkatkan profesional guru/personil

TUJUAN SEKOLAH :

1. Meningkatkan perilaku budi pekerti luhur
2. Meningkatkan Imtak dan Iptek
3. Meningkatkan kepribadian seutuhnya
4. Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi (wajar 9 tahun)
5. Meningkatkan Profesional personal

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil Penelitian

Data yang disajikan dalam penelitian ini merupakan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi atau pengamatan langsung terhadap dampak kebiasaan bermain game online dengan perilaku disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa. Hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi langsung dan melihat dokumentasi berupa dari hasil wawancara dengan pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Perilaku disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa

Disiplin sangat penting dan dibutuhkan oleh setiap peserta didik dan suatu keadaan tertib dan teratur yang dimiliki oleh peserta didik disekolah tanpa ada pelanggaran-pelanggaran yang merugikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Disiplin peserta didik adalah suatu keadaan tertib dan teratur yang dimiliki oleh peserta didik disekolah, tanpa ada pelanggaran-pelanggaran yang merugikan baik secara langsung maupun tidak

langsung terhadap peserta didik sendiri dan terhadap sekolah secara keseluruhan.

Hasil penelitian dari pernyataan-pernyataan wawancara menggambarkan perilaku disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa yaitu dengan hasil wawancara, hasil observasi dan dokumentasi yaitu:

Hasil wawancara dengan ibu Hadijah S. Pd. Guru wali kelas IV di SDN 1 Balangnipa terkait perilaku disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa yaitu:

Mengenai perilaku disiplin peserta didik di kelas IV selama sudah diterapkan literasi PPK dan breeding sekolah sehingga peserta didik terbiasa dengan perilaku disiplin, peserta didik masuk sebelum jam 07:30. (Wawancara: Hadijah, (53), Guru Kelas IV, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Pernyataan diatas diperkuat oleh pendapat ibu Rosdianah S. Pd. mengatakan bahwa:

Dalam pembelajaran berlangsung peserta didik aktif mengikuti pembelajaran, untuk kedisiplinan peserta didik kelas V kedisiplinannya terjaga dan peserta didik datang di sekolah sebelum pukul 07:30 karna ada piket kelas yang harus dilakukan sesuai

dengan jadwal yang sudah ditentukan. (Wawancara: rosdianah, (49), Guru Kelas V, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Kemudian diperkuat lagi oleh Ibu Hasmi S. Pd. yaitu:

Dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik aktif mengikuti pembelajaran, dan suasana kelas aman dan nyaman karena peserta didik mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, peserta didik datang disekolah tepat waktu yaitu sebelum pukul 07:30. (Wawancara: Hasmi (58), Guru Kelas VI, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Sedangkan menurut ibu Almarni S. Pd. menjelaskan:

Dalam proses pembelajaran peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran apalagi menggunakan media pembelajaran, peserta didik tiba disekolah dengan tepat waktu yaitu sebelum pukul 07:30 dan masuk kelas sesuai dengan jadwal. (Wawancara: Almarni (50), Guru Kelas VI, di Rumah Pendidik, tanggal 5 juli 2021)

Dari hasil wawancara pendidik diatas peneliti dapat menarik kesimpulan sementara bahwa peserta

didik sangat disiplin dalam mengikuti pelajaran yang ditunjukkan dengan perilaku yang baik, datang di sekolah dengan tepat waktu, dan melaksanakan piket kelas sesuai dengan yang sudah ditetapkan.

Adapun peserta didik menyatakan dalam wawancara sebagai berikut:

Menurut Tendry bahwa:

Saya datang disekolah sebelum pukul 07:30, karna sebelum jam pelajaran dimulai saya harus membersihkan halaman sekolah, jika saya yang piket maka saya harus datang lebih awal untuk membersihkan ruang kelas. (Wawancara: Tendry (10), Peserta didik kelas V, di rumah peserta didik, tanggal 02 Juni 2021)

Sedangkan Rezky Nurfaizah mengemukakan bahwa:

Saya tiba disekolah sebelum pukul 07:30, karna sebelum pembelajaran dimulai saya dan teman-teman saya membersihkan kelas dan halaman sekolah. (Wawancara: Rezky Nurfaizah (10), peserta didik kelas V, di rumah peserta didik, tanggal 02 juni 2021)

Hasil wawancara peserta didik diatas mendukung pendapat pendidik bahwa peserta didik juga mengakui kalau dia tepat waktu kesekolah dan tiba di sekolah sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan dan disiplin waktu masuk kelas. Adapun orang tua peserta didik ibu As Hasmi Ch Raini mengakui bahwa:

Sikap disiplin peserta didik di rumah sudah termasuk disiplin, kalau sudah waktunya belajar dia belajar, kalau sudah waktunya bermain dia bermain dan membantu orang tuanya dirumah beres-beres, dan berangkat kesekolah sebelum pukul 07:30 dan pulang tepat jam pulang di sekolah. (*Wawancara: As Hasmi Ch Raini (48), Orang Tua Peserta Didik, tanggal 03 Juli 2021*)

Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN 1 Balangnipa peserta didik di SDN 1 Balangnipa. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 31 Mei 2021. Hasil observasi yang peneliti dapatkan yaitu peserta didik sudah termasuk peserta didik yang disiplin selama sudah diterapkan literasi PPK dan branding sekolah sehingga peserta didik terbiasa dengan perilaku disiplin. Dalam pembelajaran berlangsung peserta didik aktif

mengikuti pembelajaran, untuk kedisiplinan peserta didik, kedisiplinannya terjaga dan peserta didik datang di sekolah sebelum pukul 07:30 karna ada piket kelas yang harus dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. (*Observasi: Perilaku di Siplin Peserta Didik, pukul 10:30 Wita, SDN 1 Balangnipa, tanggal 31 Mei 2021*)

Dari hasil wawancara pendidik, peserta didik dan orang tua peserta didik, maka dapat ditarik kesimpulan sikap disiplin telah ditunjukkan oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran disekolah ditunjukkan dengan, datang tepat waktu disekolah, dan tidak melakukan pelanggaran-pelanggaran yang merugikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dari hasil dokumentasi di SDN 1 Balangnipa sesuai dengan rapor peserta didik, kedisiplinan peserta didik rata-rata baik. Peserta didik disiplin belajar dan disiplin waktu, disiplin belajar dipantau dengan himbauan guru selaku pendidik untuk senantiasa mendorong dan memotivasi kepada peserta didiknya untuk senantiasa rajin belajar, dan dalam disiplin waktu, peserta didik datang tepat

waktu di sekolah, jika peserta didik melihat gurunya peserta didik tersebut menghampirinya dan berjabat tangan dengan gurunya. Disini dilihat peserta didik sudah disiplin.

Dari hasil wawancara pendidik, peserta didik dan orang tua peserta didik didukung oleh pengamatan dan dokumentasi yang ada disekolah dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik termasuk peserta didik yang disiplin, peserta didik telah menunjukkan perilaku disiplin dalam proses pembelajaran di SDN 1 Balangnipa. Dan selama proses pembelajaran peserta didik belajar dengan tenang dan memperhatikan guru yang menjelaskan pembelajaran yang berlangsung.

2) Peserta didik yang tidak disiplin.

Perilaku yang tidak disiplin adalah perilaku yang merugikan bagi peserta didik, karna jika peserta didik tidak disiplin maka peserta didik bisa saja terlambat datang kesekolah, tidak mengerjakan tugas sekolah, tidak menggunakan atribut sekolah dengan lengkap, mencontek dengan temannya dan membully teman. Jadi perilaku disiplin sangat penting bagi peserta didik.

Hasil penelitian dari pernyataan-pernyataan wawancara menggambarkan perilaku peserta didik yang tidak disiplin di SDN 1 balangnipa dengan hasil wawancara dan hasil observasi yaitu:

Hasil wawancara dengan Ibu Khadijah, S.Pd. mengenai peserta didik yang tidak disiplin di SDN 1 Balangnipa yaitu:

Adapun pandangan terhadap peserta didik yang tidak disiplin itu adalah hal biasa terhadap peserta yang tidak memperhatikan perilaku disiplin, pendidik tetap memberikan pengarahannya kepada peserta didik dengan cara lemah lembut dengan tujuan peserta didik bisa berubah. (*Wawancara: Khadijah (53), Guru Kelas IV, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021*)

Kemudian diperkuat oleh ibu Rosdianah S. Pd., yaitu:

Adapun pandangan mengenai peserta didik yang tidak disiplin sebagai guru harus memberikan arahan kepada peserta didik dengan cara lemah lembut dan mengetahui dimana situasi peserta didik di rumahnya apakah orang tua peserta didik mendorong anaknya untuk menuntut ilmu atau tidak,

karena kebanyakan peserta didik yang kurang perhatian dari orang tua maka peserta didik tidak disiplin waktu. (*Wawancara: Rosdianah (49), Guru Kelas V, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021*)

Sedangkan menurut ibu Hasmi S. Pd menjelaskan:

Adapun pandangan mengenai peserta didik yang tidak disiplin yaitu sebagai guru harus diadakan pembinaan kepada peserta didik, supaya peserta didik yang tidak disiplin bisa menjadi peserta didik yang disiplin. Menjelaskan kepada peserta didik tentang pentingnya perilaku disiplin dan memberikan arahan mengenai perilaku disiplin. (*Wawancara: Hasmi (58), Guru Kelas VI, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021*)

Adapun hasil wawancara dengan guru bidang studi PAI, ibu Norma S. Pd. mengemukakan bahwa:

Adapun pandangan mengenai peserta didik yang tidak disiplin yaitu dengan memberikan arahan kepada peserta didik tentang pentingnya perilaku disiplin, menjelaskan bahwa perilaku disiplin adalah perilaku yang baik. (*Wawancara: Norma (40) Guru PAI, di rumah pendidik, tanggal 05 Juli 2021*)

Dari hasil wawancara diatas peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu pendidik memberikan arahan kepada peserta didik dengan cara lemah lembut dengan tujuan peserta didik bisa berubah menjadi lebih baik. Pendidik mengadakan pembinaan kepada peserta didik supaya peserta didik yang tidak disiplin bisa menjadi peserta didik yang disiplin dan menjelaskan tentang pentingnya perilaku disiplin.

Adapun peserta didik menyatakan dalam wawancara bahwa:

Menurut Wildani Awarahma bahwa:

Hal yang membuat saya sehingga tidak disiplin adalah saya sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dan biasa terlambat mengumpulkan tugas.
(Wawancara: Wildani Awarahma (10), peserta didik kelas IV, di rumah peserta didik, tanggal 02 Juni 2021)

Hasil wawancara peserta didik diatas mendukung pendapat pendidik bahwa bagi peserta didik yang tidak disiplin harus diberikan arahan dengan cara lemah lembut supaya peserta didik dapat memahami pentingnya perilaku disiplin dan

menjelaskan bahwa perilaku disiplin adalah perilaku yang baik.

Berdasarkan pengamatan hasil peneliti di SDN 1 Balangnipa mengenai peserta didik yang tidak disiplin di kelas 4 dan 5. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 31 Mei 2021 yaitu, pendidik memberikan arahan kepada peserta didik yang tidak disiplin, seperti menjelaskan tentang pentingnya disiplin, jika ada peserta didik yang tidak disiplin waktu seperti terlambat masuk kelas, disini pendidik memberikan arahan mengenai pentingnya disiplin waktu. (*Observasi: Peserta Didik Yang Tidak di Siplin, Pukul 08:00 Wita, SDN 1 Balangnipa, tanggal 1 Juni 2021*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, peserta didik dan observasi diatas saya dapat mengambil kesimpulan bahwa peserta didik tidak disiplin seperti terlambat tidur, terlambat bangun pagi sampai terlambat kesekolah, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, jadi pendidik memberikan arahan supaya bagaimana peserta didik tersebut bisa disiplin waktu dan belajar. Pendidik berusaha payah

memberikan pengarahan dengan cara lemah lembut dengan tujuan peserta didik bisa didisiplin.

3) Faktor sehingga peserta didik tidak disiplin

Faktor-faktor sehingga peserta didik tidak disiplin yaitu peserta didik tidak paham dengan aturan disekolah, peserta didik sering melanggar peraturan, peserta didik yang susah diberi tahu, peserta didik yang pura-pura tidak tahu dan peserta didik yang kurang perhatian dari orang tuanya.

Hasil penelitian dari pernyataan-pernyataan wawancara menggambarkan faktor sehingga peserta didik tidak disiplin di SDN 1 balangnipa yaitu dengan hasil wawancara dan hasil observasi yaitu:

Hasil wawancara dengan Ibu Rosdianah, S.Pd. mengenai faktor sehingga peserta didik tidak disiplin yaitu:

Faktor sehingga peserta didik tidak disiplin yaitu dari faktor keluarga, terutama kedua orang tua. Kenapa, karena kedua orang tua sangat berperang penting dalam kedisiplinan anak-anaknya. (Wawancara: Rosdianah (49), Guru Kelas V, di sekolah, tanggal 31 mei 2021)

Pernyataan diatas diperkuat oleh pendapat ibu Hasmi, S.Pd. mengatakan bahwa:

Seringnya peserta didik memainkan Hp pada saat pembelajaran berlangsung, diakibatkan kurangnya perhatian orang tua peserta didik karna tidak melihat apakah anaknya membawa Hp kesekolah. (Wawancara: Hasmi (58), Guru Kelas VI, di sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Pendapat tersebut diperkuat oleh ibu Khadijah, S.Pd. yaitu:

Faktor yang membuat peserta didik tidak disiplin itu seperti terlambat datang kesekolah dengan alasan hujan atau terlambat bangun, kurangnya perhatian orang tua peserta didik seperti membiarkan anaknya untuk bermain game sampai larut malam sehingga terlambat bangun pagi-pagi untuk siap-siap kesekolah. (Wawancara: Khadijah (53), Guru Kelas IV, di sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Sedangkan menurut ibu Almarni S. Pd. menjelaskan bahwa:

Faktor sehingga kurangnya disiplin peserta didik adalah faktor orang tua, kurangnya perhatian dari kedua orang tua peserta didik

sehingga bisa menyebabkan peserta didik tidak disiplin, kurangnya pendidik memberikan pendidikan karakter, manajemen waktu yang kurang baik, motivasi diri rendah dan adanya pengaruh dari lingkungan teman sebaya. (*Wawancara: Almarni (50), Guru Kelas VI.A, di sekolah, tanggal 5 Juli 2021*)

Dari hasil wawancara diatas peneliti menarik kesimpulan faktor peserta didik sehingga tidak disiplin yaitu dari faktor orang tua, karna kurangnya perhatian orang tua peserta didik yang membiarkan anaknya untuk bermain hp sampai larut malam sehingga lambat bangun dan terlambat datang di sekolah.

Adapun peserta didik menyatakan dalam wawancara sebagai berikut:

Menurut Muh Al-Afyan M bahwa:

Saya biasa memainkan game online dirumah, saya memainkannya dngan teman dan saya menghabiskan waktu bermain game. Karna sering bermain game online waktu belajar saya berkurang. Sehingga saya kurang disiplin dalam belajar. (*Wawancara: Muh Al-afyan M (10), Peserta Didik Kelas V, di rumah peserta didik, tanggal 02 Juni 2021*)

Hasil wawancara peserta didik diatas mendukung pendapat pendidik bahwa peserta didik tidak disiplin dalam hal belajar, manajemen waktu yang kurang baik bagi peserta didik dan adanya pengaruh dari lingkungan teman sebaya. Adapun orang tua peserta didik ibu As Hasmi Ch Raini meyakini bahwa:

Faktor yang membuat peserta didik tidak disiplin adalah karna sering bermain, keluar bermain dengan temannya sehingga waktu belajarnya berkurang. (*Wawancara: As Hasmi Ch Raini (48), Orang Tua Peserta Didik, tanggal 03 Juli 2021*)

Berdasarkan pengamatan hasil peneliti di SDN 1 Balangnipa pada tanggal 31 Mei 2021 mengenai faktor sehingga peserta didik tidak disiplin yaitu, seperti yang dilihat peneliti faktor yang menjadi peserta didik tidak disiplin adalah faktor motivasi, manajemen waktu yang kurang baik, faktor keluarga, lingkungan yang mendukung dan pengaruh teman sebaya. (*Observasi: Faktor Sehingga Peserta Didik Tidak di Siplin, Pukul 08:25, SDN 1 Balangnipa, tanggal 31 Mei 2021*)

Dari hasil wawancara diatas maka saya dapat menarik kesimpulan mengenai faktor sehingga peserta didik tidak disiplin yaitu faktor dari kurangnya perhatian orang tua peserta didik sehingga peserta didik tidak disiplin, lebih banyak menghabiskan waktunya bermain Hp, terlambat datang kesekolah sehingga menyebabkan peserta didik tidak disiplin waktu.

4) Faktor penyebab peserta didik kecanduan game online

Faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik kecanduan game online yaitu komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga khususnya orang tua, pengawasan orang tua yang kurang kepada anaknya, keaslahan pola asuh dari orang tua kepada anaknya dan peserta didik merasa kejenuhan atau merasa bosan.

Hasil penelitian dari pernyataan-pernyataan wawancara mengenai faktor penyebab peserta didik kecanduan game online di SDN 1 balangnipa yaitu dengan hasil wawancara dan hasil observasi yaitu:

Hasil wawancara dengan ibu Hasmi, S.Pd. mengenai faktor penyebab peserta didik kecanduan game online yaitu:

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik kecanduan game online yaitu karna kurangnya perhatian orang tua kepada anaknya sehingga anaknya merasa kurang diperhatikan oleh orang tuanya sehingga dia bisa sepuasnya bermain game online. (Wawancara: Hasmi (58), Guru kelas VI.B, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Pernyataan diatas diperkuat oleh pendapat ibu Rosdianah, S.Pd. mengatakan bahwa:

Faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik kecanduan game online karena dalam kondisi covid-19 sebenarnya peserta didik bisa diarahkan dalam kegiatan positif, karna peserta didik terbiasa bermain game dirumahnya dan kurangnya perhatian orang tua peserta didik sehingga membuat peserta didik kecanduan bermain game online, sehingga pelajaran dilupakan karena peserta didik lebih asyik bermain game online. (Wawancara: Rosdianah (49), Guru Kelas V, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Adapun responden yang hampir sama dengan responden sebelumnya yakni ibu Hadijah, S.Pd. mengatakan bahwa:

Faktor kecanduan game online pada peserta didik yaitu peserta didik hilang waktunya untuk belajar, merusak kesehatan , peserta didik menjadi bandel bukan hanya kepada gurunya tetapi dengan orang tuanya juga. Dampak negatifnya yaitu yaitu kesehatan terganggu waktunya terbuang. (*Wawancara: Hadijah (53), Guru Kelas IV, di sekolah, tanggal 31 Mei 2021*)

Sedangkan menurut ibu Norma, S. Pd. selaku guru PAI di SDN 1 Balangnipa mengatakan bahwa:

Faktor dari peserta didik yang kecanduan game online adalah kurangnya perhatian orang tua peserta didik, terbatasnya waktu belajar peserta didik, membuat tingkat keisplinan peserta didik jadi menurun hal ini disebabkan karna peserta didik kesulitan dalam membagi waktu belajarnya dengan baik, sering sekali terlambat dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugasnya serta mengabaikan waktu luangnya dan menggunakannya hanya untuk bermain.

(Wawancara: Norma (40), Selaku Guru PAI, di rumah pendidik, tanggal 5 Juli 2021)

Dari hasil wawancara diatas maka dapat ditarik kesimpulan sementara faktor yang membuat peserta didik kecanduan game online yaitu kurangnya perhatian orang tua kepada anaknya sehingga merasa kurang diperhatikan orang tuanya sehingga dia bisa sepuasnya bermain game online. Dari akibat kecanduan bermain game sehingga pelajaran dilupakan karna lebih asyik bermain game daripada belajar.

Adapun peserta didik menyatakan dalam wawancara sebagai berikut:

Menurut M. Nafis Alim bahwa:

Saya tertarik bermain game online karena animasi atau karakternya yang menarik dan seru dimainkan dengan teman dan saudara, saya sering sekali memainkan game Mobile Legend, Roblox dan Cristal Ops. Faktor yang saya dapatkan yaitu jarang beraktivitas diluar rumah dan sering begadang. (Wawancara: M. Nafis Alim (11), Peserta Didik Kelas V, di rumah peserta didik, tanggal 31 Mei 2021)

Berdasarkan pengamatan hasil peneliti di SDN 1 Balangnipa pada tanggal 31 Mei 2021 mengenai faktor penyebab peserta didik kecanduan game online yaitu, faktor kecanduan game online bagi peserta didik yaitu karena peserta didik sering merasa bosan dan jenuh sehingga meluangkan waktunya untuk bermain game online. Jika peserta didik istirahat dan berkumpul dengan temannya kebanyakan membahas tentang game tidak dengan pelajarannya. (*Observasi: Faktor Penyebab Peserta Didik Kecanduan Game Online, pukul 10:00 Wita, SDN 1 Balangnipa, tanggal 1 Juni 2021*)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi saya dapat menarik kesimpulan mengenai faktor penyebab peserta didik kecanduan game online yaitu kurangnya perhatian orang tua kepada peserta didik sehingga merasa kurang diperhatikan, jadi orang tua sangat berperang penting untuk anaknya sehingga tidak kecanduan dalam bermain game online.

- 5) Dampak bermain *game online* terhadap peserta didik
Dampak *game online* terhadap peserta didik yaitu, akan terbengkalinya kegiatan atau pekerjaan

rumah, tugas sekolah dan hanya menggunakan waktu luang untuk bermain game sehingga menyebabkan menurunnya motivasi belajar pada peserta didik.

Hasil penelitian dari pernyataan-pernyataan wawancara tentang dampak bermain *game online* terhadap peserta didik di SDN 1 balangnipa yaitu dengan hasil wawancara dan hasil observasi yaitu:

Hasil wawancara dengan Ibu Hadijah, S.Pd. mengenai dampak bermain game online terhadap peserta didik mengemukakan bahwa:

Dampak bermain game online terhadap peserta didik seperti kesehatan bisa terganggu karna sering begadang, waktu belajar berkurang dan lebih mementingkan bermain game sehingga kedisiplinan belajar peserta didik berkurang. (Wawancara: Hadijah (53), Guru Kelas Iv, di sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Pernyataan diatas diperkuat oleh pendapat Ibu Hasmi, S.Pd. mengatakan bahwa:

Dampak bermain game online terhadap peserta didik tentunya akan mempengaruhi kedisiplinan peserta didik, seperti tidak

disiplin dalam belajar, sehingga dia tidak mengerjakan tugas sekolahnya, lebih mementingkan bermain game online daripada belajar dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya disekolah. (Wawanvara: Hasmi (58), Guru Kelas VI.B, di Sekolah, 31 Mei 2021)

Kemudian diperkuat oleh pendapat Ibu Rosdianah S. Pd. yang mengemukakan:

Dampak bermain game online terhadap peserta didik tentunya akan mempengaruhi motoric peserta didik artinya peserta didik selalu mengabaikan pelajarannya karna lebih mementingkan bermain game online daripada belajar. (Wawancara: Rodianah (49), Guru Kelas V, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Dari pendapat ibu Rosdianah, S.Pd. diperkuat oleh ibu Almarni S. Pd., yaitu:

Dampak bermain game online pada peserta didik yaitu kurangnya minat peserta didik untuk belajar, malas mengerjakan PR yang diberikan dan waktu luangnya lebih digunakan bermain daripada belajar. (Wawancara: almarni (50), Guru Kelas VI.A, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Dari hasil wawancara diatas peneliti dapat menarik kesimpulan dari dampak bermain *game online* terhadap peserta didik yaitu akan mempengaruhi kesehatan karena sering begadang, tidak disiplin belajar atau waktu belajar berkurang dan peserta didik mengabaikan pelajarannya karena lebih mementingkan bermain game online.

Adapun hasil wawancara orang tua peserta didik, ibu Ernawati mengakui bahwa:

Dampak dari bermain game online bagi peserta didik itu sangat mempengaruhi waktu belajarnya, mempengaruhi perilaku disiplinnya, seperti tidak disiplin belajar, malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya dan lebih banyak waktunya bermain game daripada belajar. (Wawancara: Ernawati (44), Orang Tua Peserta Didik, tanggal 03 Juli 2021)

Sedangkan ibu As Hasmi Ch Raini mengatakan bahwa:

Dampak bermain game bagi anak saya itu mempengaruhi waktu belajarnya karna sering bermain game dengan temannya sehingga mempengaruhi waktu belajarnya dan tidak disiplin dalam belajar karna sering bermain

game. (*Wawancara: As Hasmi Ch Raini (48), Orang Tua Peserta Didik, tanggal 03 Juli 2021*)

Dari wawancara dengan orang tua peserta didik anak-anaknya terlibat bermain game, sehingga perilaku disiplinnya kurang karena faktor dari bermain game. Berdasarkan pengamatan hasil observasi peneliti di SDN 1 Balangnipa pada tanggal 1 Juni 2021 mengenai faktor penyebab peserta didik kecanduan game online yaitu:

Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat peserta didik bermain game, apabila jam istirahat peserta didik langsung mengambil Hpnya lalu bermain game dengan teman-temannya. Adapun dampak yang dilihat dalam bermain game online pada peserta didik di SDN 1 Balangnipa yaitu peserta didik terlambat datang ke sekolah dengan alasan terlambat bangun, tidak mengerjakan PR yang diberikan oleh gurunya dengan alasan lupa mengerjakannya. (*Observasi: Dampak Bermain game Online Terhadap Peserta Didik, pukul 09:00 WITA, SDN 1 Balangnipa, tanggal 1 Juni Mei 2021.*

Berdasarkan hasil wawancara pendidik, orang tua peserta didik dan hasil observasi peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dampak dari bermain game online sangat mempengaruhi sikap disiplin peserta didik seperti waktu belajarnya berkurang, kesehatan terganggu karna sering begadang, waktu belajar berkurang dan lebih banyak menghabiskan waktunya bermain game online daripada belajar.

- 6) Apakah game online berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di SDN 1 Balangnipa, adapun hasil wawancara yang didapatkan mengenai apakah game online berpengaruh terhadap sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa yaitu dengan hasil wawancara dan hasil dokumentasi yaitu:

Hasil wawancara dengan ibu Hadijah, S. Pd. mengatakan:

Game online sangat berpengaruh terhadap sikap disiplin peserta didik karna game online mereka biasa telambat tidur (begadang), tugas-tugasnya yang diberikan tidak

diselesaikan karna lebih mementingkan bermain game daripada belajar dan peserta didik biasa mengeluarkan kata-kata yang tidak baik. (*Wawancara*: Hadijah (53), Guru Kelas IV, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Pernyataan diatas diperkuat oleh Ibu Rosdianah, S. pd. mengatakan bahwa:

Game online berpengaruh terhadap sikap disiplin peserta didik di kelas V karna bagi peserta didik yang sering memainkan game online biasa mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas dikeluarkan dari mulutnya, menjadi peserta didik yang tidak disiplin karna kalau bermain game peserta didik lupa waktu sehingga biasa tidur larut malam. (*Wawancara*: Rosdianah (49), Guru Kelas V, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Kemudian diperkuat oleh ibu Hasmi S. Pd yaitu:

Game online sangat berpengaruh terhadap sikap disiplin peserta didik, karna peserta didik yang memainkan game online lambat mengumpulkan tugas yang diberikan dengan alasan lupa mengerjakannya, mungkin itu adalah salah satu dari faktor bermain game sehingga lupa mengerjakan tugas yang diberikannya. (*Wawancara*: Hasmi (58),

Guru Kelas VI.B, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Sedangkan menurut ibu Norma S. Pd., selaku Guru PAI mengemukakan:

Game online sangat berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik, peserta didik malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game , peserta didik akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game, waktu untuk belajar berkurang, sering lupa waktu dan jadwal ibadah kadang dilalaikan oleh peserta didik. (*Wawancara: Norma, Selaku Guru PAI, di Rumah Pendidik, tanggal 5 Juli*)

Dari hasil wawancara diatas peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai apakah game online berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik yaitu game online sangat berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik karna bermain game online peserta didik sering begadang, lupa waktu untuk belajar dan terlambat mengumpulkan tugas yang diberikan dengan alasan lupa mengerjakannya.

Adapun peserta didik menyatakan dalam wawancara sebagai berikut:

Menurut Nur Tawaqal Lukman bahwa:

Karna sering bermain game online waktu belajar saya berkurang, karena saya lebih sering bermain game online sehingga lupa belajar dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru saya.

Hasil wawancara peserta didik diatas mendukung pendapat pendidik bahwa game online berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik bahwa peserta didik yang sering bermain game online waktu belajarnya berkurang, peserta didik malas belajar karna menggunakan waktu luang mereka hanya untuk bermain game.

Adapun orang tua peserta didik pak Lukman mengakui bahwa:

Game online sangat berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik, karna sering bermain game online waktu belajar peserta didik berkurang, biasa juga lupa mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya di sekolah.

(Wawancara: Lukman (56), Orang Tua Peserta Didik, Tanggal 03 Juli 2021)

Berdasarkan hasil wawancara pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik game online sangat berpengaruh bagi peserta didik. Karena peserta didik yang bermain game waktu belajarnya berkurang dan kebanyakan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN 1 Balangnipa pada tanggal 31 Mei 2021 mengenai apakah game online berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik yaitu, game online sangat berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik, karena keseringan bermain game online sehingga peserta didik kurang waktunya untuk belajar, biasa tidak mengumpulkan tugas dengan alasan lupa mengerjakannya dan sering lupa waktu sehingga peserta didik begadang dan lambat bangun pagi untuk ke sekolah. (Observasi: apakah game online berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik, pukul 10:15 WITA, tanggal 2 Juni 2021)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa game online berpengaruh terhadap sikap disiplin peserta didik, karna bermain game online peserta didik sering begadang dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya, terlambat datang kesekolah dengan alasan terlambat bangun.

- 7) Cara pendidik mengatasi peserta didik yang kecanduan game online

Kecanduan game online akan berdampak negative pada peserta didik, peserta didik yang kecanduan game online akan merasakan dampaknya dari game itu sendiri. Dan untuk mengantisipasi efek buruk yang akan terjadi pada peserta didik dan untuk meminimalkan kecanduan game online dibutuhkan bimbingan dari sekolah dan terutama dari orangtua peserta didik.

Hasil penelitian dari pernyataan-pernyataan wawancara menggambarkan cara mengatasi peserta didik yang kecanduan game online di SDN 1 balangnipa yaitu dengan hasil wawancara dan hasil observasi yaitu:

Hasil wawancara dengan Ibu Hasmi, S. Pd mengatakan bahwa:

Cara yang dilakukan agar peserta didik tidak kecanduan bermain game online yaitu dengan cara memberikan arahan kepada peserta didik bagaimana akibatnya jika selalu bermain game online kemudian apa saja yang dapat merugikan diri peserta didik jika keseringan bermain game online. (*Wawancara: Hasmi (58), Guru Kelas VI.B, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021*)

Pernyataan diatas diperkuat oleh pendapat ibu Almarni, S. Pd. mengatakan:

Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi peserta didik yang kecanduan game online yaitu dengan memberikan arahan kepada peserta didik jika keseringan bermain game online maka bisa saja kita lupa waktu belajar dan dapat merugikan diri sendiri, memberikan peserta didik kegiatan yang menyenangkan sehingga lupa bermain game dan menetapkan waktu bermain peserta didik. (*Wawancara: Almarni (50), Guru Kelas VI.A, di Rumah Pendidik, tanggal 5 Juli 2021*)

Pendapat tersebut diperkuat oleh Ibu Rosdianah, S. Pd. yaitu:

Adapun cara untuk mengatasi peserta didik yang kecanduan game online yaitu pendidik harus kerja sama dengan orang tua peserta didik, karna waktu mendidik orang tua lebih banyak dibanding dengan pendidik. (Wawancara: Rosdianah (49), Guru Kelas V, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Sedangkan menurut ibu Hadijah, S. Pd. yaitu:

Adapun cara yang dilakukan supaya peserta didik tidak kecanduan bermain game online yaitu dengan memberikan arahan bagaimana kedepannya jika selalu bermain game, sehingga peserta didik dapat membandingkan akibat bermain game online dan tidak bermain game online dan apa saja manfaatnya jika tidak bermain game online. (Wawancara: Hadijah (53), Guru Kelas IV, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Dari hasil wawancara diatas peneliti menarik kesimpulan yaitu pendidik memberikan arahan kepada peserta didik bagaimana akibatnya jika terlalu sering bermain game online sehingga peserta didik dapat membandingkan akibat jika terlalu sering bermain game online dan tidak bermain game online.

Berdasarkan pengamatan hasil peneliti di SDN 1 Balangnipa pada tanggal 31 Mei 2021 mengenai

cara mengatasi peserta didik yang kecanduan game online yaitu:

Peneliti melihat pendidik memberikan arahan kepada peserta didik tentang bagaimana akibatnya jika kita terlalu sering bermain game online dan menjelaskan kerugian kepada peserta didik jika terlalu fokus bermain game. (*Observasi: Cara Mengatasi Peserta Didik Yang Kecanduan game Online, Pukul 08:30 WITA, tanggal 2 Juni 2021*).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dapat menarik kesimpulan cara mengatasi peserta didik yang kecanduan game online yaitu dengan cara memberikan arahan kepada peserta didik bahwa bermain game online itu dapat merugikan diri sendiri karna bermain game online kita bisa lupa waktu.

8) Ciri-ciri disiplin peserta didik

Adapun ciri-ciri disiplin peserta didik yaitu, membantu orang tua, berangkat kesekolah tepat waktu, belajar setiap hari, masuk kesekolah tepat waktu, berseragam sesuai ketentuan sekolah, menaanti tata tertib sekolah dan tidak terlambat

masuk sekolah, dan tidak melakukan pelanggaran baik disengaja maupun tidak disengaja.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan mengenai ciri-ciri disiplin peserta di SDN 1 Balangnipa sebagaimana hasil wawancara dengan ibu Hasmi, S. Pd. mengemukakan:

Ciri-ciri disiplin peserta didik yaitu yaitu peserta didik sopan, patuh, dan taat pada peraturan di sekolah maupun diluar sekolah. (Wawancara: Hasmi (58), Guru Kelas VI.B, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Adapun pendapat ibu Rosdianah, S. Pd. bahwa:

Ciri-ciri disiplin peserta didik yaitu tidak terlambat datang di sekolah, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, tidak terlambat mengumpulkan tugas dan disiplin melakukan piket disekolah. (Wawancara: Rosdianah (49), Guru Kelas V, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Pendapat tersebut diperkuat oleh ibu Hadijah, S. Pd. yaitu:

Ciri-ciri disiplin peserta didik itu seperti semangat belajar, tidak bermain dikelas pada saat pembelajaran dimulai, taat dengan peraturan-peraturan disekolah, mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang diberikan dan disiplin waktu.

(Wawancara: Hadijah (53), Guru Kelas IV, di sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Dari hasil wawancara diatas peneliti menarik kesimpulan ciri-ciri disiplin peserta didik yaitu peserta didik patuh pada peraturan sekolah, mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, mengumpulkan tugas sesuai waktu yang diberikan dan peserta didik disiplin waktu.

Berdasarkan pengamatan hasil observasi peneliti di SDN 1 Balangnipa pada tanggal 2 Juni 2021 mengenai ciri-ciri disiplin peserta didik ditemukan:

Peserta didik datang tepat waktu di sekolah, berpakaian rapi, mengerjakan piket di kelas, masuk kedalam kelas sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan, sebelum pembelajaran dimulai pendidik memberikan arahan dan membaca Al-Qur'an sebelum pembelajaran dimulai, tidak bermain dikelas pada saat pembelajaran dikelas, memperhatikan pendidik pada saat menjelaskan materi yang diberikan, mengerjakan tugas dan mengumpulkannya tepat waktu. (*Observasi: Ciri-ciri di Siplin Peserta Didik, Pukul 08:00, tanggal 2 juni 2021*)

Dari hasil wawancara dan observasi peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai ciri-ciri disiplin peserta didik yaitu peserta didik sopan dalam bertutur kata, patuh, tidak terlambat datang kesekolah, dan mengumpulkan tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

9) Tujuan dan fungsi disiplin peserta didik

Tujuan disiplin adalah untuk membentuk perilaku peserta didik dengan peran-peran yang telah ditetapkan, tujuan disiplin belajar peserta didik juga membantu untuk mengembangkan pengendalian diri dan pengarahan diri. Sedangkan fungsi disiplin adalah berlatih mengendalikan diri dengan mudah, menghormati dan mentaati peraturan.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di SDN 1 Balangnipa, adapun hasil wawancara yang didapatkan mengenai tujuan dan fungsi disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa yaitu dengan hasil wawancara dan hasil dokumentasi yaitu:

Hasil wawancara dengan ibu Hasmi, tujuan dan fungsi disiplin mengatakan bahwa:

Tujuan disiplin peserta didik adalah menjadikan peserta didik yang bermoral sedangkan fungsi disiplin yaitu untuk meningkatkan peserta didik menjadi manusia yang bertakwa dan menjadikan peserta didik disiplin pribadinya. (*Wawancara: Hasmi (58), Guru Kelas VI.B, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021*)

Pernyataan diatas diperkuat oleh ibu Rosdianah, S. Pd. mengatakan bahwa:

Tujuan disiplin peserta didik adalah untuk membentuk karakter-karakter yang mandiri, bertanggung jawab dan bisa diaplikasikan untuk menjadi pemimpin-pemimpin yang baik. Sedangkan fungsi disiplin peserta didik yaitu untuk membentuk kepribadian dan karakter peserta didik. (*Wawancara: Rosdianah (49), Guru Kelas V, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021*)

Sedangkan menurut ibu Hadijah, S.Pd. menjelaskan:

Tujuan disiplin peserta didik yaitu menimbulkan peserta didik untuk bersemangat belajar, mengumpulkan tugasnya dengan tepat waktu kemudian merasa senang belajar dan semua tugas-

tugasnya dikerjakan dengan tepat waktu. Sedangkan fungsi disiplin peserta didik yaitu mengajar peserta didik disiplin pribadinya sejak kecil, karna jika dari kecil peserta didik disiplin maka dia akan disiplin sampai dewasa dan dengan perilaku disiplin semua pekerjaan atau tugas yang diberikan akan diselesaikan dengan tepat waktu. (Wawancara: Hadijah (53), Guru Kelas IV, di Sekolah, tanggal 31 Mei 2021)

Dari hasil wawancara diatas peneliti menarik kesimpulan tentang tujuan dan fungsi disiplin peserta didik adalah menjadikan peserta didik yang bermoral, membentik karakter-karakter peserta didik yang mandiri. Sedangkan fungsi disiplin peserta didik itu adalah membentuk lepribadian dan karakter peserta didik.

Berdasarkan pengamatan hasil peneliti di SDN 1 Balangnipa pada tanggal 2 Juni 2021 mengenai faktor penyebab peserta didik kecanduan game online yaitu:

Tujuan dan fungsi disiplin sangat penting bagi peserta didik, karena jika peserta didik tidak disiplin bisa saja peserta didik bermain dalam kelas pada saat pembelajaran dimulai,

berpakaian semberono, mengucapkan kata-kata yang tidak layak untuk diucapkan. Jadi tujuan dan fungsi disiplin itu sangat penting bagi peserta didik supaya kedepannya peserta didik bisa lebih baik dan bisa disiplin waktu, disiplin dalam pekerjaan dan disiplin dalam menuntut ilmu. (*Observasi: Faktor Penyebab Peserta Didik Kecanduan Game Online*, Pukul 09:30 WITA, SDN 1 Balangnipa, tanggal 2 juni 2021)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas peneliti dapat menarik kesimpulan tujuan dan fungsi disiplin bagi peserta didik sangat penting untuk meningkatkan menjadi peserta didik yang disiplin dan untuk membentuk kepribadian peserta didik menjadi lebih baik lagi kedepannya.

2. Pembahasan Penelitian

Setelah data diketahui sebagaimana penulis sajikan pada fakta temuan penelitian diatas, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini yaitu menganalisis data-data yang terkumpul dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. SDN 1 Balangnipa merupakan sekolah unggulan di kabupaten Sinjai, keistimewaan sekolah ini adalah banyak peserta didik yang berasal dari keadaan ekonomi juga beragam, mulai dari

ekonomi yang rendah hingga peserta didik yang memiliki ekonomi yang tinggi.

Sekolah tersebut selalu berupaya untuk terus menanamkan nilai-nilai toleransi terhadap peserta didik dengan berbagai cara yang baik dalam kegiatan pembelajaran maupun diluar kegiatan pembelajaran. Semua pihak sekolah berperan dalam hal tersebut kepada peserta didik agar dapat tertanam nilai-nilai toleransi terhadap diri siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah. Salah satu peran guru yaitu memberikan nasehat-nasehat, motivasi-motivasi, suri tauladan serta kajian Keagamaan yang dapat membangun kepribadian siswa menjadi lebih baik, serta dapat menerima perbedaan yang ada.

Selain itu, guru-guru yang lain dibantu oleh pihak sekolah dalam menanamkan nilai-nilai toleransi terhadap peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada pembiasaan peserta didik setiap masuk sekolah dan keluar salam yaitu mengucapkan salam dan berjabat dengan para pendidik dan peserta didik lainnya. Dengan begitu tidak ada perbedaan antara peserta didik yang berekonomi rendah sampai tinggi sehingga semuanya berbaur tanpa mengedepankan pandangan pribadi,

agama, atapun ras dan golongan. Tujuan dari pembiasaan ini adalah untuk memepererat persatuan dan persaudaraan antar semua peserta didik dan pihak sekolah.

Guru dalam melaksanakan perannya juga biasa menemukan hambatan diantaranya kurang disiplinnya perilaku peserta didik akibat dampak bermain game online. Perbedaan perilaku antara siswa yang tidak bermain game online dengan peserta didik yang bermain game online. Peserta didik yang biasa bermain game online perilakunya kurang disiplin, baik itu disiplin waktu dan disiplin mengumoul tugas. Jadi disini dibutuhkan kerja sama antara guru dan orang tua peserta didik supaya peserta didik tidak lagi terlalu aktif dalam game online dan tidak begadang karna bermain game online supaya waktu belajarnya tidak berkurang. Suatu peran guru atau program di Sekolah tidak akan berjalan dengan baik dan lancar apabila tidak adanya kerjasama antar semua warga sekolah atapun pihak-pihak yang terlibat didalamnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah menguraikan hasil penelitian yang mengenai dampak kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku disiplin peserta didik dapat disimpulkan dampaknya yaitu perilaku peserta didik tidak baik, hasil belajarnya tidak maksimal dan motivasi belajarnya berkurang. Adapun dampak positifnya yaitu tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan fantasi pada peserta didik. Dampak negatif *game online* pada peserta didik yaitu terlambat kesekolah, prestasinya menurun, akan terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain *game* dan menurunnya motivasi belajar.

Adapun faktor yang mempengaruhi kebiasaan bermain *game online* pada peserta didik adalah kurangnya perhatian orang tua peserta didik sehingga peserta didik bisa sepuasnya bermain *game* dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *game online* daripada belajar, dan peserta didik yang

kecanduan bermain *game online* selalu begadang sehingga dapat menyebabkan terlambat bangun dan terlambat datang kesekolah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Hasil ini diharapkan menjadi pemicu bagi pihak terkait khususnya para Guru untuk mengetahui bagaimana peran guru terhadap perilaku disiplin peserta didik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin melakukan penelitian dengan tema penelitian ini, diharapkan untuk menambah rumusan masalah agar tema penelitian ini lebih luas dan dapat memantapkan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Al.Tridhonanto, *Optimalkan Potensi Anak dengan Game Online*. Jakarta: PT. Elex Media
- Aprianto Iwan, et all, *Manajemen Peserta Didik*, Anggota IKAPI No. 181/JTE/2019
- Dakhi Sukses agustin, *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa*, Grub Penerbitan CV Budi Utama, 2020
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2003
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Cet. IX: Jakarta: Balai Pustaka, 1997
- Hardiansyah, “Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016” *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol iii. Nomor 2, 2016
- Imron Ali, *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011
- Khairani Maya, et.al., *Teras Literasi*, Aceh: Syiah Kuala University Press
- Kustiawan Arif Andri dan Utomo Bayu WidhiyaAndy, *Jangan Suka Game Online*, Cet. 1: Jawa Timur: CV. AE Media Grafika, 2019

Kurniawan Aditya Wisnu, *Budaya Tertib Siswa Di Sekolah*, Jawa Barat: CV Jejak, 2018

Limianto Bayu Renaldi, “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa” *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, Vol. i, Nomor 2, 2020

Meutia Puji, “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Tinggi SD Negeri Ujung Tanjong”, *Genta Mulia Vol. 11 XI No.1*, 2020

Mulawarman, *Problematika Penggunaan Internet*, Kencana, Jakarta, 2020

Nora Agustina, *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta: CV Budi Utama. 2012

Octavia A Shilphy, *etika Profesi Guru*, Grub Penerbitan CV Budi Utama, 2020

Pande Mulyasanti Arika Putu Ni dan Marheni Adijanti, “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta” *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. ii, Nomor 2, 2015

Prihatin Eka, *Menejemen Peserta Didik*, Bandung: Alfabeta, 2011

Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan, Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, Cet, 1; Jakarta: Kalam Mulia, 2015

Rianawati, “Implementasi Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1 ayat 1

Sinungan Muchdarsyah, *Produktivitas Apa dan Bagaimana*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014

Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013

Sudono Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: PT Grasindo, 2000.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2006

Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al Qur'an, *Al-Qur'an dn Terjemahnya*

Zebeh, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012

LAMPIRAN-LAMPIRAN

KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA GAME ONLINE

No.	Komponen	Sub Komponen
1.	Mengetahui informasi awal tentang guru di SDN 1 Balangnipa.	1. Lamanya guru mengajar dan lamanya menjadi waki kelas di SDN 1 Balangnipa. 2. Jumlah siswa di kelas tinggi SDN 1 Balangnipa.
2.	Dampak <i>Game Online</i> peserta didik di SDN 1 Balangnipa.	1. Pengaruh <i>game online</i> terhadap peserta didik. 2. Dampak kebiasaan peserta didik terhadap permainan <i>game online</i>.
3.	Sikap disiplin peserta didik di SDN 1 Balangnipa.	1. Bagaimana sikap disiplin kelas V SDN 1 Balangnipa. 2. Sikap disiplin bagaimana yang tidak terjadi pada peserta didik.

PEDOMAN OBSERVASI

A. IDENTITAS OBSERVASI

- a. Sekolah yang diamati : SDN 1 Balangnipa
- b. Hari, tanggal : Februari 2021
- c. Waktu : 2 Bulan
- d. Tema : Game Online

Pedoman Observasi:

1. Bagaimana perilaku disiplin peserta didik?
2. Bagaimana peserta didik yang tidak disiplin?
3. Apa saja yang menjadi faktor sehingga peserta didik tidak disiplin?
4. Apa saja yang menjadi faktor penyebab peserta didik kecanduan *game online*?
5. Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?
6. Apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik di kelas V SDN 1 Balangnipa?
7. Bagaimana cara mengatasi peserta didik yang kecanduan *game online*?
8. Apa saja ciri-ciri disiplin peserta didik?
9. Apa saja tujuan dan fungsi disiplin peserta didik?

PEDOMAN WAWANCARA

A. TENAGA PENDIDIK DI MIN 1 SINJAI

1. Data Pribadi

Nama :
Nip :
Tempat/tanggal Lahir :
Jenis Kelamin :
Jumlah Murid :
Pendidikan Terakhir :
Hari/Tanggal :

2. Pertanyaan

- a. Sudah berapa lama bapak/ibu mengajar di kelas V dan sudah berapa lama menjadi tenaga pendidik di SDN 1 Balangnipa?
- b. Berapa banyak jumlah peserta didik yang bapak/ibu ajar di kelas V SDN 1 Balangnipa?
- c. Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang perilaku disiplin peserta didik?
- d. Bagaimana pandangan bapak/ibu tentang peserta didik yang tidak disiplin?
- e. Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor sehingga peserta didik tidak disiplin?

- f. Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor penyebab peserta didik kecanduan *game online*?
- g. Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?
- h. Menurut bapak/ibu apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik di kelas V SDN 1 Balangnipa?
- i. Bagaimana cara mengatasi peserta didik yang kecanduan *game online*?
- j. Menurut bapak/ibu apa saja ciri-ciri disiplin peserta didik?
- k. Menurut bapak/ibu apa saja tujuan dan fungsi disiplin peserta didik?

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA

1. Identitas Diri

- a. Nama :
- b. Jenis Kelamin :
- c. Umur :
- d. Tempat Tinggal :

2. Daftar Pertanyaan

- 1. Menurut bapak/ibu bagaimana perilaku peserta didik di rumah?
- 2. Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor sehingga peserta didik tidak disiplin?
- 3. Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?
- 4. Menurut bapak/ibu apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik?

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

1. Identitas Diri

- a. Nama :
- b. Jenis Kelamin :
- c. Umur :
- d. Tempat tinggal :

2. Daftar Pertanyaan

- 1. Sejak kapan adek tertarik dengan *game online*?
- 2. Sejak kapan adek mulai aktif bermain *game online*?
- 3. Dimana biasanya adek bermain *game online*?
- 4. Dengan siapa biasanya adek bermain *game online*?
- 5. Berapa jam adek bermain *game online* dalam 1 hari?
- 6. Menurut adek apa yang menarik dari *game online*?
- 7. *Game* apa saja yang biasa adek mainkan?
- 8. *Game online* apa yang lebih sering dimainkan saat ini?
- 9. Apa saja keuntungan yang adek dapatkan dalam permainan *game online*?
- 10. Apa saja kekurangan yang adek dapatkan dalam permainan *game online*?

HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA

1. Identitas Diri

- e. Nama : Ernawati
- f. Jenis Kelamin : Perempuan
- g. Umur : 44 Tahun
- h. Tempat Tinggal : jl. Bulu Lasiai 2

2. Daftar Pertanyaan

1. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu bagaimana perilaku peserta didik di rumah?

Narasumber: Perilaku peserta didik di rumah sudah disiplin, karena kalau waktunya belajar dia belajar, kalau waktunya bermain dia bermain dan selalu juga membantu beres-beres di rumah.

2. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor sehingga peserta didik tidak disiplin?

Narasumber: Faktor sehingga tidak disiplin di rumah yaitu sering main hp.

3. **Wawancara:** Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?

Narasumber: Dampak dari bermain game online bagi peserta didik itu sangat mempengaruhi waktu

belajarnya, mempengaruhi perilaku disiplinnya, seperti tidak disiplin belajar, malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya dan lebih banyak waktunya bermain game daripada belajar.

4. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik?

Narasumber: *Game online* sangat berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik, karena keseringan bermain *game* sehingga dia lupa mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya disekolah.

HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA

1. Identitas Diri

- i. Nama : As Hasmi Ch Raini
- j. Jenis Kelamin : Perempuan
- k. Umur : 48 Tahun
- l. Tempat Tinggal :

2. Daftar Pertanyaan

1. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu bagaimana perilaku peserta didik di rumah?

Narasumber: Sikap disiplin peserta didik di rumah sudah termasuk disiplin, kalau sudah waktunya belajar dia belajar, kalau sudah waktunya bermain dia bermain dan membantu orang tuanya dirumah beres-beres, dan berangkat kesekolah sebelum pukul 07:30 dan pulang tepat jam pulang di sekolah.

2. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor sehingga peserta didik tidak disiplin?

Narasumber: Faktor yang membuat peserta didik tidak disiplin adalah karna sering bermain, keluar

bermain dengan temannya sehingga waktu belajarnya berkurang.

- 3. Wawancara:** Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?

Narasumber: Dampak bermain game bagi anak saya itu mempengaruhi waktu belajarnya karna sering bermain game dengan temannya sehingga mempengaruhi waktu belajarnya dan tidak disiplin dalam belajar karna sering bermain game.

- 4. Wawancara:** Menurut bapak/ibu apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik?

Narasumber: *Game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik seperti tidak disiplin waktu mengerjakan tugas.

HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA

1. Identitas Diri

- m. Nama : Lukman
- n. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- o. Umur : 56 Tahun
- p. Tempat Tinggal : Jl. Bulu Lasiai 2

2. Daftar Pertanyaan

1. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu bagaimana perilaku peserta didik di rumah?

Narasumber: Perilaku disiplin peserta didik dirumah disiplin.

2. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor sehingga peserta didik tidak disiplin?

Narasumber: Faktor sehingga peserta didik tidak disiplin dirumah yaitu biasa lambat tidur karna main *game dulu* baru tidur.

3. **Wawancara:** Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?

Narasumber: Dampak bermain *game online* terhadap peserta didik yang berlebihan yaitu bisa saja waktu bermainnya lebih banyak daripada waktunya untuk belajar.

4. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik?

Narasumber: Game online sangat berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik, karna sering bermain game online waktu belajar peserta didik berkurang, biasa juga lupa mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya di sekolah.

HASIL WAWANCARA DENGAN PENDIDIK

A. TENAGA PENDIDIK DI SDN 1 BALANGNIPA

1. Data Pribadi

Nama : Almarni, S. Pd.
Nip : 19711124 200604 2018
Tempat/tanggal Lahir : Jln Petta ponggawae, 24
November 1971
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah Murid : 22 Peserta didik
Hari/Tanggal : 5 Juli 2021

2. Pertanyaan

a. **Wawancara:** Sudah berapa lama bapak/ibu mengajar di kelas VI dan sudah berapa lama menjadi tenaga pendidik di SDN 1 Balangnipa?

Narasumber: 9 tahun mengajar di SDN 1 Balangnipa dan 2 tahun mengajar dikelas 2 tahun

b. **Wawancara:** Berapa banyak jumlah peserta didik yang bapak/ibu ajar di kelas VI SDN 1 Balangnipa?

Narasumber: 22 peserta didik

c. **Wawancara:** Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang perilaku disiplin peserta didik?

Narasumber: Dalam proses pembelajaran peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran apalagi menggunakan media pembelajaran, peserta didik tiba disekolah dengan tepat waktu yaitu sebelum pukul 07:30 dan masuk kelas sesuai dengan jadwal.

- d. **Wawancara:** Bagaimana pandangan bapak/ibu tentang peserta didik yang tidak disiplin?

Narasumber: Adapun pandangan saya mengenai peserta didik yang tidak disiplin yaitu perilaku disiplin itu bukan cuma dari guru tetapi juga dari orang tua peserta didik yang mengajari anak dari usia dini tentang kedisiplinan. Maka anak akan menerapkan perilaku disiplin sampai tua. Tetapi jika sudah dikelas 6 baru diajarkan maka peserta didik itu sudah menantang.

- e. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor sehingga peserta didik tidak disiplin?

Narasumber: Faktor sehingga kurangnya disiplin peserta didik adalah faktor orang tua, kurangnya perhatian dari kedua orang tua peserta didik sehingga bisa menyebabkan peserta didik tidak disiplin, kurangnya pendidik memberikan

pendidikan karakter, manajemen waktu yang kurang baik, motivasi diri rendah dan adanya pengaruh dari lingkungan teman sebaya.

- f. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor penyebab peserta didik kecanduan *game online*?

Narasumber: Faktor penyebab peserta didik kecanduan bermain *game online* yaitu kurangnya pengawasan orang tua pada peserta didik dan kebanyakan peserta didik menjadikan *game online* untuk mengisi kekosongan kegiatan.

- g. **Wawancara:** Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?

Narasumber: Dampak bermain *game online* pada peserta didik yaitu kurangnya minat peserta didik untuk belajar, malas mengerjakan PR yang diberikan dan waktu luangnya lebih digunakan bermain daripada belajar.

- h. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik di kelas V SDN 1 Balangnipa?

Narasumber: *Game online* sangat berpengaruh terhadap kedisiplinan peserta didik karena

kebanyakan peserta didik datang terlambat akibat *game online*.

- i. **Wawancara:** Bagaimana cara mengatasi peserta didik yang kecanduan *game online*?

Narasumber: Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi peserta didik yang kecanduan *game online* yaitu dengan memberikan arahan kepada peserta didik jika keseringan bermain *game online* maka bisa saja kita lupa waktu belajar dan dapat merugikan diri sendiri, memberikan peserta didik kegiatan yang menyenangkan sehingga lupa bermain *game* dan menetapkan waktu bermain peserta didik.

- j. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja ciri-ciri disiplin peserta didik?

Narasumber: Ciri-ciri disiplin peserta didik yaitu selalu taat pada peraturan, tepat waktu mengerjakan tugas dan selalu hidup terjadwal dengan teratur.

- k. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja tujuan dan fungsi disiplin peserta didik?

Narasumber: Tujuan disiplin ya itu untuk membentuk karakter-karakter menghormati kedua orang tua, guru, teman dan orang lain. Sedangkan

fungsi disiplin peserta didik mengajar peserta didik berperilaku disiplin baik dirumah, disekolah dan dimasyarakat.

HASIL WAWANCARA DENGAN PENDIDIK

A. TENAGA PENDIDIK DI SDN 1 BALANGNIPA

1. Data Pribadi

Nama : Hadijah, S. Pd.
Nip : 1967123 1199210 2009
Tempat/tanggal Lahir : Ujung Pandang, 31 Desember 1967
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah Murid : 21 Siswa
Hari/Tanggal : Senin, 31 Mei 2021

2. Pertanyaan

- a. **Wawancara:** Sudah berapa lama bapak/ibu mengajar di kelas IV dan sudah berapa lama menjadi tenaga pendidik di SDN 1 Balangnipa?

Narasumber: 10 Tahun

- b. **Wawancara:** Berapa banyak jumlah peserta didik yang bapak/ibu ajar di kelas IV SDN 1 Balangnipa?

Narasumber: 21 Siswa

- c. **Wawancara:** Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang perilaku disiplin peserta didik?

Narasumber: Mengenai perilaku disiplin peserta didik di kelas IV selama sudah diterapkan literasi

PPK dan branding sekolah sehingga peserta didik terbiasa dengan perilaku disiplin, peserta didik masuk sebelum jam 07:30.

- d. **Wawancara:** Bagaimana pandangan bapak/ibu tentang peserta didik yang tidak disiplin?

Narasumber: Adapun pandangan terhadap peserta didik yang tidak disiplin itu adalah hal biasa terhadap peserta yang tidak memperhatikan perilaku disiplin, pendidik tetap memberikan pengarahan kepada peserta didik dengan cara lemah lembut dengan tujuan peserta didik bisa berubah.

- e. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor sehingga peserta didik tidak disiplin?

Narasumber: Faktor yang membuat peserta didik tidak disiplin itu seperti terlambat datang kesekolah dengan alasan hujan atau terlambat bangun, kurangnya perhatian orang tua peserta didik seperti membiarkan anaknya untuk bermain *game* sampai larut malam sehingga terlambat bangun pagi-pagi untuk siap-siap kesekolah.

- f. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor penyebab peserta didik kecanduan *game online*?

Narasumber: Faktor kecanduan *game online* pada peserta didik yaitu peserta didik hilang waktunya untuk belajar, merusak kesehatan, peserta didik menjadi bandel bukan hanya kepada gurunya tetapi dengan orang tuanya juga. Dampak negatifnya yaitu yaitu kesehatan terganggu waktunya terbuang.

- g. **Wawancara:** Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?

Narasumber: Dampak bermain *game online* terhadap peserta didik seperti kesehatan bisa terganggu karna sering begadang, waktu belajar berkurang dan lebih mementingkan bermain game sehingga kedisiplinan belajar peserta didik berkurang.

- h. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik di kelas V SDN 1 Balangnipa?

Narasumber: *Game online* sangat berpengaruh terhadap sikap disiplin peserta didik karna game online mereka biasa telambat tidur (begadang),

tugas-tugasnya yang diberikan tidak diselesaikan karena lebih mementingkan bermain game daripada belajar dan peserta didik biasa mengeluarkan kata-kata yang tidak baik.

- i. **Wawancara:** Bagaimana cara mengatasi peserta didik yang kecanduan *game online*?

Narasumber: Adapun cara yang dilakukan supaya peserta didik tidak kecanduan bermain game online yaitu dengan memberikan arahan bagaimana kedepannya jika selalu bermain game, sehingga peserta didik dapat membandingkan akibat bermain game online dan tidak bermain game online dan apa saja manfaatnya jika tidak bermain game online.

- j. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja ciri-ciri disiplin peserta didik?

Narasumber: Ciri-ciri disiplin peserta didik itu seperti semangat belajar, tidak bermain dikelas pada saat pembelajaran dimulai, taat dengan peraturan-peraturan disekolah, mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang diberikan dan disiplin waktu.

k. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja tujuan dan fungsi disiplin peserta didik?

Narasumber: Tujuan disiplin peserta didik yaitu menimbulkan peserta didik untuk bersemangat belajar, mengumpulkan tugasnya dengan tepat waktu kemudian merasa senang belajar dan semua tugas-tugasnya dikerjakan dengan tepat waktu. Sedangkan fungsi disiplin peserta didik yaitu mengajar peserta didik disiplin pribadinya sejak kecil, karna jika dari kecil peserta didik disiplin maka dia akan disiplin sampai dewasa dan dengan perilaku disiplin semua pekerjaan atau tugas yang diberikan akan diselesaikan dengan tepat waktu.

HASIL WAWANCARA DENGAN PENDIDIK

TENAGA PENDIDIK DI SDN 1 Balangnipa

1. Data Pribadi

Nama : Hasmi, S.Pd.
Nip : 19621231 198611 2024
Tempat/tanggal Lahir : Bonto Lamatti Rilau, 31 Desember 1962
Jenis Kelamin : Peremouan
Jumlah Murid : 20 Peserta Didik
Hari/Tanggal : 31 Mei 2021

2. Pertanyaan

- a. **Wawancara:** Sudah berapa lama bapak/ibu mengajar di kelas V dan sudah berapa lama menjadi tenaga pendidik di SDN 1 Balangnipa?
Narasumber: 35 tahun mengajar di SDN 1 Balangnipa dan 3 tahun mengajar dikelas VI
- b. **Wawancara:** Berapa banyak jumlah peserta didik yang bapak/ibu ajar di kelas V SDN 1 Balangnipa?
Narasumber: 20 Peserta didik
- c. **Wawancara:** Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang perilaku disiplin peserta didik?

Narasumber: Dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik aktif mengikuti pembelajaran, dan suasana kelas aman dan nyaman karena peserta didik mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, peserta didik datang disekolah tepat waktu yaitu sebelum pukul 07:30.

- d. **Wawancara:** Bagaimana pandangan bapak/ibu tentang peserta didik yang tidak disiplin?

Narasumber: Adapun pandangan mengenai peserta didik yang tidak disiplin yaitu sebagai guru harus diadakan pembinaan kepada peserta didik, supaya peserta didik yang tidak disiplin bisa menjadi peserta didik yang disiplin. Menjelaskan kepada peserta didik tentang pentingnya perilaku disiplin dan memberikan arahan mengenai perilaku disiplin.

- e. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor sehingga peserta didik tidak disiplin?

Narasumber: Seringnya peserta didik memainkan Hp pada saat pembelajaran berlangsung, diakibatkan kurangnya perhatian orang tua peserta

didik karna tidak melihat apakah anaknya membawa Hp kesekolah.

- f. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor penyebab peserta didik kecanduan *game online*?

Narasumber: Adapun faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik kecanduan game online yaitu karna kurangnya perhatian orang tua kepada anaknya sehingga anaknya merasa kurang diperhatikan oleh orang tuanya sehingga dia bisa sepuasnya bermain game online.

- g. **Wawancara:** Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?

Narasumber: Dampak bermain game online terhadap peserta didik tentunya akan mempengaruhi kedisiplinan peserta didik, seperti tidak disiplin dalam belajar, sehingga dia tidak mengerjakan tugas sekolahnya, lebih mementingkan bermain game online daripada belajar dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya disekolah.

- h. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik di kelas V SDN 1 Balangnipa?

Narasumber: Game online sangat berpengaruh terhadap sikap disiplin peserta didik, karna peserta didik yang memainkan game online lambat mengumpulkan tugas yang diberikan dengan alasan lupa mengerjakannya, mungkin itu adalah salah satu dari faktor bermain game sehingga lupa mengerjakan tugas yang diberikannya.

- i. **Wawancara:** Bagaimana cara mengatasi peserta didik yang kecanduan *game online*?

Narasumber: Cara yang dilakukan agar peserta didik tidak kecanduan bermain game online yaitu dengan cara memberikan arahan kepada peserta didik bagaimana akibatnya jika selalu bermain game online kemudian apa saja yang dapat merugikan diri peserta didik jika keseringan bermain game online.

- j. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja ciri-ciri disiplin peserta didik?

Narasumber: Ciri-ciri disiplin peserta didik yaitu peserta didik sopan, patuh, dan taat pada peraturan di sekolah maupun diluar sekolah.

- k. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja tujuan dan fungsi disiplin peserta didik?

Narasumber: Tujuan disiplin peserta didik adalah menjadikan peserta didik yang bermoral sedangkan fungsi disiplin yaitu untuk meningkatkan peserta didik menjadi manusia yang bertakwa dan menjadikan peserta didik disiplin pribadinya.

HASIL WAWANCARA DENGAN PENDIDIK

A. TENAGA PENDIDIK DI SDN 1 Balangnipa

1. Data Pribadi

Nama : Norma, S. Pd.
Tempat/tanggal Lahir : Sinjai, 07 November 1981
Jenis Kelamin : Perempuan
Guru Bidang Studi : PAI
Hari/Tanggal : 05 Juli 2021

2. Pertanyaan

- a. **Wawancara:** Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang perilaku disiplin peserta didik?

Narasumber: Perilaku disiplin peserta didik sudah disiplin karena dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik aktif mengikuti pembelajaran.

- b. **Wawancara:** Bagaimana pandangan bapak/ibu tentang peserta didik yang tidak disiplin?

Narasumber: Adapun pandangan mengenai peserta didik yang tidak disiplin yaitu dengan memberikan arahan kepada peserta didik tentang

pentingnya perilaku disiplin, menjelaskan bahwa perilaku disiplin adalah perilaku yang baik.

- c. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor penyebab peserta didik kecanduan *game online*?

Narasumber: Faktor dari peserta didik yang kecanduan game online adalah kurangnya perhatian orang tua peserta didik, terbatasnya waktu belajar peserta didik, membuat tingkat keisplinan peserta didik jadi menurun hal ini disebabkan karna peserta didik kesulitan dalam membagi waktu belajarnya dengan baik, sering sekali terlambat dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugasnya serta mengabaikan waktu luangnya dan menggunakannya hanya untuk bermain.

- d. **Wawancara:** Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?

Narasumber: Dampak dari bermain *game online* pada peserta didik yaitu bisa saja mengurangi minat belajar peserta didik karena lebih mementingkan bermain *game online* daripada belajar.

- e. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik di kelas V SDN 1 Balangnipa?

Narasumber: Game online sangat berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik, peserta didik malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game , peserta didik akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game, waktu untuk belajar berkurang, sering lupa waktu dan jadwal ibadah kadang dilalaikan oleh peserta didik.

- f. **Wawancara:** Bagaimana cara mengatasi peserta didik yang kecanduan *game online*?

Narasumber: cara mengatasi peserta didik yang kecanduan bermain *game online* yaitu dengan memberikan arahan bahwa *game online* dapat merusak kesehatan dan kita bisa saja lupa waktu akibat bermain *game*.

- g. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja tujuan dan fungsi disiplin peserta didik?

Narasumber: Tujuan dan fungsi disiplin bagi peserta didik itu sangat penting

HASIL WAWANCARA DENGAN PENDIDIK

A. TENAGA PENDIDIK DI SDN 1 Balangnipa

1. Data Pribadi

Nama	: Rosdianah, S. Pd.
Nip	: 19710212 201001 2005
Tempat/tanggal Lahir	: Sinjai, 12 Februari 1971
Jenis Kelamin	: Perempuan
Jumlah Murid	: 17 Siswa
Hari/Tanggal	: 31 Mei 2021

2. Pertanyaan

a. **Wawancara:** Sudah berapa lama bapak/ibu mengajar di kelas V dan sudah berapa lama menjadi tenaga pendidik di SDN 1 Balangnipa?

Narasumber: 10 tahun mengajar di SDN 1 Balangnipa dan 2 tahun mengajar dikelas V

b. **Wawancara:** Berapa banyak jumlah peserta didik yang bapak/ibu ajar di kelas V SDN 1 Balangnipa?

Narasumber: 17 siswa

c. **Wawancara:** Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang perilaku disiplin peserta didik?

Narasumber: Dalam pembelajaran berlangsung peserta didik aktif mengikuti pembelajaran, untuk

kedisiplinan peserta didik kelas V kedisiplinannya terjaga dan peserta didik datang di sekolah sebelum pukul 07:30 karna ada piket kelas yang harus dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.

- d. **Wawancara:** Bagaimana pandangan bapak/ibu tentang peserta didik yang tidak disiplin?

Narasumber: Adapun pandangan mengenai peserta didik yang tidak disiplin sebagai guru harus memberikan arahan kepada peserta didik dengan cara lemah lembut dan mengetahui dimana situasi peserta didik dirumahnya apakah orang tua peserta didik mendorong anaknya untuk menuntut ilmu atau tidak, karena kebanyakan peserta didik yang kurang perhatian dari orang tua maka peserta didik tidak disiplin waktu.

- e. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor sehingga peserta didik tidak disiplin?

Narasumber: Faktor sehingga peserta didik tidak disiplin yaitu dari faktor keluarga, terutama kedua orang tua. Kenapa, karena kedua orang tua sangat

berperang penting dalam kedisiplinan anak-anaknya.

- f. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja yang menjadi faktor penyebab peserta didik kecanduan *game online*?

Narasumber: Faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik kecanduan game online karena dalam kondisi covid-19 sebenarnya peserta didik bisa diarahkan dalam kegiatan positif, karna peserta didik terbiasa bermain game dirumahnya dan kurangnya perhatian orang tua peserta didik sehingga membuat peserta didik kecanduan bermain game online, sehingga pelajaran dilupakan karena peserta didik lebih asyik bermain game online.

- g. **Wawancara:** Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?

Narasumber: Dampak bermain game online terhadap peserta didik tentunya akan mempengaruhi motoric peserta didik artinya peserta didik selalu mengabaikan pelajarannya karna lebih mementingkan bermain game online daripada belajar.

- h. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik di kelas V SDN 1 Balangnipa?

Narasumber: Game online berpengaruh terhadap sikap disiplin peserta didik di kelas V karna bagi peserta didik yang sering memainkan game online biasa mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas dikeluarkan dari mulutnya, menjadi peserta didik yang tidak disiplin karna kalau bermain game peserta didik lupa waktu sehingga biasa tidur larut malam.

- i. **Wawancara:** Bagaimana cara mengatasi peserta didik yang kecanduan *game online*?

Narasumber: Adapun cara untuk mengatasi peserta didik yang kecanduan game online yaitu pendidik harus kerja sama dengan orang tua peserta didik, karna waktu mendidik orang tua lebih banyak dibanding dengan pendidik.

- j. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja ciri-ciri disiplin peserta didik?

Narasumber: Ciri-ciri disiplin peserta didik yaitu tidak terlambat datang di sekolah, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, tidak terlambat

mengumpulkan tugas dan disiplin melakukan piket disekolah.

- k. **Wawancara:** Menurut bapak/ibu apa saja tujuan dan fungsi disiplin peserta didik?

Narasumber: Tujuan disiplin peserta didik adalah untuk membentuk karakter-karakter yang mandiri, bertanggung jawab dan bisa diaplikasikan untuk menjadi pemimpin-pemimpin yang baik. Sedangkan fungsi disiplin peserta didik yaitu untuk membentuk kepribadian dan karakter peserta didik.

HASIL WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan M. Nafis Alim, umur 11 tahun. **Wawancara:** sejak kapan adk tertarik bermain *game online*?

Narasumber: saya mulai tertarik dengan game online pada tahun 2017 d

Wawancara: sejak kapan adek mulai aktif bermain *game online*?

Narasumber: tahun 2017

Wawancara: dimana biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: saya biasanya memainkan game online di rumah

Wawancara: dengan siapa biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: saya biasa bermain sendiri, dengan teman dan kakak

Wawancara: berapa jam adek bermain *game* dalam 1 hari?

Narasumber: saya biasa menghabiskan waktu 3 jam bermain game online.

Wawancara: menurut adek apa yang menarik dari *game online*?

Narasumber: saya tertarik dengan *game online* karna animasi atau karakternya yang menarik dan seru dimainkan dengan teman dan saudara. **Wawancara:** *game* apasaja yang biasa adek mainkan?

Narasumber: saya memainkan *game* yaitu Mobile Legend, Roblox, critical ops, Free Fire, PUBG, dan COC.

Wawancara: *game online* apa yang lebih sering dimainkan saat ini?

Narasumber: saya lebih sering memainkan *game* Mobile legend, Roblox dan Cristial Ops.

2. Berdasarkan hasil wawancara dengan A. M. Ryan Isham, umur 11 tahun.

Wawancara: Sejak kapan adk tertarik bermain *game online*?

Narasumber: Saya mulai tertarik dengan *game online* pada tahun 2018

Wawancara: sejak kapan adek mulai aktif bermain *game online*?

Narasumber: saya mulai aktif bermaian sejak tahun 2018.

Wawancara: Dimana biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: Saya biasanya memainkan game online di rumah biasa bermain dengan teman.

Wawancara: dengan siapa biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: saya biasa menghabiskan waktu 1 jam bermain game online. **Wawancara:** menurut adek apa yang menarik dari *game online*?

Narasumber: yang menarik dengan game online karna bisa mengasah otak untuk strategi perang dalam game tersebut.

Wawancara: *game* apasaja yang biasa adek mainkan?

Narasumber: saya memainkan game yaitu Mobile Legend, Free Fire, PUBG, Stickman Party dan COC.

Wawancara: *game online* apa yang lebih sering dimainkan saat ini?

Narasumber: saya lebih sering memainkan game Free Fire. Keuntungan yang saya dapatkan adalah mendapat teman dari game tersebut. Adapun kekurangan yang diperoleh yaitu jarang keluar rumah dan sering begadang.

3. Berdasarkan hasil wawancara dengan Nur Tawaqal Lukman, umur 10 tahun.

Wawancara: Sejak kapan adk tertarik bermain *game online*?

Saya mulai tertarik dengan game online pada tahun 2019

Wawancara: sejak kapan adek mulai aktif bermain *game online*?

Narasumber: saya mulai aktif bermain sejak tahun 2019.

Wawancara: Dimana biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: Saya biasanya memainkan game online di rumah biasa bermain dengan teman.

Wawancara: dengan siapa biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: saya biasa menghabiskan waktu 30 menit bermain game online.

Wawancara: menurut adek apa yang menarik dari *game online*?

Narasumber: yang menarik dengan game online karna bisa mengasah otak.

Wawancara: *game* apasaja yang biasa adek mainkan?

Narasumber: saya memainkan game yaitu Mobile Legend, Free Fire, PUBG, Roblox, Hide Online dan COC.

Narasumber: saya lebih sering memainkan game Free Fire dan mobile legend.

4. Berdasarkan hasil wawancara dengan Muh Al-Afyan M., umur 10 tahun.

Wawancara: Sejak kapan adk tertarik bermain *game online*?

Narasumber: Saya mulai tertarik dengan game online pada tahun 2019

Wawancara: sejak kapan adek mulai aktif bermain *game online*?

Narasumber: saya mulai aktif bermaian sejak tahun 2020.

Wawancara: Dimana biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: Saya biasanya memainkan game online di rumah biasa bermain dengan teman.

Wawancara: dengan siapa biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: saya biasa menghabiskan waktu 1 jam bermain game online. **Wawancara:** menurut adek apa yang menarik dari *game online*?

Narasumber: yang menarik dengan game online karna permainannya seru.

Wawancara: *game* apasaja yang biasa adek mainkan?

Narasumber: saya memainkan game yaitu Mobile Legend, Free Fire, PUBG.

Narasumber: saya lebih sering memainkan game Free Fire. Keuntungan yang saya dapatkan adalah untuk menghibur diri. Adapun kekurangan yang diperoleh yaitu waktu belajar berkurang.

5. Berdasarkan hasil wawancara dengan Tendry , umur 10 tahun.

Wawancara: Sejak kapan adk tertarik bermain *game online*?

Narasumber: Saya mulai tertarik dengan game online pada tahun 2019

Wawancara: sejak kapan adek mulai aktif bermain *game online*?

Narasumber: saya mulai aktif bermain sejak tahun 2020.

Wawancara: Dimana biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: Saya biasanya memainkan game online di rumah, saya main game dengan sepupu dan kakak.

Wawancara: dengan siapa biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: saya biasa menghabiskan waktu kurang lebih 1 jam bermain game online.

Wawancara: menurut adek apa yang menarik dari *game online*?

Narasumber: yang menarik dengan game online karna bisa menghilangkan rasa bosan.

Wawancara: *game* apasaja yang biasa adek mainkan?

Narasumber: Saya memainkan game yaitu Mobile Legend, PUBG. Tetapi saya lebih sering memainkan game Mobile Legend.

6. Berdasarkan hasil wawancara dengan Wildaniawarahma., umur 11 tahun.

Wawancara: Sejak kapan adk tertarik bermain *game online*?

Narasumber: Saya mulai tertarik dengan game online pada tahun 2020

Wawancara: sejak kapan adek mulai aktif bermain *game online*?

Narasumber: saya mulai aktif bermain sejak tahun 2020.

Wawancara: Dimana biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: Saya biasanya memainkan *game online* di rumah biasa bermain dengan kakak.

Wawancara: dengan siapa biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: saya biasa menghabiskan waktu kurang lebih 1 jam bermain *game online*.

Wawancara: menurut adek apa yang menarik dari *game online*?

Narasumber: yang menarik dengan *game online* karna permainannya seru.

Wawancara: *game* apasaja yang biasa adek mainkan?

Narasumber: saya memainkan *game* yaitu Free Fire.

7. Berdasarkan hasil wawancara dengan Rezky Nurfaizah, umur 10 tahun.

Wawancara: Sejak kapan adk tertarik bermain *game online*?

Narasumber: Saya mulai tertarik dengan game online pada tahun 2020

Wawancara: sejak kapan adek mulai aktif bermain *game online*?

Narasumber: saya mulai aktif bermain sejak tahun 2020.

Wawancara: Dimana biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: Saya biasanya memainkan game online di rumah teman dan biasa bermain dengan kakak dan teman.

Wawancara: dengan siapa biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: saya biasa menghabiskan waktu 2-3 jam bermain game online.

Wawancara: menurut adek apa yang menarik dari *game online*?

Narasumber: yang menarik dengan game online karna membuat saya tidak merasa bosan.

Wawancara: *game* apasaja yang biasa adek mainkan?

Narasumber: saya memainkan game yaitu Mobile Legend dan PUBG. Tetapi saya lebih sering memainkan game PUBG.

8. Berdasarkan hasil wawancara dengan Lutfiah Khairin Nisa, umur 10 tahun.

Wawancara: Sejak kapan adk tertarik bermain *game online*?

Narasumber: Saya mulai tertarik dengan game online pada tahun 2020

Wawancara: sejak kapan adek mulai aktif bermain *game online*?

Narasumber: saya mulai aktif bermaian sejak tahun 2021.

Wawancara: Dimana biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: Saya biasanya memainkan game online di rumah biasa bermain dengan teman.

Wawancara: dengan siapa biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: saya biasa menghabiskan waktu 1 jam bermain game online. **Wawancara:** menurut adek apa yang menarik dari *game online*?

Narasumber: yang menarik dengan game online karna bisa bermain bersama teman dan bisa berkomunikasi.

Wawancara: *game* apasaja yang biasa adek mainkan?

Narasumber: saya memainkan dan aktif bermain game yaitu Free Fire.

9. Berdasarkan hasil wawancara dengan Azalzabilah Az Zahra, umur 10 tahun.

Wawancara: Sejak kapan adk tertarik bermain *game online*?

Narasumber: Saya mulai tertarik dengan game online pada tahun 2020

Wawancara: sejak kapan adek mulai aktif bermain *game online*?

Narasumber: saya mulai aktif bermaian sejak tahun 2021.

Wawancara: Dimana biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: saya biasanya memainkan game online di rumah biasa bermain dengan teman.

Wawancara: dengan siapa biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: saya biasa mengabiskan waktu 1 jam bermain game online.

Wawancara: menurut adek apa yang menarik dari *game online*?

Narasumber: yang menarik dengan game online karna bisa bermain bersama teman dan bisa berkomunikasi.

Wawancara: *game* apasaja yang biasa adek mainkan?

Narasumber: saya memainkan dan aktif dalam permainan game yaitu Free Fire.

10. Berdasarkan hasil wawancara dengan Syabila Nur Islami, umur 11 tahun. **Wawancara:** Sejak kapan adk tertarik bermain *game online*?

Narasumber: Saya mulai tertarik dengan game online pada tahun 2020

Wawancara: sejak kapan adek mulai aktif bermain *game online*?

Narasumber: saya mulai aktif bermain sejak tahun 2021.

Wawancara: Dimana biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: Saya biasanya memainkan game online di rumah biasa bermain dengan teman.

Wawancara: dengan siapa biasanya adek bermain *game online*?

Narasumber: Saya biasa menghabiskan waktu kurang lebih 1 jam bermain game online.

Wawancara: menurut adek apa yang menarik dari *game online*?

Narasumber: yang menarik dengan game online karna bisa main bersama teman dan bisa berkomunikasi dengan teman.

Wawancara: *game* apasaja yang biasa adek mainkan?

Narasumber: Saya memainkan game yaitu Mobile Legend dan Free Fire. Tetapi saya lebih sering memainkan game Free Fire.

HASIL OBSERVASI

B. IDENTITAS OBSERVASI

- e. Sekolah yang diamati : SDN 1 Balangnipa**
- f. Hari, tanggal : Februari 2021**
- g. Waktu : 2 Bulan**
- h. Tema : Game Online**

Pedoman Observasi:

1. Bagaimana perilaku disiplin peserta didik?

Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN 1 Balangnipa peserta didik di SDN 1 Balangnipa. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 31 Mei 2021. Hasil observasi yang peneliti dapatkan yaitu peserta didik sudah termasuk peserta didik yang disiplin selama sudah diterapkan literasi PPK dan branding sekolah sehingga peserta didik terbiasa dengan perilaku disiplin. Dalam pembelajaran berlangsung peserta didik aktif mengikuti pembelajaran, untuk kedisiplinan peserta didik, kedisiplinannya terjaga dan peserta didik datang di sekolah sebelum pukul 07:30 karna ada piket kelas yang harus dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.

2. Bagaimana peserta didik yang tidak disiplin?

Berdasarkan pengamatan hasil peneliti di SDN 1 Balangnipa mengenai peserta didik yang tidak disiplin di kelas 4 dan 5. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 31 Mei 2021 yaitu, pendidik memberikan arahan kepada peserta didik yang tidak disiplin, seperti menjelaskan tentang pentingnya disiplin, jika ada peserta didik yang tidak disiplin waktu seperti terlambat masuk kelas, disini pendidik memberikan arahan mengenai pentingnya disiplin waktu.

3. Apa saja yang menjadi faktor sehingga peserta didik tidak disiplin?

Berdasarkan pengamatan hasil peneliti di SDN 1 Balangnipa pada tanggal 31 Mei 2021 mengenai faktor sehingga peserta didik tidak disiplin yaitu, seperti yang dilihat peneliti faktor yang menjadi peserta didik tidak disiplin adalah faktor motivasi, manajemen waktu yang kurang baik, faktor keluarga, lingkungan yang mendukung dan pengaruh teman sebaya.

4. Apa saja yang menjadi faktor penyebab peserta didik kecanduan *game online*?

Berdasarkan pengamatan hasil peneliti di SDN 1 Balangnipa pada tanggal 31 Mei 2021 mengenai faktor penyebab peserta didik kecanduan *game online* yaitu,

faktor kecanduan game online bagi peserta didik yaitu karena peserta didik sering merasa bosan dan jenuh sehingga meluangkan waktunya untuk bermain game online. Jika peserta didik istirahat dan berkumpul dengan temannya kebanyakan membahas tentang game tidak dengan pelajarannya.

5. Apa saja dampak bermain *game online* terhadap peserta didik?

Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat peserta didik bermain game, apabila jam istirahat peserta didik langsung mengambil Hpnya lalu bermain game dengan teman-temannya. Adapun dampak yang dilihat dalam bermain game online pada peserta didik di SDN 1 Balangnipa yaitu peserta didik terlambat datang kesekolah dengan alasan terlambat bangun, tidak mengerjakan PR yang diberikan oleh gurunya dengan alasan lupa mengerjakannya.

6. Apakah *game online* berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik di kelas V SDN 1 Balangnipa?

Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN 1 balangnipa pada tanggal 31 Mei 2021 mengenai apakah game online berpengaruh terhadap perilaku disiplin peserta didik yaitu, game online sangat berpengaruh

terhadap perilaku disiplin peserta didik, karna keseringan bermain game online sehingga peserta didik kurang waktunya untuk belajar, biasa tidak mengumpulkan tugas dengan alasan lupa mengerjakannya dan sering lupa waktu sehingga peserta didik begadang dan lambat bangun pagi untuk kesekolah.

7. Bagaimana cara mengatasi peserta didik yang kecanduan *game online*?

Berdasarkan pengamatan hasil peneliti di SDN 1 Balangnipa pada tanggal 31 Mei 2021 mengenai cara mengatasi peserta didik yang kecanduan game online yaitu Peneliti melihat pendidik memberikan arahan kepada peserta didik tentang bagaimana akibatnya jika kita terlalu sering bermain game online dan menjelaskan kerugian kepada peserta didik jika terlalu fokus bermain game.

8. Apa saja ciri-ciri disiplin peserta didik?

Peserta didik datang tepat waktu di sekolah, berpakaian rapi, mengerjakan piket di kelas, masuk kedalam kelas sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan, sebelum pembelajaran dimulai pendidik memberikan arahan dan membaca Al-Qur'an sebelum

pembelajaran dimulai, tidak bermain dikelas pada saat pembelajaran dikelas, memperhatikan pendidik pada saat menjelaskan materi yang diberikan, mengerjakan tugas dan mengumpulkannya tepat waktu.

9. Apa saja tujuan dan fungsi disiplin peserta didik?

Tujuan dan fungsi disiplin sangat penting bagi peserta didik, karena jika peserta didik tidak disiplin bisa saja peserta didik bermain dalam kelas pada saat pembelajaran dimulai, berpakaian sembarono, mengucapkan kata-kata yang tidak layak untuk diucapkan. Jadi tujuan dan fungsi disiplin itu sangat penting bagi peserta didik supaya kedepannya peserta didik bisa lebih baik dan bisa disiplin waktu, disiplin dalam pekerjaan dan disiplin dalam menuntut ilmu.

DOKUMENTASI PENELITIAN

Wawancara dengan pendidik:



Gambar 1.1 Wawancara Ibu Hadijah S. Pd.



Gambar 1.2 wawancara Ibu Rosdianah S. Pd.



Gambar 1.3 Wawancara Ibu Hasmi S. Pd.

Wawancara dengan peserta didik:



Gambar 2.1 Wawancara M. Nafis Alim



Gambar 2.2 Wawamcara dengan A. M. Ryan Isham



Gambar 2.3 wawancara Nur Tawakkal Lukman



Gambar 2.4 wawancara M. Nafis alim



Gambar 2.5 wawancara Muh Al-afyan M



Gambar 2.6 wawancara Rezky Nurfaizah



Gambar 2.7 wawancara Wildani Awarahma



Gambar 2.8 wawancara Syabila Nur islami



Gambar 2.9 wawancara Lutfiah Khairin Nisa



Gambar 2.10 wawancara Tendry



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Kampus Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612

Email: info.iainsinjai@yahoo.com

Website: http://www.iainsinjai.ac.id

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR: 456/SK/BAN-PTAK/PK/PT/TAH/2019



SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 599 /1.3.AU/F/KEP/2020

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2020/2021

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Menimbang** :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat** :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan** :
- Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama** :
- Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Umar, S.Pd.I.,M.Pd.I.	Agus Suwito, S.S., M.Pd.I.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **MARIATI**
 NIM : 170 104 010
 Prodi : Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Hubungan Kebiasaan bermain Game Online dengan Sikap Disiplin Peserta Didik di SDN 1 Sinjai.

- Kedua** :
- Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612

Email : info.iainsinjai@yahoo.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 456/SK/EAN-PT/AK-PKP/PT/XII/2019



- etiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai
Pada Tanggal : 01 Oktober 2020 M
: 13 Shafar 1442 H

Dekan,

Dekan, S.Pd.L., M.Pd.
NPM. 1213495

Tembusan :

- 1 BPH IAIM Sinjai di Sinjai
- 2 Rektor IAIM Sinjai di Sinjai
- 3 Ketua Prodi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai.





INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAR. SINJAI, TLP. 085299899166, KODE POS 92612

Email: fid@sinjai.ac.id

Website: <http://www.sinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1085/SK/BAN-PT/IAK/07/2020



Nomor : 155.D1/I/III.3.AU/F/2021
Lamp : Satu Rangkap
Hal : Pemohonan Ijin Penelitian

Sinjai, 11 Rabiulhwan 1442 H
23 April 2021 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala SDN 1 Balangnipa
Di -

Sinjai

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIM Sinjai, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Mariati
NIM : 170104010
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

"Dampak Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Perilaku Disiplin Peserta Didik di SDN 1 Balangnipa"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di SDN 1 Balangnipa.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Adhir, S.Pd.I., M.Pd.I
NIM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sinjai



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN

SDN NO. 1 BALANGNIPA KEC. SINJAI UTARA

Alamat : Jl. A.P.PT Rani Kel. Balangnipa Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai Kode Pos: 92612

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421 2/034/SD 1/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah dasar Negeri No 1 balangnipa.
Menerangkan bahwa:

Nama	: Mariati
Nim	: 170104010
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)
Perguruan Tinggi	: Institut Agama Islam (IAI) Muhamadiah Sinjai
Alamat	: Desa Barambang, Kec. Sinjai Borong

Dengan ini menyatakan telah melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri No. 1 Balangnipa, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul: **"Dampak Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Perilaku Disiplin Peserta Didik Di SDN 1 Balangnipa,"**

Demikian keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, Juli 2021

Kepala Sekolah,

SDN No. 1 Balangnipa

H. KAMARUDDIN S.Pd.MM
Nim. 16070135 199303 1 012

BIODATA PENULIS

Nama	: Mariati
NIM	: 170104010
Tempat/Tanggal Lahir	: Bji Nangka, 27 Agustus 1998
Alamat	: Desa Barambang Kec. Sinjai Borong Kab. Sinjai
Pengalaman Organisasi	: -
Riwayat Pendidikan	:
1. SDN	: SD Negeri 242 Patikalae, Desa Barambang, Kec. Sinjai Borong, Kab. Sinjai. Tamat 2009
2. SMP/MTS	: MTs Al-khaerat Barambang, Desa Barambang, Kec. Sinjai Borong, Kab. Sinjai. Tamat 2013
3. SMA/SMKN	: SMAN 1 Sinjai Borong, Tamat 2016
4. S1	: Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai. Tamat 2021
Handphone	: 085391936467/085213162239
Email	: Mariati170104010@gmail.com
Nama Orang Tua	: Suhardi (Ayah) Hajrah (Ibu)



turnitin

MAJMA71 170104010 (PQM6).docx
Nov 3, 2021
11376 words / 72389 characters

MARIATTI

170104010

Sources Overview

29%

OVERALL SIMILARITY

1	Universitas Islam Riau on 2019-05-08	SUBMITTED WORKS	1%
2	IAIN Kudus on 2021-06-27	SUBMITTED WORKS	1%
3	Universitas Singaperbangsa Karawang on 2021-04-06	SUBMITTED WORKS	1%
4	IAIN Metro Lampung on 2019-12-09	SUBMITTED WORKS	1%
5	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-06-14	SUBMITTED WORKS	1%
6	Universitas Negeri Jakarta on 2019-03-26	SUBMITTED WORKS	<1%
7	Universitas Islam Negeri Sumatra Utara on 2020-10-26	SUBMITTED WORKS	<1%
8	Academic Library Consortium on 2020-02-08	SUBMITTED WORKS	<1%
9	University of Muhammadiyah Malang on 2020-07-17	SUBMITTED WORKS	<1%
10	IAIN Syekh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung on 2019-11-29	SUBMITTED WORKS	<1%
11	UPN Maulana Malik Ibrahim Malang on 2018-10-09	SUBMITTED WORKS	<1%
12	LL DOKTER Tumkin Consortium Part II on 2020-06-11	SUBMITTED WORKS	<1%
13	Universitas Negeri Jakarta on 2017-08-24	SUBMITTED WORKS	<1%
14	Universitas Negeri Jakarta on 2017-12-04	SUBMITTED WORKS	<1%
15	Universitas Negeri Semarang on 2021-06-04	SUBMITTED WORKS	<1%
16	IAIN Kudus on 2021-06-10	SUBMITTED WORKS	<1%



Universitas Sumatera Utara on 2021-07-27

SUBMITTED WORKS

<1%



iGroup on 2013-06-17

SUBMITTED WORKS

<1%

Excluded search repositories:

Internet

Crossref

Excluded from document:

Bibliography

Quotes

Citations

Small Matches (less than 8 words)

Excluded sources:

Wachusett Regional High School on 2018-07-17, submitted works, 3%

Wachusett Regional High School on 2018-07-17, submitted works, 3%

Wachusett Regional High School on 2018-07-17, submitted works, 3%

Sriwijaya University on 2020-11-10, submitted works, 3%

Sriwijaya University on 2020-07-06, submitted works, 3%

Universitas Airlangga on 2020-03-08, submitted works, 2%

Universitas Airlangga on 2020-03-06, submitted works, 2%

