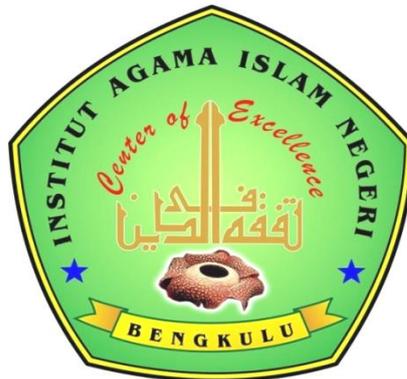


**“PENGARUH GAME ONLINE PUBG TERHADAP DISIPLIN BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS X DI SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN NEGERI 03 BENGKULU UTARA”**

SKRIPSI

Skripsi Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Dalam Bidang Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

**Amelia Oktaviana AR
Nim : 1516210109**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBİYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
2021**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Online PUBG* Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara”. Yang disusun oleh Amelia Oktaviana AR telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada Jumat, 03 September 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI).

Ketua
Dr. KH. Mawardi Lubis, M.Pd
NIP: 196512311998031015

Sekretaris
Bakhrul Ulum, M. Pd.I
NIDN: 2007058002

Penguji I
Dr. Mindani, M.Ag
NIP: 196908062007101002

Penguji II
Hengki Satrisno, M.Pd.I
NIP: 199001242015031005

Bengkulu, ... September 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaidi, M.Ag, M.Pd
NIP: 196903081996031005



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51171, 51172, 51176 Fax. (0736) 51171
Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Amelia Oktaviana AR

NIM : 1516210109

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Sdri.

Nama : Amelia Oktaviana AR

NIM : 1516210109

Judul : Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Disiplin Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Di Sekolah
Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, juli 2021

Pembimbing I,

Pembimbing II


Dr. Ali Akbarjono, M.Pd


Basinun, M.Pd

NIP. 197509252001121004

NIP. 197710052007102005

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'Alamin Puji syukur atas segala nikmat, ridho dan kesempatan yang telah diberikan Allah SWT yang telah memberi kesehatan dan kesabaran kepadaku yang telah melewati setiap proses yang begitu nikmat serta rasa syukur yang pada akhirnya harapan ini yang telah lama dinanti-nantikan dapat tercapai. Shalawat dan kekasih Allah yang begitu dicintai umatNya hingga akhir zaman. Ku persembahkan tulisan ini untuk orang-orang yang kusayangi serta orang-orang yang mengiringi perjuanganku yang menemaniku dalam menyusun sebuah karya ini kupersembahkan:

1. Untuk ibu kandungku (Sukarti), ayah tiriku (Bangin) dan ayah kandung (Sugeng Riyadi) yang telah mendoakan, memberi semangat serta memberikan pengorbanan dan perjalanan untuk mendapatkan masa depan yang ku inginkan serta restu dan dukungan yang kalian berikan.
2. Untuk adikku tersayang Duwi Rahayu Setia Ningrum yang selalu membantu dimanapun.
3. Untuk keluarga besar tercintaku almh mbah putri (Suti), mbah kakung (Sutarno), dan keluarga lainnya yang telah memberikan semangat dan dukungan kepadaku.
4. Untuk sahabatku tercinta Cintri Ripi Anisa, Intan Permata Sari, Ronika Susanti, Hafsa Nuraini, Cindy Rahma Refegita, Darmi Kurniasih yang sama-sama berjuang dalam membahagiakan orang tuanya yang senantiasa membantu dimanapun dan selalu memberi semangat.
5. Untuk teman-teman dan partner terbaikku Perjuangan Prima Syah Putra Rambe, Darminto Putra, Wisnu Hibatullah, SIPUT the geng yang selalu menemani, memberi semangat serta ejekan-ejekan yang membangun dalam menyelesaikan tugas ini.
6. Serta teman seperjuangan PAI A dan D 2015 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
7. Almamater IAIN Bengkulu.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amelia Oktaviana AR

Nim : 1516210109

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X SMK N03 Bengkulu Utara”** adalah asli hasil karya atau hasil penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya dikenai sanksi akademik.

Bengkulu, Agustus 2021
Penulis



Amelia Oktaviana AR
NIM. 1516210109

ABSTRAK

Amelia Oktaviana AR, NIM. 1516210109: “Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara”. Skripsi: Program Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.
Pembimbing: 1. Dr. Ali Akbarjono, M.Pd. 2. Basinun, M.Pd
Email: ameliaoktaviana96@gmail.com

PUBG adalah siswa yang kecanduan game online PUBG sehingga banyak siswa yang malas belajar, sering melupakan tugas sekolahnya dan sering terlambat sekolah akibat begadang karena keasikan bermain game online PUBG. Ketika jam pelajaran berlangsung siswa sering tidak mendengarkan guru menerangkan pelajaran yang diakibatkan siswa mengantuk karena kurang konsentrasi. Dampak yang paling besar yaitu terhadap kedisiplinan belajar siswa yang sering terlambat ke sekolah dan malas mendengarkan pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online pubg terhadap disiplin belajar siswa pada mata pelajaran pai kelas x di sekolah menengah kejuruan negeri 03 bengkulu utara. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Kuesioner dibagikan kepada siswa kelas otomotif sebanyak 58 kuesioner. Kuesioner yang terkumpul sejumlah 58 kuesioner. Teknik analisis data regresi linier sederhana menggunakan bantuan SPSS versi 18 dan perhitungan manual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ uji dua pihak dan $dk = n - 2 = 56$, maka diperoleh t tabel = 2.003. Ternyata harga t hitung lebih kecil dari t tabel ($1,83 \leq 2.003$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Tidak terbukti bahwa bermain game online pubg mempengaruhi kedisiplinan belajar siswa. Jadi kesimpulannya tidak terdapat pengaruh bermain game online PUBG terhadap disiplin belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X otomotif SMK N03 Bengkulu Utara.

Kata Kunci : *Game Online PUBG, Disiplin Belajar Siswa*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena atas limpahan rahmat dan bimbingan Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara”. Sholawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan suri tauladan Rasulullah Muhammad Saw. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami hanturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. KH. Zulkarnain Dali, M. Pd selaku Plt. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan izin, dorongan, dan bantuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan skripsi ini selesai.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd selaku Plt. Dekan Fakultas Tarbiyah Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan izin, dorongan, dan bantuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan skripsi ini selesai.
3. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Bengkulu. Yang telah memberikan dorongan, dan bantuan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini hingga penulisan skripsi ini selesai.

4. Bapak Dr. Ali Akbarjono, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penulisan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Basinun, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penulisan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah yang telah memberikan keleluasan bagi penulis dalam mencari konsep-konsep teoritis berupa buku, jurnal dan lain-lain.
7. Kepala Sekolah SMK N03 Bengkulu Utara yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di Sekolah tersebut.
8. Ibu Bkti Kusuma S.N, S.Pd, selaku wali kelas otomotif yang telah banyak memberikan bantuan dan berbagai informasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak/Ibu guru Pendidikan Agama Islam SMK N03 Bengkulu Utara yang telah banyak memberikan bantuan dan berbagai informasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Dewan guru SMK N03 Bengkulu Utara yang telah memberikan bantuan dan informasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam kata pengantar skripsi ini.

Harapan dan do'a penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah SWT dan dicatat sebagai amal sholeh serta diberikan balasan yang berlipat ganda.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan khususnya bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Agustus 2021

Penulis

Amelia Oktaviana AR

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	12
1. Game Online PUBG	12
2. Disiplin Belajar	28
3. Pendidikan Agama Islam	40
B. Penelitian Terdahulu	43
C. Kerangka Teoretik	46
D. Hipotesis Penelitian	46

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	48
B. Lokasi /waktu/alasan Penelitian.....	48
C. Subjek dan Objek Penelitian	49
D. Populasi dan Sampel	49
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Instrumen Pengumpulan Data	53
G. Teknik Analisa Data	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi wilayah penelitian	62
2. Penyajian data penelitian	64
1) Penyebaran kuesioner	64
2) Analisis regresi dan pengujian hipotesis	72
a. Uji normalitas	72
b. Regresi linear sederhana	73
c. Uji koefisien determinasi	76
d. Uji F	77
3. Hasil penelitian	78
4. Pembahasan	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan	81
b. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai sebuah proses pengembangan sumber daya manusia agar memperoleh kemampuan sosial dan perkembangan individu yang optimal memberikan relasi yang kuat antar individu dengan masyarakat dan lingkungan budaya sekitarnya. Lebih dari itu pendidikan merupakan proses “memanusiakan manusia” dimana manusia diharapkan mampu memahami dirinya, orang lain, alam dan lingkungan budayanya.

Atas dasar inilah pendidikan tidak terlepas dari budaya yang melingkupinya sebagai konsekuensi dari tujuan pendidikan yaitu mengasah rasa, karsa dan karya. Pencapaian tujuan pendidikan tersebut menuai tantangan sepanjang masa karena salah satunya adalah perbedaan budaya.¹ Oleh karena itu pendidikan sangat penting untuk kemajuan bangsa tak lepas dari pendidikan kebudayaan, dan pengembangan sumberdaya manusia nya. Tanpa pendidikan maka secara individu orang akan tertinggal. Masyarakat dan bangsa menjadi terbelakang dan negara tidak berkembang.

Tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga bangsa Indonesia menjadi bangsa yang cerdas, kreatif mandiri, berakhlak mulia, bertanggung jawab dan taqwa

¹ Rustam Ibrahim, *“Pendidikan Multikultural: Pengertian, Prinsip, dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam”* Addin, Vol. 7, No. 1, (Februari 2013) h. 131

kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini termasuk dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Sementara tujuan dari pendidikan di SMK yaitu siswa dituntut untuk dapat menekuni dalam bidangnya, dapat menciptakan lapangan pekerjaan setelah mereka lulus. Dapat mengembangkan potensi yang dimiliki agar dapat menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia.

Proses pembelajaran di SMK menuntut siswa mempunyai tiga ranah kompetensi yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam proses pembelajaran di SMK tugas utamanya adalah mencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian masing-masing.² Siswa pada lulusan SMK diharuskan memiliki keahlian dalam jurusannya kemudian setelah lulus dapat langsung menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan yang luas. Siswa dituntut untuk terampil dalam belajar.

Pendidikan Agama merupakan salah satu materi yang bertujuan meningkatkan akhlak mulia serta nilai-nilai spiritual dalam diri anak. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan agama mempunyai peranan yang penting dalam melaksanakan pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan

² Nugroho Wibowo, "Upaya Memperkecil Kesenjangan Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Tuntutan Dunia Industri" *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 23, No. 1, (Mei 2016) h 47

agama, khususnya pendidikan Agama Islam (PAI) mempunyai posisi yang penting dalam sistem pendidikan nasional. Sedangkan Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama disekolah dapat diinternalisasikan dalam kegiatan intra maupun ekstra sekolah dan lebih mengutamakan pengaplikasian ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.³ Pelajaran PAI pada dasarnya mengajarkan tentang keagamaan seperti akhlak dan nilai-nilai religius dalam diri anak serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, karena itu sangat penting pendidikan agama bagi siswa.

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat. Pendidikan islam seharusnya merupakan pendidikan yang bergerak “dari dalam ke luar” yakni pendidikan yang bertumpu pada pembentukan karakter (*character building*) pada setiap individu yang akan secara dinamis bergerak membentuk karakter kelompok, jama’ah, dan umat. Pendidikan ini dalam Islam disebut sebagai pendidikan akhlak.⁴

Dalam mencapai tujuan pendidikan, dibutuhkan nilai-nilai dan norma-norma untuk mengarahkan perilaku seseorang menjadi lebih baik.

³ Nur Ainiyah, “Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam” Jurnal Al-Ulum, Vol. 13, No. 1, (Juni 2013) h 29-30

⁴ Siti Faridan, “Pendidikan Karakter Dalam Prespektif Islam” Kabilah, Vol. 1, No. 1, (Juni 2016) h. 199

Lingkungan yang baik akan mengarahkan individu kearah yang baik, begitu pula sebaliknya. Disiplin sebagai upaya pengendalian diri dan sikap mental individu atau masyarakat dalam mengembangkan kepatuhan terhadap peraturan dan tata tertib yang berlaku. Disiplin merupakan hal yang penting untuk diperhatikan. Namun berdasarkan fakta yang ditemukan di sekolah menunjukkan bahwa banyak terjadi ketidak disiplin oleh siswa.⁵ Banyak terjadi di sekolah-sekolah bahwasanya sikap kedisiplinan siswa itu sangat kurang. Masih banyak siswa yang malas-malasan dalam pembelajaran di sekolah lingkungan keluarga sangat berperan dalam menumbuhkan sikap disiplin.

Generasi milenial merupakan sebuah istilah yang akhir-akhir ini mmenjadi suatu hal yang fenomenal dan seringkali dibicarakan oleh banyak orang. Generasi milenial memiliki keunikan tersendiri karena mereka sering diidentikan dengan generasi muda yang menguasai teknologi. Mereka tumbuh besar disaat perkembangan teknologi sedang maju pesat. Mereka cenderung susah dipisahkan dari perangkat teknologi contohnya saja *smartphone*.⁶

Dalam menyiapkan generasi milenial zaman now terdapat pengaruh globalisasi yang saat ini sedang berlangsung, pentingnya dalam sekolah-sekolah ditanamkan pendidikan karakter bagi para pelajarnya

⁵ Welda Wulandari, Zikra, Yusri, "Peran Orangtua dalam Disiplin Belajar Siswa" Jurnal Pendidikan Guru Indonesia, Vol. 2, No. 1, (2017) h. 24

⁶ Tika Mutia, "Generasi Milenial, Instagram dan Drama Turgi: Suatu Fenomena dalam Pengelolaan Kesan Ditinjau Dari Perspektif Komunikasi Islam" Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 14, No. 2, (desember 2017) h. 240

sehingga dapat bersaing dan tidak mudah terpengaruh oleh dunia luar.⁷ Generasi milenial pada saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga tidak jarang seseorang hanya mengandalkan *gadget*.

Di awal perkembangan Ilmu komunikasi, media massa difahami sebagai alat penyampaian pesan melalui media, yang umpan balik (*feed back*) bersifat tertunda, namun untuk saat ini proses komunikasi melalui media massa pun umpan baliknya sudah dapat dilakukan seketika. Telepon seluler atau HP (*hand phone*) yang sangat populer, pada awalnya hanyalah alat komunikasi pengganti telepon yang memiliki keunggulan dari segi mobilitas praktis dan mudah dibawa kemana-mana.⁸ Perkembangan teknologi memudahkan seseorang untuk berkomunikasi melalui media dan membuat seseorang menjadi lebih praktis.

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. Game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*.

⁷ Kalfaris Lalo, "Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter dengan Pendidikan Karakter Guna Menyongsong Era Globalisasi" Jurnal Ilmu Kepolisian, Vol. 12, No. 2, (Juli 2018) h. 69

⁸ Muslimin M, "Perkembangan Teknologi Dalam Industri Media", Jurnal Teknik Industri, Vol. 12, No. 1, (Februari 2011) h. 57

Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.⁹ Kecanduan *game online* saat ini tidak dapat dihindari karena perkembangan teknologi membuat seseorang tidak mau ketinggalan teknologi atau dicap jadul. *Game online* sendiri sangat diminati oleh banyak kalangan salah satunya adalah pelajar.

Salah satu game online versi mobile yang sedang digemari anak muda Indonesia adalah *player unknown's battle ground* (PUBG). PUBG adalah sebuah game multiplayer kompetitif yang menjadikan *battle royal* sebagai genre utama, game ini berjenis *first person shooter* dan *third person shooter*. Game ini juga salah satu game yang sangat populer dikalangan gamers untuk versi PC nya. Pada tanggal 19 maret 2018, developer ini baru saja merilis game PUBG untuk versi mobile nya. Game ini merupakan jenis game yang baru pada *platform mobile* sehingga berpotensi memiliki user baru.¹⁰ *Game online* PUBG saat ini sangat digemari oleh kalangan pelajar tak sedikit yang memainkan *game online* PUBG.

Fakta dan fenomena yang terjadi saat ini yang dialami oleh siswa berkaitan dengan banyaknya pengguna game online PUBG adalah siswa yang kecanduan game online PUBG sehingga banyak siswa yang malas

⁹ Mimi Ulfa, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Pekanbaru" Jom. Fisip, Vol. 4, No. 1, (Februari 2017) h. 3

¹⁰ Suhardi Kumala, "Pengaruh Performance Expectancy Effort Expectancy Social Influence dan Experiences Terhadap Behavioral Intention pada Game Mobile PUBG" Agora, Vol. 7, No. 2 (2019) h. 1

belajar, sering melupakan tugas sekolahnya dan sering terlambat sekolah akibat begadang karena keasikan bermain game online PUBG. Ketika jam pelajaran berlangsung siswa sering tidak mendengarkan guru menerangkan pelajaran yang diakibatkan siswa mengantuk karena kurang konsentrasi. Dampak yang paling besar yaitu terhadap kedisiplinan belajar siswa yang sering terlambat ke sekolah dan malas mendengarkan pelajaran.

Hasil pra penelitian terhadap disiplin belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X jurusan Otomotif SMK Negeri 03 Bengkulu Utara terlihat bahwa siswa masih banyak yang terlambat datang ke sekolah karena kesiangn. Ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran Agama islam tidak sedikit siswa yang kurang konsentrasi dalam menerima materi seperti sering keluar masuk kelas, ketika di tanya guru banyak yang tidak bisa menjawab. Kemudian siswa masih sering lupa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, ada sebagian yang mengerjakannya sebelum tugas itu di kumpulkan. Sebagian siswa hasil belajar pada mata pelajaran PAI masih ada yang belum tuntas.

Berdasarkan hasil pengamatan saya waktu observasi di SMK Negeri 03 Bengkulu Utara menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kendala dalam belajar karena ketidak disiplin mereka dalam mengatur waktu belajar. ketidak disipinan ini terlihat dari kegiatan belajar siswa yang dipadukan dengan aktivitas sehari-hari seperti tidak dapat mengatur

belajar sesuai dengan apa yang dibutuhkan karena lebih suka bermain *game online* PUBG daripada membaca buku.¹¹

Game online PUBG sangat digemari dikalangan pelajar salah satunya pelajar di SMK Negeri 03 Bengkulu Utara yang notabennya memainkan *game online* PUBG ini menurut salah satu siswa ketika ditanya lebih baik belajar atau bermain *game online*, ia mengatakan bahwa “saya lebih suka bermain *game online* PUBG daripada saya belajar, saya bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* PUBG, sedangkan untuk belajar hanya 5 menit itupun tidak setiap hari, hanya dijam-jam sekolah saja saya belajar”¹². Siswa yang diidentifikasi memainkan *game online* *PUBG* ada sekitar 30% dari jumlah siswa kelas X.

Memperhatikan fenomena *game online* PUBG beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia. Termasuk di Bengkulu Utara, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam “Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diterapkan diatas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah pada penelitian ini, adalah sebagai berikut

¹¹ Observasi 22 april 2019

¹² Arif Rahman, wawancara, 25 April 2019

1. Siswa tidak mencatat hal-hal penting dari materi pelajaran yang disampaikan
2. Siswa tidak disiplin.
3. Siswa lupa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
4. Siswa tidak konsentrasi dalam menerima pembelajaran.
5. Siswa terlambat datang kesekolah karena kesiangan.
6. Siswa bermain *game online* di lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menjadi luas, maka penulis membatasi masalah yaitu tentang Pengaruh *Game online* PUBG Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X jurusan Otomotif Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Bengkulu Utara.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan yaitu adakah Pengaruh *Game Online* PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Jurusan Otomotif Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Bengkulu Utara tahun ajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis adalah untuk mengetahui apakah ada Pengaruh *Game Online* PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Jurusan Otomotif Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Bengkulu Utara tahun ajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai
 - 1) Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan
 - 2) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kompetensi profesional guru pendidikan agama islam dalam mengelola kelas dan menjadi bahan kajian lebih lanjut.
2. Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai
 - 1) Bagi Guru
Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan dikelasnya.
 - 2) Bagi siswa
Setelah penelitian dilaksanakan, maka dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan jalan untuk meningkatkan disiplin belajar siswa walaupun *game Online* PUBG tetap dimainkan.
 - 3) Bagi sekolah
Sebagai sumbangan dan referensi yang bermanfaat dalam rangka perbaikan kedisiplinan siswa.
 - 4) Bagi peneliti

Dapat mengkaji lebih mendalam seperti intensitas bermain game PUBG, lama bermain, kontrol diri, motivasi diri, dan lain sebagainya terhadap disiplin belajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian teori

1. Game online PUBG

a. Pengertian game online

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone* dan konsol. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet.

Berangkat dari sini, peneliti berpendapat bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan secara *online* dengan bantuan jaringan internet sehingga *game* tersebut dapat dimainkan, baik menggunakan *gadget/smartphone*, konsol/PS4, PC (*personal Computer*) maupun di *game center* itu sendiri. *Game* atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunaannya. Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur

permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi *setting map*, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*.¹

Game atau permainan merupakan bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas keseharian. Seiring perkembangan zaman, *game* atau permainan pun juga ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dan informasi membuat berbagai macam permainan terus berkembang. Salah satu permainan yang banyak diminati yaitu *game online*.

Kurniawan (*Jurnal Konseling Gusjigang*, Januari-Juni 2017: 98-99) menyebutkan *Game online* adalah sebuah permainan yang hanya dapat dioperasikan menggunakan koneksi internet. *Game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer atau mobile dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.²

¹ Agung Salim, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar" (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makasar, 2016) h. 12

² Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta", *Jurnal Konseling Gusjigang*. Vol. 3, No. 1 (Januari-Juni 2017) h. 98-99

b. Jenis-jenis Game Online

- a) *Cross Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda, misalnya saja *need for speed undercover* dan *GTA V* yang dapat dimainkan secara *online* dari *PC*, *mobile phone/gadget/smartphone*, konsol *PS4* maupun *Xbox 360* (*PS4* dan *Xbox 360* merupakan *hardware console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*). Contohnya adalah *Grand Theft Auto V* (*GTA V*).
- b) *First Person Shooter* (*FPS*), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya*. Sehingga, seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contohnya adalah *conter strike*, *PlayerunknownBatlegrounds*.
- c) *Real Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya *game* *DOTA* merupakan singkatan dari *Defense of the Acient*.

- d) *Game 2 Dimensi*, *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi, *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.
- e) *Game 3 Dimensi*, merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game* ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia games tersebut. Akan tetapi, *game* 3D meminta spesifikasi komputer atau *gadget/smartphone* yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.³

c. Dampak Game Online

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya.

1) Dampak positif game online

Setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda.

Umumnya permainan ini dilengkapi pernak pernik senjata,

³ Kurniawan Teguh Martono, "*Game Dengan Menggunakan Game Engine game maker*", Jurnal Sistem Komputer, Vol. 5, No. 1, (Mei 2015) h. 24-25

amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan.

Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan. Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.

2) Dampak Negatif *Game Online*

Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.

Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Berbicara kasar dan kotor, entah ini sering terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.

Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya. Perubahan pola makan dan istirahat sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri.

Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari. Pemborosan uang untuk membayar kuota internet dan memberi poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Mengganggu kesehatan, duduk terus menerus didepan komputer atau mobile selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.⁴

⁴ Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar", *Jutim* Vol. 1, No. 1 (Desember 2016) h. 47-48

d. Pengertian Game PUBG

PUBG adalah sebuah *game multiplayer kompetitif* yang menjadikan ”*Battle-Royale*” sebagai *game* utama, *game* ini berjenis *First-Person Shooter* dan *third-person Shooter*. *Game* ini juga salah satu *game* yang sangat populer dikalangan gamers untuk versi PC nya. Pada tanggal 19 maret 2018, developer ini baru saja merilis *game* PUBG untuk versi mobilyanya.

Game ini merupakan jenis *game* yang baru pada *platform mobile* sehingga berpotensi memiliki user baru. Pasar aplikasi *mobile* saat ini sangat kompetitif, terutama bagi jenis aplikasi yang baru dipasaran. Komsumen ingin menggunakan aplikasi tanpa proses pembelajaran yang lama untuk mengoptimalkan fungsi yang ada dengan mudah dan setiap aplikasi harus mengadopsi cara berfikir pengguna untukmenstimulasi pengalaman pengguna pertama kali terutama dalam aspek *Learnability*.⁵

PUBG Mobile merupakan games *battle royal* yang dapat dimainkan di *smartphone* sehingga memudahkan *gamers* yang tidak memiliki PC untuk bermain PUBG versi *mobile*. PUBG Mobile memiliki 3 cara bermain yaitu: solo, duo (2 orang) dan squad (4 orang). Setiap pertandingan (*Match*) berisikan 100 orang untuk merebutkan kemenangan atau dalam istilah *games* PUBG Mobile yaitu Winner Winner Chicken Dinner. Jika bermain squad

⁵ Revianda Amrullah Akbar, Hanifah Muslimah Az-zahra, Komang Candra Brata. “*Evaluasi User Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*”, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 3, No. 2, (Februari 2019). H 1661

atau 1 tim berisikan 4 orang, maka lawan yang akan dihadapi juga bermain squad. Turnamen kecil ataupun turnamen skala besar sampai saat ini hanya mempertandingkan permainan squad, artinya solo dan duo belum pernah dipertandingkan untuk ajang turnamen.

PUBG Mobile rilis pada 19 Maret 2018, namun kurang dari satu tahun *game* PUBG Mobile sudah meraih banyak penghargaan yaitu, Game Terbaik, Game paling Kompetitif dan Game Favorit penggemar di Google Play Award 2018 (Google Play, 2018). Sebelum penghargaan tersebut diraih, PUBG Mobile sukses membuat turnamen dunia yaitu, PMSC 2018 (*PUBG Mobile Star Challenge*) di Dubai.

Turnamen tersebut sukses membuat komunitas E-Sport di Indonesia merambah, dari tim E-Sport amatir sampai tim-tim besar E-Sport di Indonesia seperti EVOS Roar, Boom ID, RRQ dan tim lainnya yang mengikuti kualifikasi PINC 2018 (*PUBG Mobile Indonesia National Championship*) untuk bisa juara dan mewakili Indonesia di turnamen PMSC (*PUBG Mobile Star Challenge*) 2018. Salah satu Tim E-Sport Indonesia yaitu Bigetron E-Sport (BTR E-Sport) berhasil menjuarai PINC 2018, sehingga tim tersebut mewakili Indonesia di Dubai (Uni Emirat Arab) pada turnamen PMSC 2018. Keberhasilan BTR E-Sport sebagai wakil Indonesia di Dubai, memantik semangat pemain *games* (player)

PUBG Mobile untuk membuat komunitas dan tim E-Sport sebagai representasi dari keinginan untuk menjadi pro player yang mengikuti turnamen resmi dari PUBG Mobile. Perbedaan pemain profesional (pro player) dengan pemain biasa adalah kontrak dengan tim, memiliki jam latihan rutin serta mendapatkan gaji, sedangkan pemain biasa bermain game hanya untuk bersenang-senang atau hobi. Dengan kepopuleran *games* PUBG Mobile saat ini, tidak menutup kemungkinan bahwa pemain biasa yang saat ini sedang ramai-ramainya memulai dengan membuat tim E-Sport amatir dapat menunjukkan kemampuannya sehingga menjadi pro player.⁶

PUBG Mobile memiliki cara yang unik dalam menghadirkan *game* yang diminati *player*, yaitu dengan *control* penuh atas *setting* dari *game play*, artinya setiap *player* dibebaskan untuk membuat *setting* yang menyesuaikan cara bermain setiap *player*. Berikut adalah *setting* yang tersedia di dalam *games* PUBG Mobile yaitu *Basic* sebuah *setting* secara umum dari *game* seperti memperlihatkan *outfit* (*style* pakaian yang digunakan *player*), selanjutnya grafis yang dapat diatur tingkat kejernihan tampilan gambar serta *style* tampilan pada *smartphone player*, selanjutnya *control* dan sensitifitas yang dapat diatur tombol permainan dan tingkat sensitifitas dari tombol yang akan di tekan pada layar

⁶ Alvie Rosalino Triyantama dan Edi Santoso, "Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG Mobile Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG Mobile RPX E-Sport", Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, Vol. 7, No. 1, (Juni 2019) h

smartphone. PUBG Mobile sebagai *game mobile* yang mendapatkan banyak penghargaan di tahun 2018 juga tetap memperhatikan kualitas dari setiap season yang diberikan, yaitu dengan secara rutin melakukan *update*, sehingga sampai saat ini PUBG Mobile telah memberikan update sampai season 7.

PUBG Mobile menggunakan metode season sebagai suatu target untuk player agar mencapai ranking tertinggi. PUBG Mobile memiliki tingkatan ranking yaitu; *bronze, silver, gold, platinum, diamond, crown, ace* dan *conqueror*, namun apabila *player* telah mencapai *conqueror* artinya player tersebut telah masuk dalam 100 besar ranking dunia, namun ranking tersebut di sesuaikan dengan *server* atau wilayah yang dimainkan. *Server* atau wilayah yang tersedia di dalam PUBG Mobile adalah Nort Amerika, Europe, Asia, South America, dan KJRP (Korea dan Jepang). PUBG Mobile memiliki beberapa mode dalam bermain yaitu sbagai berikut;

1. Mode Classic

Dalam mode classic terdapat 4 peta yang dapat dipilih dalam bermain yaitu peta *Erangel*, peta *Miramar*, peta *Sanhok* dan peta *Vikendi*. Setiap peta pada *games* PUBG Mobile memiliki karakteristik masing-masing.

2. Mode Arcade

Dalam mode arcade terdapat beberapa mode bermain war, sniper training, quick match dan mini zone. Mode arcade merupakan mode yang tidak menghasilkan poin ketika bermain, karena mode arcade hanya untuk bermain dengan waktu yang relatif cepat dan memiliki variasi yang acak tidak seperti pada mode Classic.⁷

PUBG Mobile atau PUBG PC adalah sebuah *game* dengan genre Battle Royale Mobile yang dipublikasikan oleh Tencent dan telah mencapai 100 juta download di *Google play store*, di mana 100 pemain bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari mereka menjadi pemenang.

PUBG Mobile diadaptasi dari *PlayerUnknown's BattleGrounds game* Battle Royal Original di PC dan Xbox One dan merupakan fenomena yang memukau dunia *entertainment* interaktif di tahun 2017. 100 pemain itu akan berparasut ke pulau seluas 8 x 8 km untuk bertempur pada pertempuran dimana pemenang akan mengambil semuanya. Pemain harus menemukan dan mengambil senjata, kendaraan, dan persediaan mereka sendiri, serta mengalahkan semua pemain lainnya yang terlihat dan juga medan pertempuran yang membuat pemain masuk ke dalam zona bermain yang mengecil.

⁷ Alvie Rosalino Triyantama da Edi Santoso, "Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG Mobile Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG Mobile RPX E-Sport", Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, Vol. 7, No. 1, (Juni 2019) h.

Salah satu *game* yang termasuk dalam golongan *e-sport* yang sedang naik daun yaitu *Player Unknown Battle Grounds* atau yang sering disebut dengan PUBG. *Game ini* termasuk dalam genre permainan FPS (*First Person Shooter*) namun juga dilengkapi dengan mode *Third Person*. Permainan ini memiliki beberapa mode bermain berdasar kategori keanggotaan yaitu solo (sendirian/tanpa tim), duo (tim beranggotakan dua orang), dan squad (tim beranggotakan empat orang).

Konsep permainan *Player Unknown's Battle Grounds* menggunakan konsep *survival*. Dimana pemain yang bertahan hidup terakhir maka yang akan menang. Selama pertandingan pemain diminta untuk mencari segala senjata dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk bertahan hidup pada suatu pulau. Dalam permainan ini ada istilah *win ratio* yaitu nilai persentase yang menunjukkan *ratio* seberapa besar menang selama bermain dari awal mendaftarkan akun sampai terakhir bermain.⁸

Player Unknown's Battle Grounds resmi didesain eksklusif untuk perangkat selular. Mainkan di mana saja kapan saja, *Player Unknown's Battle Grounds Mobile* menghadirkan aksi multiplayer gratis paling seru di perangkat seluler. Terjun, siapkan senjata, dan tuntaskan. Bertahanlah dalam pertempuran klasik 100 pemain, mode payload, mode zombie. Bertahan adalah kunci, dan siapa

⁸ Reinardus Aji Haristu, "Penerapan Metode Random Forest Untuk Prediksi Win Ratio Pemain *Player Unknown BattleGround*", Means(Media Informasi Analisa dan Sistem). Vol. 4, No. 2, (Juli- Desember 2019) h. 120-121

yang terakhir bertahan menjadi pemenangnya. Saat panggilan tugas, tembak sesuka hati. Game seluler terbaik tahun 2018 penghargaan Golden Joystick. Game terbaik, game favorit penggemar, game paling kompetitif, penghargaan Google Play 2018 “Benar-benar menakjubkan”- IGN “Luar biasa”- Pocket Gamer “Membuat pemain ingin kembali”- Vice.

Free On Mobile, didukung oleh mesin unreal 4. Mainkan game kualitas konsol di mana saja, menghadirkan grafis HD dan suara 3D yang mengagumkan. Menampilkan kontrol game yang bisa disesuaikan, mode training, dan obrolan suara. Rasakan kontrol paling halus, perilaku balistik dan senjata yang realistik di ponsel. Peta Pertempuran Masif, dari *erangel* hingga *miramar*, *vikendi* hingga *sanhok*, berkompetisilah dalam medan pertempuran yang luar biasa dan detail ini dengan berbagai ukuran, medan, siklus siang/malam, dan dinamika cuaca dari kawasan-kawasan kota urban hingga tundra yang beku, hutan lebat, kuasai setiap rahasia medan perang untuk menciptakan strategi kemenangan.

Kedalaman Dan Ragam, dari mode klasik 100 pemain, mode payload yang seru, hingga mode *arcade-fast* secepat kilat dan mode *deathmatch team 4v4*, serta mode zombie yang menegangkan. Ada sesuatu untuk setiap orang! Mainkan solo, duo, dan squad 4 pemain. Tembak senjata ke tempat paling tepat! Jadilah prajurit lone wolf dengan klan dan jawab panggilan tugas

ketika bantuan diperlukan! Menawarkan permainan FPS (*First-Person Shooter*) dan TPS (*Third-Person Shooter*), banyak kendaraan untuk semua medan yang berbeda dalam game dan gudang senjata reslistis.

Temukan tunggangan yang sempurna beserta kelengkapannya menuju kemenangan puncak!. Selalu tumbuh, event dan tantangan harian, dan pembaruan bulanan yang menghadirkan fitur dan mode gameplay baru, membuat *PlayerUnknown's BattleGrounds Mobile*, selalu tumbuh dan berkembang. Mekanisme anti kecurangan kami yang kuat dan serius memastikan lingkungan game yang fair dan seimbang, dimana semua orang bermain sesuai aturan.⁹

e. Perkembangan e-sport Pubg di dunia

Pubg telah dimainkan oleh lebih dari 22 negara setelah debut resminya pada tanggal 14 november 2017 melalui turnamen dunia pertamanya dengan nama *RoS World Championship* pada tanggal 20 desember 2017. Kompetisi ini memiliki total hadiah sebesar 656.000 USD atau sekitar 8 miliar rupiah. Hal ini merupakan dampak positif dari bermain game online Pubg sekaligus meningkatkan popularitas dari game Pubg tersebut.¹⁰

Game Pubg Mobile sudah meraih banyak penghargaan yaitu, Game terbaik, Game paling kompetitif dan game favorite

⁹ Website resmi PUBG Mobbile. Diakses (25 oktober 2019)

¹⁰ Abdul Gafur mursyad, Dkk. "Pengaruh Kesepian terhadap kecenderungan internet gaming disorder pada pemain battle royal game" *Cagnicia*. Vol 7. No 2. (2019) h. 230

penggemar di google play award 2018 (google play, 2018). Sebelum penghargaan tersebut diraih, Pubg Mobile sukses membuat turnamen dunia yaitu PMSC 2018 (PUBG Mobile Star Challenge) di Dubai. Turnamen tersebut sukses membuat komunitas E-sport di Indonesia merambah, dari tim E-Sport amatir sampai tim-tim besar E-Sport di Indonesia seperti EVOS Roar, BoomID, RRQ dan tim lainnya yang mengikuti kualifikasi PINC 2018 (PUBG Mobile Indonesia Nasional Championship) untuk bisa juara dan mewakili Indonesia di Turnamen PMSC (PUBG Mobile Star Challenge) 2018 (Mursyat, , *Jurnal Cagnicia*, 2019: 230).

Salah satu tim E-Sport indonesia yaitu Bigetron E-Sport (BTR E-Sport) berhasil menjuarai PINC 2018, sehingga tim tersebut mewakili indonesia di Dubai (Uni Emirat Arab) pada turnamen PMSC 2018. Keberhasilan BTR E-Sport sebagai wakil indonesia di Dubai, memetik semangat pemain games (player) PUBG Mobile untuk membuat komunitas dan tim E-Sport sebagai representasi dari keinginan untuk menjadi pro player yang mengikuti turnamen resmi dari PUBG Mobile. Perbedaan pemain profesional (pro player) dengan pemain biasa adalah kontrak dengan tim, memiliki jam latihan rutin serta mendapatkan gaji,

sedangkan pemain biasa bermain game hanya untuk bersenang-senang atau hobi.¹¹

Dari pernyataan diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa *game online pubg* adalah sebuah permainan *online* yang dimainkan dengan bantuan jaringan internet baik menggunakan *smartphone* atau *personal computer*. Kecanduan *game online pubg* atau bermain *game online pubg* terlalu sering dapat mengganggu kegiatan di dunia nyata diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah, atau pekerjaan lainnya. Pola makan dan istirahat menjadi terganggu karena menurunnya kontrol terhadap diri.

Waktu bermain *game online pubg* biasanya pada malam hari, atau menjelang pagi untuk mendapatkan akses internet yang murah dalam sekali bermain *game online pubg* bisa memakan waktu kurang lebih 1 jam untuk satu kali *mate* atau permainan. Jika keasikan bermain *game online pubg* bisa lupa waktu bahkan mengganggu pelajaran di sekolah. Tidak berkonsentrasi ketika guru menjelaskan mata pelajaran karena kelelahan bergadang untuk bermain *game online pubg*. *Game online pubg* sudah berdiri 3 tahun.

Game Online Pubg banyak digandrungi oleh berbagai kalangan mulai dari pelajar, mahasiswa atau orang dewasa. Tidak

¹¹ Alvie Rosalino Triyantama & Edi Santoso, "Model komunikasi virtual pemain game Pubg Mobile menggunakan studi etnografi virtual pada kelompok game Pubg Mobile RPX E-Sport" MEDIUM, Volume 7, Nomor 1 (1 Juni 2019) h. 65

heran kalau pelajar SMK N03 Bengkulu Utara menyukai permainan *game* ini. Bisa dibayangkan ini adalah *game online* yang sedang naik daun. Cara bermainnya pun mudah permainan ini sudah internasional karena sudah ada turnamen yang menjuarai tingkat dunia maupun nasional. Sehingga orang berlomba-lomba untuk memainkan *game online pubg* ini untuk meraih penghargaan maupun hanya untuk hiburan. Ada yang menekuni *game pubg* sebagai representasi menjadi pro player dalam bidang e-sport, ada yang hanya menekuni hoby saja sehingga waktunya terbuang sia-sia.

2. Disiplin Belajar Siswa

a. Pengertian disiplin belajar

Disiplin berasal dari bahasa latin *discere* yang berarti belajar. Dari kata ini timbul kata *disciplina* yang berarti pengajaran atau pelatihan. Disiplin diartikan sebagai kepatuhan terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan, dan pengendalian (Conny Semiawan, 2009). Kata disiplin secara luas dapat diartikan sebagai pengaruh yang dirancang untuk membantu anak agar mampu menghadapi tuntutan lingkungan. Disiplin itu tumbuh dari kebutuhan untuk menjaga keseimbangan antara kecenderungan dan keinginan individu untuk berbuat sesuatu yang dapat dan ingin diperoleh dari orang lain atau karena kondisi tertentu dengan

pembatasan peraturan yang diperlukan terhadap dirinya oleh lingkungan tempat hidup. Oleh karena itu, tak heran definisi semacam ini sering kali mengaitkan pndisiplinan dengan alat-alat yang dipakai untuk membuat para pelaku kejahatan jera.

Disiplin belajar merupakan sesuatu yang menyatu di dalam diri seseorang untuk belajar lebih giat. Bahkan disiplin itu sesuatu yang menjadi bagian dalam hidup seseorang, yang muncul dalam pola tinggkah lakunya sehari – hari. Disiplin terjadi dan terbentuk sebagai hasil dan dampak proses pembinaan cukup panjang yang dilakukan sejak dari dalam keluarga dan berlanjut dalam pendidikan di sekolah. Keluarga dan sekolah menjadi tempat penting bagi pengembangan disiplin seseorang. Disiplin sebagai upaya mengendalikan diri dan sikap mental individu atau masyarakat dalam mengembangkan kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan dan tata tertib berdasarkan dorongan dan kesadaran yang muncul dari dalam hatinya.

Belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Perubahan itu dapat berupa suatu hasil yang baru atau pula penyempurnaan terhadap hasil yang telah diperoleh. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar merupakan sikap mental individu atau

masyarakat yang menunjukkan ketaatan dan kepatuhan terhadap peraturan, tata tertib norma kehidupan yang berlaku, sebagai upaya untuk menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap.

Disiplin belajar bagi peserta didik adalah hal yang rumit dipelajari sebab merupakan hal yang kompleks dan banyak kaitannya, yaitu terkait dengan pengetahuan, sikap dan perilaku. Masalah disiplin yang dilakukan oleh para siswa dalam kegiatan belajarnya baik di rumah maupun di sekolah. Untuk lebih memahami tentang disiplin belajar terlebih dahulu akan dikemukakan pengertian disiplin menurut beberapa ahli.

1. disiplin mempunyai arti ketaatan (kepatuhan) kepada peraturan (tata tertib)
2. pengertian disiplin belajar menunjuk pada kepatuhan seseorang dalam mengikuti tata tertib karena didorong kesadaran yang ada hatinya untuk belajar.
3. kata disiplin dapat dipahami dalam kaitannya dengan latihan yang memperkuat, koreksi dan sanksi, kendali atau terciptanya ketertiban dan keteraturan dan system aturan tata laku.

Ada empat faktor dominan yang mempengaruhi dan membentuk disiplin, yaitu : Kesadaran diri, Pengikutan dan ketaatan, Alat pendidikan, Hukuman. masih ada faktor-faktor lain

yang berpengaruh dalam pembentukan disiplin, yaitu: Teladan, Lingkungan Berdisiplin, Latihan Berdisiplin.

Istilah disiplin belajar saat ini menjadi satu kata yang sangat populer dengan dimasukkannya istilah disiplin pada bagian karakter yang harus ditanamkan pada diri setiap siswa untuk mempelajari pelajaran. Sebagaimana edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI istilah disiplin menjadi bagian penting dari 18 karakter yang harus dikembangkan oleh institusi pendidikan mulai dari TK sampai SMA pada setiap peserta didik. Disiplin merupakan suatu kemampuan aktif seseorang dalam menentukan peran yang sesuai dalam *setting* tertentu, membawakan peran secara selektif dan mempertahankan untuk membuatnya menjadi perilaku ajek dan berkelanjutan sesuai dengan karakter *setting*. Dengan kata lain, disiplin merupakan kemampuan seseorang dalam berperilaku yang tepat dan sesuai dengan suatu karakter dari suatu kondisi tertentu.

Kata disiplin berasal dari bahasa Latin *discipulus*, yang berarti siswa. Namun dalam perkembangannya, kata disiplin ini mengalami perubahan bentuk dan perluasan arti seperti kata *diciplina*, yang berarti pengajaran atau pelatihan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disiplin merupakan tata tertib, ketaatan atau kepatuhan pada peraturan (tata tertib). Dalam bahasa Indonesia istilah disiplin kerap kali terkait dan menyatu dengan istilah tata

tertib dan ketertiban. Istilah ketertiban mempunyai arti kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didorong atau disebabkan oleh sesuatu yang datang dari luar dirinya. Sebaliknya, istilah disiplin sebagai kepatuhan dan ketaatan yang muncul karena adanya kesadaran dan dorongan dari dalam diri orang itu. Istilah tata tertib berarti perangkat peraturan yang berlaku untuk menciptakan kondisi yang tertib dan teratur.¹²

b. Ciri-ciri orang yang disiplin belajar

Orang yang disiplin mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

1) Selalu mentaati peraturan atau tata tertib yang ada

Tata tertib yang dibuat untuk kemaslahatan bersama biasanya berisi hal-hal positif yang harus dipatuhi dan dilaksanakan. Supaya tata tertib berjalan lancar harus disusun dan disosialisasikan dengan penerapan konsisten dan konsekuen.

Seseorang yang disiplin dalam belajar selalu mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku karena disiplin adalah sikap atau tindakan yang sesuai dengan aturan atau tata tertib yang berlaku dalam sekolah.

2) Selalu melaksanakan tugas dan kewajiban yang diterimanya dengan tepat waktu.

¹² Dr. Ahmad Susanto, M.Pd, *"Bimbingan dan Konseling di Sekolah"* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h 117

Seseorang yang disiplin pasti dapat mengatur dan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang diterimanya. Disiplin membutuhkan kemampuan mengatur waktu dengan baik sehingga tidak ada waktu yang terbuang sia-sia.

3) Kehidupannya tertib dan teratur

Untuk menciptakan kehidupan yang tertib dan teratur seseorang harus mempunyai kedisiplinan yang tinggi dalam berbagai aspek, diantaranya aspek waktu, sikap, ibadah dan pekerjaan. Seseorang yang disiplin biasanya kehidupannya selalu tertib dan teratur karena segala kegiatan dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan.

4) Tidak mengulur-ulur waktu dan menunda pekerjaan

Seseorang yang disiplin selalu mengerjakan segala sesuatu tepat waktu dengan tidak menunda-nunda pekerjaan dan waktunya.

c. Taraf Perkembangan Disiplin Belajar

Menurut Kohlberg ada beberapa tahap dalam perkembangan disiplin antara lain :

1) Disiplin karena ingin disayang atau takut dihukum.

Contoh : anak mengikuti peraturan karena ingin disayang orangtua atau orang dewasa. Anak tidak mempunyai perasaan bersalah jika melakukan pelanggaran.

2) Disiplin jika kesenangan dipenuhi.

Contoh : anak mau tidur siang setelah dibelikan es krim

3) Disiplin karena mengetahui ada tuntutan dilingkungan.

Contoh : anak semakin memahami ada aturan diluar lingkungannya seperti ke sekolah dengan pakaian seragam.

4) Disiplin karena sudah ada orientasi terhadap otoritas.

Contoh : anak tahu aturan untuk tidak boleh buang sampah sembarangan.

5) Disiplin karena melakukan nilai-nilai sosial, tata tertib atau prinsip-prinsip.

Contoh : anak mulai dapat memilih yang baik dan yang buruk.¹³

d. Tips Membiasakan Disiplin

Melihat kesempatan baru sebagai pengalaman-pengalaman hidup baru yang menyenangkan. Mengerjakan tugas, lebih cepat lebih baik, sehingga tidak mengganggu pikiran terus-menerus. Membiasakan diri membereskan apa yang sudah dimulai. Menghindari mengulur-ngulur waktu. Sibukan diri kita pada pekerjaan. Berusaha untuk menjadi profesional yang membina kepercayaan diri dan keyakinan diri dalam potensi kita untuk menyempurnakan tugas.

¹³ Sutirna, *Perkembangan Dan Pertumbuhan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2013), h. 116-117

Menghindari kecemasan. Mayoritas hal-hal yang dicemaskan ternyata tidak pernah terjadi. Menyiapkan diri atas tugas yang akan datang, sehingga selalu bersikap baik. Menanyai atau meminta tolong yang ahlinya, jika kita tidak bisasesudah berusaha. Mengambil resiko yang terukur dalam rangka kemajuan. Merencanakan yang akan datang, dengan tetap menghadapi masa sekarang¹⁴

e. Disiplin Menurut Islam

Ajaran islam sangat menganjurkan pemeluknya untuk menerapkan sikap disiplin dalam berbagai aspek baik dalam beribadah, belajar dan kehidupan lainnya. Perintah untuk berlaku disiplin secara implisit termaktub dalam firman Allah SWT dalam surah *An-Nisa* ' ayat 59:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَ أَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولَى الْأَمْرِ
 مِنْكُمْ فَإِن تَنَزَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِن كُنتُمْ
 تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ ءَاخِرِ ۖ ذَٰلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nya), dan ulil amri di antara kamu. Kemudian jika kamu berlainan pendapat tentang sesuatu, Maka kembalikanlah ia kepada Allah (Al Quran) dan Rasul (Sunnahnya), jika kamu benar-benar

¹⁴ Mohamad Mustari, *Nilai Karakter untuk pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h

beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya”¹⁵

Ada empat cara agar kita tidak menjadi orang-orang yang melalaikan waktu, antara lain: (1) beriman, (2) beramal saleh, (3) saling berwasiat dalam kebenaran, (4) saling berwasiat dalam kesabaran. Disiplin belajar terdiri dari dua suku kata yang sama-sama memiliki makna satu sama lain. Sebelumnya telah dijelaskan secara detail tentang pengertian disiplin, baik secara bahasa maupun pendapat ahli. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan, maka jelas tujuan belajar itu prinsipnya sama yaitu perubahan tingkah laku.

Sebagai salah satu bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu. Berdasarkan pengertian disiplin dan pengertian belajar diatas maka, dapat diambil kesimpulan bahwa disiplin belajar adalah sikap dan perbuatan siswa dalam melaksanakan kewajiban belajar secara sadar dengan cara menaati peraturan yang ada di lingkungan sekolah maupun di rumah.

¹⁵ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung: CV. Diponegoro, 2007), hlm. 69.

f. Pengertian Disiplin Belajar

Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah. Pembelajaran dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Konsep pembelajaran menurut Carey (dalam sgal, 2008;61) adalah “sesuatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu”. Pendapat ini antara lain mengacu pada disiplin belajar sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar.

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa respons ulang di berikan siswa atas stimulus yang diciptakan guru, merupakan salah satu bentuk disiplin belajar pada siswa. Pembelajaran merupakan proses yang dibentuk oleh guru untuk membangun kreatifitas berfikir dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran disiplin belajar adalah sesuatu yang sangat dibutuhkan, hal ini disebabkan pembelajaran diarahkan untuk membangun kemampuan berfikir dan kemampuan menguasai materi pembelajaran, dimana pengetahuan itu sumbernya

dari luar diri, tetapi di konstruksi dalam diri individu. Oleh sebab itu, setiap siswa harus memiliki disiplin belajar. Pembelajaran diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Disiplin dalam kegiatan belajar sebagai mana dikemukakan sebelumnya dilandasi oleh adanya hubungan guru dan siswa dalam kelas. Disiplin adalah “sebagai bagian dari pengolahan kelas yang terutama berurusan dengan perilaku yang menyimpang. Pemahaman yang mendalam terhadap disiplin dalam kegiatan belajar mengajar dapat diartikan sebagai ketaatan siswa pada aturan yang ditetapkan dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

g. Jenis Disiplin Sekolah

Dalam menegakan disiplin di sekolah perlu ditunjang oleh seperangkat peraturan atau ketentuan yang secara organisatoris meningkatkan setiap komponen sekolah, hal ini yang disebut dengan tata tertib. Tata tertib ini hendaknya dijalankan demi untuk menciptakan disiplin, misalnya “seorang siswa dalam mengikuti kegiatan belajar sekolah tidak akan lepas dari berbagai peraturan yang diberlakukan di sekolahnya”. Kepatuhan dan ketaatan siswa terhadap berbagai peraturan, tata tertib dan berbagai ketentuan lainnya yang berupa mengatur perilaku siswa disebut dengan

disiplin sekolah. Disiplin sekolah merupakan usaha sekolah untuk memelihara perilaku siswa agar tidak menyimpang dan dapat mendorong siswa untuk berperilaku sesuai dengan norma, peraturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.¹⁶

Kebiasaan sikap disiplin siswa ini merupakan bagian internal dari proses pendidikan karena tugas guru di sekolah selain mengajar dan mendidik juga harus melatih siswa agar mencapai perkembangan yang optimal. Perkembangan ini lebih diarahkan pada aspek kognitif, efektif dan psikomotor, termasuk melatih sikap disiplin siswa baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat. pembiasaan disiplin siswa artinya setiap peserta didik di sekolah hendaknya selalu membiasakan diri untuk berdisiplin dengan mengetahui semua peraturan yang ada atas dasar putusan budi pekerti yang memberitahukan bahwa kita harus berbuat baik dan menjauhkan yang jahat.

Disiplin dalam diri siswa merupakan proses belajar, pada awal proses belajar perlu ada upaya untuk mendidik yakni:

- 1) Melatih;
- 2) Membiasakan diri berperilaku sesuai dengan nilai-nilai berdasarkan acuan moral;

¹⁶ Mardia Bin Smith, "Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Disiplin Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara," Jurnal penelitian dan pendidikan, volume 8 nomor 1, (maret 2011).hal 24

3) Perlu adanya control diri untuk mengembangkannya.¹⁷

Dari pernyataan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa disiplin belajar siswa adalah ketaatan terhadap peraturan di sekolah yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dimana siswa harus mentaati peraturan yang berlaku di lingkungan sekolah. Konsentrasi ketika guru menerangkan materi pelajaran termasuk dalam disiplin belajar. Mencatat hal-hal penting ketika guru menjelaskan materi pelajaran, siswa menjawab pertanyaan dari guru, tugas-tugas yang diberikan kepada guru merupakan keisiplinan belajar di sekolah.

Di dalam lingkungan sekolah banyak peraturan yang harus siswa taati salah satunya adalah tidak datang terlambat, masuk kelas tepat waktu ketika bel masuk, tidak bermain *gadget* ketika pelajaran sedang berlangsung, sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar. siswa diharuskan mentaati peraturan sekolah baik ketika sedang belajar didalam kelas itu termasuk disiplin belajar.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam merupakan satu sistem akidah dan syari'ah serta akhlak yang mengatur hidup dan kehidupan manusia dalam berbagai hubungan. Salah satu keutamaan Al-Islam bagi umat manusia adalah

¹⁷ Mardia Bin Smith, "Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Disiplin Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara", Jurnal Penelitian dan Pendidikan, Vol. 8, Nomor. 1, (maret 2011), h 25

adanya metode yang paripurna dan konsisten di dalam membina mental, melahirkan generasi, membina umat dan budaya, serta memperlakukan prinsip-prinsip kemuliaan dan peradaban.¹⁸

a). Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Sa'id Ismail Ali, sebagaimana dikutip oleh Hasan Langgulung, sumber pendidikan Islam terdiri dari enam macam, yaitu: Al-qur'an, sunnah atau hadis, kata-kata sahabat (mashab sshahabi), kemaslahatan umat atau sosial (mashalih al-mursalah), tradisi atau adat kebiasaan masyarakat ('urf), dan hasil pemikiran para ahli dalam Islam (ijtihad).¹⁹

Pendidikan agama Islam adalah proses tanspormasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri anak didik melalui penumbuhan dan pengembangan potensi fitrahnya guna mencapai keselarasan dan pengembangan potensi fitrahnya guna mencapai keselarasan dan kesempurnaan hidup dalam segala aspeknya. Pendidikan agama merupakan bagian pendidikan yang amat penting yang berkenaan dengan aspek-aspek sikap dan nilai, antara lain akhlak dan keagamaan. Oleh karena itu pendidikan agama juga menjadi tanggung jawab keluarga, masyarakat dan pemerintah. Sementara itu, Zuhairini menegaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha berupa bimbingan ke arah

¹⁸ Abdulah Nashih Ulwan, *"Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam"*, (Semarang. CV Asy Syifa. 1981). H. 1

¹⁹ Bukhari Umar. *"Hadis Tarbawi Pendidikan Dalam Perspektif Hadis"*, (Jakarta. Amzah 2012). H. 1

pertumbuhan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup.²⁰

Memahami beberapa pendapat di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa pendidikan Islam merupakan suatu usaha sadar untuk membimbing jasmani dan rohani peserta didik untuk membentuk pribadi-pribadi muslim yang beriman dan bertakwa, cinta kasih kepada orang tua dan sesama, cinta tanah air serta mampu mengembangkan potensi diri dan alam sekitar bagi kemaslahatan diri dan masyarakatnya, secara sistematis dan praktis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjalin kebahagiaan di dunia dan di akhirat dengan prinsip-prinsip dan metode yang dibawa oleh Islam.

b). Tujuan Pendidikan Islam

Menurut Ibnu Taimiyah, sebagaimana dikutip oleh Majid ‘Irsan Al-Kaylani (Majid ‘Irsan Al-Kaylani, tujuan pendidikan Islam tertumpu pada empat aspek yaitu:

1. tercapainya pendidikan tauhid dengan cara mempelajari ayat Allah dalam wahyu-Nya dan ayat-ayat fisik (afaq) dan psikis (anfus).
2. mengetahui ilmu Allah melalui pemahaman terhadap kebenaran makhluk-Nya.

²⁰ Nur Uhbiyah. *“Ilmu Pendidikan Islam”*, (Bandung. Pustaka Setia. 2008) h. 19

3. mengetahui kekuatan (qudrah) Allah melalui pemahaman jenis-jenis, kuantitas dan kreativitas makhluk-Nya.
4. mengetahui apa yang diperbuat Allah (sunnah Allah) tentang realitas (alam) dan jenis-jenis perilakunya.²¹

Pendidikan Islam haruslah mempunyai tujuan yaitu ; untuk mencapai pertumbuhan kepribadian manusia yang menyeluruh, secara seimbang melalui latihan jiwa, intelek, diri manusia yang rasional, perasaan dan indera. Oleh sebab itu maka pendidikan Islam harus mencapai pertumbuhan manusia dalam segala aspeknya, baik itu aspek spiritual, intelektual, imajinatif, fisik, ilmiah dan bahasa secara individual maupun kolektif.²²

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun hasil-hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian yaitu mengenai *game online* dan disiplin belajar.

- 1) Penelitian Agung Salim Prodi Pendidikan Agama Islam tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Da Keguruan UIN Alauddin Makassar”.

²¹ Bukhari Umar, *“Ilmu Pendidikan Islam.* “Jakarta. Bumi aksara. 2010) h. 59

²² Muhaimin, et. Al. *“Paradigma Pendidikan Islam Uppaya Pengaktifan Pendidikan Islam Di Sekolah,* (Bandung. PT. Remaja Rosdakarya. 2014) h.36

Metode yang digunakan pada penelitian Agus Salim menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini bahwa realitas penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa jurusan pendidikan agama islam fakultas Trabiyah dan keguruan UIN Alauddin Makasar terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 109 yaitu berada pada interval 104,9 – 113,2. Prilaku belajar dari mahasiswa yang sering memainkan *game online*, bahwa mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain *game online* dengan belajar dalam artian mahasiswa tersebut mampu membagi waktu antara belajar dan di waktu luang untuk bermain *game online*.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh *game Online* yang menjelaskan tujuan tentang pengaruh *game online* terhadap prilaku belajar sedangkan perbedaan dari skripsi ini adalah pengaruh *game PUBG* terhadap disiplin belajar siswa.

- 2) Penelitian Ike Mulya Sari Prodi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2019 “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Prilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu”

Metode penelitian ini menggunakan lembar observasi dan pedoman wawancara. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh *game online* terdapat perubahan prilaku siswa di SD Negeri 99 kota Bengkulu. Dengan

demikian hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian dapat diterima dan hipotesis nihil (H_o) pada penelitian ditolak.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang *game online*. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada penelitian penulis memfokuskan pada satu game yaitu *game online PUBG*.

- 3) Penelitian Paras Jauhari Saputro Prodi Ekonomi Jurusan Manajemen Universitas Widya Dharma Klaten Tahun 2019 “Pengaruh *Game Online PUBG PlayerUnknown’s BattleGrounds* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah Cawas”

Hasil penelitian ini yaitu pengaruh *game online* tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. *game online* secara individu tidak berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar siswa SMK Muhammadiyah Cawas, penelitian ini berhasil menemukan nilai koefisien *game online* sebesar -0,419.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama-sama meneliti *game online PUBG*, sedangkan pebedaannya adalah pada penelitian Paras Jauhari Saputro pengaruh *game online pubg playerunknown’s battlegrounds* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah Cawas sedangkan yang peneliti teliti adalah pengaruh game PUBG terhadap disiplin belajar siswa SMK Negeri 3 Bengkulu Utara.

C. Kerangka Teoretik

kerangka pikir dalam penelitian ini terkait dengan pengaruh penggunaan game online PUBG terhadap disiplin belajar siswa sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Paradigma berpikir dalam penelitian ini bahwa penggunaan *game online* merupakan variabel X yang berperan sebagai variabel independen atau variabel bebas. Sedangkan disiplin belajar siswa merupakan variabel Y yang berperan sebagai variabel terikat atau variabel dependen. Kesimpulannya bahwa faktor penggunaan *game online PUBG* akan mempengaruhi perubahan disiplin belajar siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Secara etimologis, hipotesis dibentuk dari dua kata, yaitu kata *hypo* dan kata *thesis*. *Hypo* berarti kurang dan *thesis* adalah pendapat. Kemudian kata itu kemudian digunakan secara bersamaan menjadi *hypothesis* dan penyebutan dalam dialek Indonesia menjadi hipotesa kemudian menjadi hipotesis yang maksudnya adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang masih belum sempurna. Pengertian ini kemudian diperluas dengan maksud sebagai kesimpulan penelitian yang belum

sempurna, sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis itu melalui penelitian.

. Dengan hipotesis, penelitian menjadi jelas arah pengujiannya dengan kata lain hipotesis membimbing penelitian dalam melaksanakan penelitian dilapangan yang baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data.²³

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesisi penelitian adalah, tidak terdapat pengaruh *game online pubg* terhadap disiplin belajar siswa pada mata pelajaran PAI di sekolah menengah kejuruan negeri 03 Bengkulu Utara.

²³ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017) h. 86

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif, adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

Berdasarkan teori tersebut, penelitian deskriptif kuantitatif, merupakan data yang diperoleh dari sampel populasi penelitian dianalisis sesuai dengan metode statistik yang digunakan. Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai pengaruh game online pubg terhadap disiplin belajar siswa pada mata pelajaran pai.

2. Lokasi /waktu/alasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di lembaga sekolah yaitu SMK Negeri 3 Bengkulu Utara, letak di jl. Ahmad Yani, rt/rw 2/3, dusun Sido Agung, kelurahan Sido Mukti, kecamatan Padang Jaya,

Kabupaten Bengkulu Utara. SMK Negeri 3 Bengkulu Utara berada di area dalam jalan raya sehingga sangat bagus bagi keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut.

Waktu dalam penelitian ini adalah pada tanggal 16 juli – 28 agustus, alasan mengambil lokasi di SMK N 3 Bengkulu Utara adalah karena kebanyakan yang memainkan *game* tersebut anak-anak sekolah dan anak SMK termasuk anak yang lumayan nakal sehingga penulis tertarik mengambil penelitian di SMK N 3 Bengkulu Utara dan lokasinya yang strategis mudah di jangkau.

3. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian ini adalah penulis yang akan meneliti di SMK Negeri 3 Bengkulu Utara
2. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Negeri 3 Bengkulu Utara.

4. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan wilayah yang ingin diteliti oleh peneliti. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Keterangan diatas menjadi salah satu acuan bagi penulis untuk menentukan populasi. Populasi dapat berupa guru, kurikulum, fasilitas, lembaga sekolah, hubungan sekolah dan

masyarakat, karyawan sekolah, jenis tanaman, kegiatan marketing, hasil produksi, dan sebagainya.¹ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 3 Bengkulu Utara.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada di populasi. Adapun pengambilan sampel menggunakan pendekatan *Proportionate Stratified Random Sampling*. *Proportionate Stratified Random Sampling* adalah pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak dan berstrata secara proposional.²

Adapun kriteria pengambilan sampel apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua tetapi, jika dijumlahkan lebih dari 100, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%. Penulis menetapkan sampel yaitu siswa kelas X sebagai acuan dalam penelitian

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2011), h

² Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*. (Bandung, Alfabeta, 2013), h 13

Tabel 3.1
Daftar Sampel Penelitian Siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X (Multimedia)	33
2	X (ATU)	23
3	X Otomotif 1	29
4	X Otomotif 2	29
5	X ATP 1	29
6	X ATP 2	29
	Jumlah	172

Berdasarkan tabel diatas, jumlah siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 03 Bengkulu Utara sebanyak 723 siswa, akan tetapi peneliti mengambil sampel di kelas X Otomotif dengan jumlah 58 siswa. Peneliti mengambil sampel kelas X Otomotif karena kelas otomotif lebih banyak yang memainkan *game online PUBG* daripada kelas yang lainnya.

5. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi

yang dilakukan disini bertujuan untuk melihat kedisiplin belajar siswa.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner akan digunakan untuk mengukur dan mengetahui penggunaan *game* PUBG yang digemari siswa. Adapun item angket dan kualifikasi bobot nilai pada pertanyaan positif angket *game pubg* antara lain sebagai berikut:

- 1) Pilihan jawaban sangat setuju = 4
- 2) Pilihan jawaban setuju = 3
- 3) Pilihan jawaban tidak setuju = 2
- 4) Pilihan jawaban sangat tidak setuju = 1

Adapun item angket dan kualifikasi bobot nilai pada pertanyaan negatif angket disiplin belajar antara lain sebagai berikut :

- 1) Pilihan jawaban sangat setuju = 1
- 2) Pilihan jawaban setuju = 2
- 3) Pilihan jawaban tidak setuju = 3
- 4) Pilihan jawaban sangat tidak setuju = 4

3. **Dokumentasi**, yaitu mengumpulkan data dari dokumentasi di SMK Negeri 03 Bengkulu Utara. Terutama dokumentasi yang

berhubungan catatan siswa kelas X jurusan Otomotif tahun ajaran 2019/2020.

6. Instrumen Pengumpulan Data

Sebelum instrumen digunakan maka harus diuji validitas dan reabilitasnya terlebih dahulu. Uji validitas dan reabilitas tersebut adalah sebagai berikut:

1) Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergabung pada jumlah variabel yang diteliti. Didalam penelitian ini terdapat 2 variabel penelitian yaitu *game online pubg* sebagai variabel independen (X) dan disiplin belajar siswa sebagai variabel dependen (Y). Instrumen penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel penelitian	Indikator	Item Soal	Jumlah
1	<i>Game Online Pubg</i> (X)	1. Frekuensi bermain game online pubg 2. Lama bermain game online pubg 3. Waktu bermain game online pubg 4. Mulai menekuni game online pubg 5. Kelalaian dalam bermain game online pubg	1,2 3,4 5,6,7 8 9, 10	2 2 3 1 2
2	Disiplin belajar siswa (Y)	1. Perhatian saat guru menerangkan materi pelajaran 2. Menyimak materi pelajaran	11,12 13,14	2 2

		yang disampaikan guru		
		3. Tugas yang diberikan guru	15	1
		4. Keterlambatan datang ke sekolah	16, 17 18	3
		5. Menyelesaikan tugas tepat waktu	19, 20	2

2) Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan ketepatan suatu instrumen. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.

Untuk menganalisa tingkat validitas angket dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik korelasi person *product moment* dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

N = jumlah responden penelitian

\sum_{xy} = jumlah variabel x dikali variabel y/total keseluruhan

\sum_x = jumlah variabel x

\sum_y = jumlah total item variabel y.

Setelah menghitung uji validitas instrumen menggunakan rumus *product moment* kemudian mencari df dengan

rumus df , kemudia langkah selanjutnya membandingkan antara r_{tabel} dengan r_{hitung} . Bila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan dinyatakan tidak valid. Begitupun sebaliknya bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_a diterima, dengan taraf signifikan 5%. Sedangkan pengolahan data untuk kepentingan uji validitas dan reabilitas dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 16,0.

Tabel. 3.3

Hasil Uji Validitas *Game Online* (X)

No Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,693	0,2586	Valid
2	0,799	0,2586	Valid
3	0,849	0,2586	Valid
4	0,846	0,2586	Valid
5	0,703	0,2586	Valid
6	0,826	0,2586	Valid
7	0,862	0,2586	Valid
8	0,703	0,2586	Valid
9	0,002	0,2586	Tidak Valid
10	0,827	0,2586	Valid

Selanjutnya 9 pertanyaan yang valid yaitu no 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 dan 10 dilakukan uji validitas kedua dengan hasil uji kesembilan pertanyaan valid. Hasil uji validitas variabel game online adalah.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas *Game Online* (X)

No Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,713	0,2586	Valid
2	0,798	0,2586	Valid
3	0,864	0,2586	Valid
4	0,859	0,2586	Valid
5	0,704	0,2586	Valid
6	0,842	0,2586	Valid
7	0,852	0,2586	Valid
8	0,704	0,2586	Valid
10	0,830	0,2586	Valid

Hasil uji validitas kedua terhadap kesembilan pertanyaan yang valid, selanjutnya diajukan kepada 58 orang responden, hasil jawaban responden terhadap 9 pertanyaan yang diajukan kemudian dilakukan uji reliabelitas.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Angket Variabel (Y)

No Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,833	0,2586	Valid
2	0,806	0,2586	Valid
3	0,785	0,2586	Valid
4	0,809	0,2586	Valid
5	0,408	0,2586	Valid
6	0,779	0,2586	Valid
7	0,852	0,2586	Valid
8	0,207	0,2586	Tidak Valid
9	0,192	0,2586	Tidak Valid
10	0,371	0,2586	Valid

Selanjutnya 9 pertanyaan yang valid yaitu no 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 dan 10 dilakukan uji validitas kedua dengan hasil uji kesembilan pertanyaan valid. Hasil uji validitas variabel Disiplin belajar adalah.

Tabel 3.6 Hasil uji validitas angket variabel Y

No Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,876	0,2586	Valid
2	0,835	0,2586	Valid
3	0,836	0,2586	Valid
4	0,853	0,2586	Valid
5	0,408	0,2586	Valid
6	0,808	0,2586	Valid
7	0,854	0,2586	Valid
10	0,396	0,2586	Valid

Hasil uji validitas kedua terhadap kedelapan pertanyaan yang valid, selanjutnya diajukan kepada 58 orang responden, hasil jawaban responden terhadap 8 pertanyaan yang diajukan kemudian dilakukan uji reliabelitas.

3) Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup atau dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Untuk menginterpretasikan koefisien *Alpha Cronbach* digunakan kategori sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Dimana:

r_{11} = reliabilitas instrumen

σ_t^2 = varians total

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir

Pengujian reabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *alpha cronbach's* menggunakan bantuan komputer SPSS 16,0 dari 9 item soal yang valid dihitung reabilitasnya diperoleh koefisien reabilitas seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabelitas Variabel X (*Game Online*)

No Item	R hitung	<i>Cronbach' alpha</i>	Keterangan
1	0,713	0,945	Reliabel
2	0,798	0,940	Reliabel
3	0,864	0,937	Reliabel
4	0,859	0,937	Reliabel
5	0,704	0,946	Reliabel
6	0,842	0,938	Reliabel
7	0,852	0,937	Reliabel
8	0,704	0,946	Reliabel
9	0,830	0,939	Reliabel

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabelitas Variabel Y (*Disiplin Belajar*)

No Item	R hitung	<i>Cronbach's alpha</i>	Keterangan
1	0,876	0,897	Reliabel
2	0,835	0,900	Reliabel
3	0,836	0,900	Reliabel
4	0,853	0,898	Reliabel
5	0,408	0,933	Reliabel
6	0,808	0,902	Reliabel
7	0,854	0,898	Reliabel
8	0,396	0,933	Reliabel

7. Teknik Analisa Data

Untuk menganalisa data pada permasalahan dan untuk membuktikan hasil penelitian tentang “Pengaruh Game PUBG Terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Bengkulu Utara”. Maka penelitian menggunakan teknik analisa sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

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

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_n)^2}{f_n}$$

Keterangan :

X^2 = Uji chi kuadrat

F_0 = Data frekuensi yang diperoleh dari sampel x

F_n = Frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Dalam penelitian ini digunakan uji asumsi atau prasyarat menggunakan uji normalitas dengan hasil angket. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

2) Uji regresi linear sederhana

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh *game PUBG* terhadap disiplin belajar, maka dapat diperoleh dari hasil penelitian yang diolah dengan analisis dengan menggunakan metode statistik yaitu analisis persamaan regresi linear sederhana.

Untuk lebih jelasnya berikut langkah-langkah pengujiannya:

a. Membuat tabel penolong untuk menghitung angka statistik.

Sebelum membuat tabel kerja, maka terlebih dahulu ditentukan variabelny, yaitu:

1) Variabel X adalah *game PUBG*

2) Variabel Y adalah disiplin belajar

b. Analisis regresi linear sederhana

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y = Nilai yang diprediksikan

X = Nilai variabel independen

a = Nilai konstan

b = Koefisien arah regresi

menentukan harga b dengan rumus:

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

menentukan harga a dengan rumus:

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

setelah didapatkan nilai b dan a, maka barulah dimasukan nilainya pada rumus persamaan regresi linear sederhana.

3) Uji F

Uji f menunjukan apakah dari variabel independen secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.

H_0 : Diterima jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

H_a : Ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

$$F = \frac{R^2 / (n-1)}{(1-R^2) / (n-k)}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Wilayah Penelitian

a. Sejarah berdirinya SMKN 3 Bengkulu Utara

SMK Negeri 3 Bengkulu Utara merupakan sekolah kejuruan yang berdiri di kabupaten Bengkulu Utara. Sekolah ini didirikan pada tanggal 21 juli 2004 dengan SK pendiri No. 219/007/2004. Luas wilayah lingkungan SMK Negeri 3 Bengkulu Utara adalah 2.588 Meter persegi dengan luas bangunan seluas 1.085 mter persegi. SMK Negeri 3 Bengkulu Utara awalnya bernama sekolah menengah kejuruan negeri 1 padang jaya yang kemudian berganti menjadi sekolah menengah kejuruan negeri 3 bengkulu utara. SMK Negeri 3 Bengkulu Utara beralamat di Jl.Ahmad Yani Sido Mukti Padang Jaya Bengkulu Utara, dengan letak, bersebelahan dengan kantor desa Sido Mukti, kecamatan Padang Jaya, bersebelahan dengan kantor pos , melewati jalan lintas lebong.

b. Visi dan Misi SMK Negeri 3 Bengkulu Utara

Visi : Mewujudkan lulusan SMK yang berakhlak mulia, berilmu pengetahuan, kompeten, berjiwa entrepreneur dan siap kerja.

Misi : Kualitas pengetahuan yang dapat menghasilkan tamatan dibidang kelompok teknologi industry yang profesional,

kompeten dan berjiwa entrepreneur di era globalisasi regional yang didasari jati diri yang berakhlak mulia dengan cara:

- a) Meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan yang maha Esa
- b) Meningkatkan etos kerja dan disiplin dikalangan pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik
- c) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik
- d) Menyiapkan sarana prasarana kegiatan belajar mengajar sesuai dengan standar sekolah kejuruan
- e) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan mensukseskan program 7K/PLH
- f) Menjalin hubungan yang baik dengan dunia usaha dunia industri (DUDI) dan stake holder
- g) Menghasilkan lulusan yang kompeten dan berjiwa wirausaha.

c. Jumlah Guru

SMK N03 Bengkulu Utara terdiri dari 51 guru. Adapun rinciannya guru laki-laki 17 orang dan guru perempuan 34 orang, dengan jabatan pns dan non pns.

2. Penyajian Data Penelitian

a. Deskripsi Data Penelitian

1) Hasil penyebaran kuesioner

a. Variabel X (*Game Online*)

Kuesioner disebarikan untuk mengetahui tentang *game online*, disebarikan kepada 58 orang siswa kelas X Jurusan Otomotif SMK Negeri 3 Bengkulu Utara tahun ajaran 2019/2020 yang dijadikan sampel penelitian, dengan 12 pertanyaan. Setelah dilakukan uji validitas hanya 10 pertanyaan yang valid dan 2 pertanyaan tidak valid, sehingga hanya 10 pertanyaan yang dapat dijadikan sumber data tentang *game online*. Pertanyaan tersebut adalah:

- 1) Saya bermain game online pubg.
- 2) Saya setiap waktu bermain game online pubg.
- 3) Saya dalam sehari bermain game online pubg lebih dari 3 kali.
- 4) Saya setiap bermain game online pubg lebih dari 1 jam sehari
- 5) Saya bermain game online pubg pada pagi hari
- 6) Saya bermain game online pubg pada sore hari
- 7) Saya bermain game online pubg pada malam hari
- 8) Saya menekuni game online pubg sudah lebih dari 1 tahun

9) Saya bermain game online Pubg lupa mengerjakan tugas.

Setiap pertanyaan mempunyai 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Setiap pilihan jawaban diberi skor 4 untuk pilihan jawaban sangat setuju, 3 untuk pilihan jawaban setuju, 2 untuk pilihan jawaban tidak setuju dan 1 untuk jawaban sangat tidak setuju. Adapun guna pemberian skor pada pilihan jawaban responden adalah supaya data yang diperoleh dapat dikuantitatifkan (dapat dihitung secara matematika/statistika). Jawaban/tanggapan atas pertanyaan yang diajukan pada siswa kelas X jurusan Otomotif SMK Negeri 3 Bengkulu Utara tahun ajaran 2019/2020 berhubungan dengan *game online* menurut skor dapat dilihat pada Tabel.

**Tabel 4.1 Tanggapan Responden Terhadap 9 Pertanyaan Pada Variabel X
(Game Online) Menurut Skor.¹³**

res p	Tanggapan Responden Menurut Skor									Total skor
	Skor pertanya an 1	Skor pertany aan 2	Skor pertany aan 3	Skor pertany aan 4	Skor pertany aan 5	Skor pertany aan 6	Skor pertany aan 7	Skor pertany aan 8	Skor pertany aan 9	
1	3	2	3	4	3	3	3	4	3	28
2	3	4	4	3	2	3	3	4	2	28
3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	30
4	3	2	2	3	3	3	4	1	4	25
5	1	3	2	4	3	3	4	4	4	28
6	1	3	3	4	3	4	4	4	4	30

¹³ Tabel tabulasi

7	4	3	3	4	2	4	4	1	2	27
8	3	3	3	4	2	4	4	2	3	28
9	3	2	3	3	2	4	4	1	3	25
10	2	2	2	1	2	2	2	3	3	19
11	1	2	1	1	2	2	2	2	2	15
12	3	3	3	3	3	4	4	4	3	30
13	3	3	4	4	3	3	4	1	3	28
14	3	3	4	3	3	3	4	2	3	28
15	4	4	3	3	4	3	4	3	2	30
16	2	2	2	2	2	2	2	3	2	19
17	3	4	3	3	4	4	3	3	4	31
18	4	3	3	3	3	3	4	2	4	29
19	4	3	4	3	2	4	4	4	3	31
20	3	3	4	3	2	4	4	4	3	30
21	3	3	4	4	2	4	4	4	4	32
22	3	2	3	4	2	4	4	3	3	28
23	4	3	3	4	2	4	4	3	2	29
24	4	3	3	4	3	4	3	3	2	29
25	4	3	3	3	3	4	3	2	4	29
26	2	2	2	2	2	3	3	2	4	22
27	2	2	2	3	2	3	3	3	3	23
28	3	1	2	3	3	3	3	4	3	25
29	2	2	2	2	2	2	2	4	3	21
30	2	2	2	2	1	1	1	1	2	14
31	1	1	1	1	1	1	1	2	2	11
32	3	3	4	3	3	3	3	3	3	28
33	3	3	3	3	3	4	3	3	4	29
34	3	3	3	3	2	4	2	4	4	28
35	2	2	2	2	2	2	2	4	3	21
36	2	2	2	2	2	2	2	4	3	21
37	2	2	1	1	1	2	2	2	2	15
38	2	2	1	1	1	2	2	2	1	14
39	3	3	2	3	1	3	4	4	3	26
40	2	2	3	3	3	3	4	3	3	26
41	3	3	3	3	3	3	4	3	4	29
42	3	4	4	3	4	4	3	2	4	31
43	3	2	3	3	4	4	3	3	4	29
44	3	3	4	3	4	4	3	4	3	31
45	4	3	4	2	4	4	3	4	3	31
46	3	3	4	3	4	4	4	4	4	33
47	3	3	4	3	3	3	4	2	3	28
48	4	4	4	4	3	3	3	3	2	30
49	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
50	3	4	3	4	3	3	3	4	2	29

51	3	3	3	4	3	3	2	3	3	27
52	3	3	2	4	3	3	2	2	3	25
53	4	3	3	4	3	3	3	2	4	29
54	3	3	3	3	4	4	3	3	3	29
55	2	2	2	2	2	2	2	4	4	22
56	3	3	2	3	4	2	3	4	4	28
57	4	3	4	4	4	3	3	4	3	32
58	3	4	4	3	4	4	3	4	3	32

Dari tabel 4.1 diketahui bahwa skor jawaban responden terhadap pertanyaan (1) pada variabel X (*game online*) dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 14 orang dengan skor 4, 30 orang dengan skor 3, 11 orang dengan skor 2, dan 3 orang dengan skor 1. Jawaban responden terhadap pertanyaan (2) pada variabel X (*game online*) dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 5 orang dengan skor 4, dan 33 orang dengan skor 3, 18 orang dengan skor 2, dan 2 orang dengan skor 1. Jawaban responden terhadap pertanyaan (3) pada variabel X (*game online*) dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 12 orang dengan skor 4, 24 orang dengan skor 3, 18 orang dengan skor 2 dan 4 orang dengan skor 1.

Jawaban responden terhadap pertanyaan (4) pada variabel X (*game online*) dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 14 orang dengan skor 4, 28 orang dengan skor 3, 10 orang dengan skor 2 dan 6 orang dengan skor 1. Jawaban responden terhadap pertanyaan (5) pada variabel X (*game online*) dari 58 siswa

yang dijadikan responden sebanyak 9 orang dengan skor 4, 24 orang dengan skor 3, 20 orang dengan skor 2 dan 5 orang dengan skor 1. Jawaban responden terhadap terhadap pertanyaan (6) pada variabel X (*game online*) dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 17 orang dengan skor 4, 27 orang dengan skor 3, 10 orang dengan skor 2 dan 4 orang dengan skor 1.

Jawaban responden terhadap terhadap pertanyaan (7) pada variabel X (*game online*) dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 20 orang dengan skor 4, 22 orang dengan skor 3, 13 orang dengan skor 2 dan 3 orang dengan skor 1.

b. Variabel Y (*Disiplin Belajar*)

Kuesioner yang disebarkan tentang disiplin belajar kepada 58 orang siswa kelas X Jurusan Otomotif SMK Negeri 03 Bengkulu Utara tahun ajaran 2019/2020 sebagai sampel sebanyak 5 pertanyaan, pertanyaan yang diajukan adalah:

1. Saya kurang konsentrasi ketika guru menerangkan pelajaran.
2. Saya tidak mencatat hal-hal penting ketika guru menjelaskan pelajaran.
3. Saya tidak menyimak materi pelajaran dengan serius.

4. Saya tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru mata pelajaran.
5. Saya tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu.
6. Saya sering terlambat masuk ke sekolah.
7. Saya telat masuk kelas ketika bel berbunyi.
8. Saya mengantuk ketika guru menerangkan mata pelajaran di kelas.
9. Saya tidak mengerjakan tugas sekolah di rumah.

Setiap pertanyaan mempunyai 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Jawaban Sangat Setuju mempunyai skor 1, Setuju skor 2, Tidak Setuju skor 3 dan jawaban Sangat Tidak Setuju mempunyai skor 4. Jawaban atas pertanyaan yang diajukan berhubungan dengan disiplin belajar siswa menurut skor dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4.2 Tanggapan Responden Terhadap 8 Pertanyaan pada Variabel Y
(Disiplin Belajar) Menurut skor**

resp	Tanggapan Responden Menurut Skor								Total skor
	Skor jawaban pertanyaan ke 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	
1	3	3	2	2	3	2	2	2	19
2	3	2	2	3	3	2	2	3	20
3	3	4	2	3	3	3	3	3	24
4	3	4	2	3	4	3	3	3	25
5	3	2	3	2	4	3	3	4	24

6	3	2	3	2	3	2	2	4	21
7	3	2	2	2	4	2	3	4	22
8	3	2	3	2	4	2	2	4	22
9	3	2	3	3	4	3	3	4	25
10	4	3	4	3	3	3	3	3	26
11	4	3	4	4	3	4	3	3	28
12	3	3	4	4	3	4	3	4	28
13	4	3	3	4	3	4	3	3	27
14	4	3	3	2	3	2	2	4	23
15	4	3	4	3	2	3	3	3	25
16	4	3	3	3	2	3	3	2	23
17	2	4	4	2	3	3	3	3	24
18	2	4	4	2	3	2	3	4	24
19	2	3	4	3	2	2	2	2	20
20	3	4	3	3	3	3	3	3	25
21	3	3	3	3	3	3	3	3	24
22	3	4	3	2	4	3	2	4	25
23	3	4	3	2	4	4	3	3	26
24	4	4	4	2	4	4	3	2	27
25	4	4	4	3	1	3	3	2	24
26	4	4	3	2	2	3	4	3	25
27	3	3	3	3	3	3	4	4	26
28	3	3	2	3	3	2	2	3	21
29	3	4	2	3	3	3	3	3	24
30	4	3	2	2	3	2	2	2	20
31	4	4	4	2	2	3	3	3	25
32	4	4	3	3	2	2	2	4	24
33	4	3	2	2	3	3	4	4	25
34	4	2	3	2	3	3	3	3	23
35	4	2	3	3	3	3	3	3	24
36	4	2	3	3	2	3	4	3	24
37	3	3	2	3	3	2	2	2	20
38	3	3	2	2	2	3	3	3	21
39	2	4	3	3	2	3	3	3	23
40	2	4	3	2	2	3	3	4	23
41	2	3	3	2	3	4	4	4	25
42	2	2	3	3	4	3	3	4	24
43	3	3	3	3	4	4	3	4	27
44	3	2	4	3	3	4	3	4	26
45	3	3	4	3	3	4	3	3	26
46	4	2	3	4	2	3	3	3	24
47	4	2	3	4	2	3	4	3	25
48	4	3	4	3	2	4	3	3	26
49	4	2	3	3	3	3	3	3	24

50	3	2	4	2	3	3	3	4	24
51	3	2	4	2	3	2	2	4	22
52	3	3	3	3	4	3	3	3	25
53	4	4	3	2	3	3	3	3	25
54	4	4	4	2	4	4	3	3	28
55	3	2	3	3	3	4	4	3	25
56	3	3	3	3	3	3	4	3	25
57	3	3	3	2	3	3	3	3	23
58	4	3	4	2	3	3	4	3	26

Dari tabel 4.2 diketahui bahwa skor jawaban responden terhadap pertanyaan (1) pada variabel Y (*Disiplin belajar*), yaitu dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 24 orang dengan skor 4, 27 orang dengan skor 3, dan 7 orang dengan skor 2. Jawaban responden terhadap pertanyaan (2) pada variabel Y (*Disiplin belajar*), yaitu dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 18 orang dengan skor 4, 24 orang dengan skor 3 dan 16 orang dengan skor 2. Jawaban responden terhadap pertanyaan (3) pada variabel Y (*Disiplin belajar*), yaitu dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 17 orang dengan skor 4, 30 orang dengan skor 3 dan 11 orang dengan skor 2.

Jawaban responden terhadap pertanyaan (4) pada variabel Y (*Disiplin belajar*), yaitu dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 6 orang dengan skor 4, 27 orang dengan skor 3 dan 25 orang dengan skor 2. Jawaban responden terhadap pertanyaan (5) pada variabel Y (*Disiplin belajar*), yaitu dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 12 orang dengan skor 4, 33 orang dengan skor 3 dan 13 dengan skor 2. Jawaban responden terhadap

pertanyaan (6) pada variabel Y (*Disiplin belajar*), yaitu dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 12 orang dengan skor 4, 33 orang dengan skor 3, dan 13 orang dengan skor 2.

Jawaban responden terhadap pertanyaan (7) pada variabel Y (*Disiplin belajar*), yaitu dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 9 orang dengan skor 4, 37 orang dengan skor 3, dan 12 orang dengan skor 2. Jawaban responden terhadap pertanyaan (8) pada variabel Y (*Disiplin belajar*), yaitu dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 18 orang dengan skor 4, 34 orang dengan skor 3, dan 6 orang dengan skor 2. Jawaban responden terhadap pertanyaan (9) pada variabel Y (*Disiplin belajar*), yaitu dari 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 3 orang dengan skor 4, 15 orang dengan skor 3, 31 orang dengan skor 2, dan 9 orang dengan skor 1.

c. Analisis Regresi dan Pengujian Hipotesis

1) Uji Normalitas

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Kolmogrov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		58
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,70447081
Most Extreme Differences	Absolute	,138
	Positive	,078
	Negative	-,138
Kolmogorov-Smirnov Z		1,052
Asymp. Sig. (2-tailed)		,218

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,218 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2) Regresi Linear Sederhana

Tabel 4.4
Data Variabel X dan Variabel Y

No	X	X ²	Y	Y ²	XY
1	28	784	19	361	532
2	28	784	20	400	560
3	30	900	24	576	720
4	25	625	25	625	625
5	28	784	24	576	672
6	30	900	21	441	630
7	27	729	22	484	594
8	28	784	22	484	616
9	25	625	25	625	625
10	19	361	26	676	494
11	15	225	28	784	420
12	30	900	28	784	840
13	28	784	27	729	756
14	28	784	23	529	644
15	30	900	25	625	750
16	19	361	23	529	437
17	31	961	24	576	744
18	29	841	24	576	696
19	31	961	20	400	620
20	30	900	25	625	750
21	32	1024	24	576	768
22	28	784	25	625	700
23	29	841	26	676	754
24	29	841	27	729	783
25	29	841	24	576	696

26	22	484	25	625	550
27	23	529	26	676	598
28	25	625	21	441	525
29	21	441	24	576	504
30	14	196	20	400	280
31	11	121	25	625	275
32	28	784	24	576	672
33	29	841	25	625	725
34	28	784	23	529	644
35	21	441	24	576	504
36	21	441	24	576	504
37	15	225	20	400	300
38	14	196	21	441	294
39	26	676	23	529	598
40	26	676	23	529	598
41	29	841	25	625	725
42	31	961	24	576	744
43	29	841	27	729	783
44	31	961	26	676	806
45	31	961	26	676	806
46	33	1089	24	576	792
47	28	784	25	625	700
48	30	900	26	676	780
49	18	324	24	576	432
50	29	841	24	576	696
51	27	729	22	484	594
52	25	625	25	625	625
53	29	841	25	625	725
54	29	841	28	784	812
55	22	484	25	625	550
56	28	784	25	625	700
57	32	1024	23	529	736
58	32	1024	26	676	832
Σ	1523	41539	1399	33995	36835

Menentukan harga a dan b:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{N(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(1399)(41539) - (1523)(36835)}{(58)(41539) - (1523)^2}$$

$$b = \frac{(58)36835 - (1523)(1399)}{58(41539) - (1523)^2}$$

$$a = \frac{63263879 - 56127119}{2409262 - 2319529}$$

$$b = \frac{2136430 - 2130677}{134532682 - 1957201}$$

$$a = \frac{7136760}{89733}$$

$$b = \frac{5753}{132575481}$$

$$a = 79,53$$

$$b = 4,33$$

Berdasarkan hasil hitung di atas, diperoleh persamaan regresi linier sederhana yaitu:

$$Y = a + b X$$

$$Y = 79,53 + (0,00043) X$$

Hasil perhitungan yang telah dilakukan menghasilkan suatu persamaan yang menunjukkan besarnya nilai X merupakan regresi yang diestimasikan sebagai berikut:

- a. Harga konstanta (a) sebesar 79,53 artinya apabila variabel bebas pengaruh game online PUBG (nilai X) = 0 (harga Konstan), maka kedisiplinan siswa (rata-rata Y) nilainya sebesar 79,53.
- b. b (koefisien regresi pengaruh game online PUBG) sebesar 0,00043 artinya setiap kenaikan satu nilai X (subyek pada

variabel pengaruh game online PUBG) maka nilai variabel Y akan naik sebesar 0,00043 tindakan.

3) Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mencari pengaruh game online PUBG terhadap disiplin belajar siswa. Besarnya harga koefisien determinasi didasarkan pada kuadrat dari nilai koefisien korelasi dikali 100%. Rumus koefisien determinasi yaitu:

$$\text{Koefisien determinasi} = r^2 \times 100\%$$

Oleh karena itu, untuk mencari harga koefisien determinasi terlebih dahulu mencari korelasi dengan rumus *product moment*:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{XY} = \frac{58(36835) - (1523)(1399)}{\sqrt{(58 \times 41539) - (1523)^2)(58 \times 33995) - (1399)^2}}$$

$$r_{XY} = \frac{2136430 - 2130677}{\sqrt{(2409262 - 2319529)(1971710 - 1957201)}}$$

$$r_{XY} = \frac{2136430 - 2130677}{\sqrt{89733 \times 14509}}$$

$$r_{XY} = \frac{2136430 - 2130677}{299,55 \times 120,45}$$

$$r_{XY} = \frac{5753}{36080,79}$$

$$r_{XY} = 0,15$$

Diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0,15. Jadi ada korelasi positif sebesar 0,15 pengaruh game online PUBG terhadap kedisiplinan belajar siswa. Apakah koefisien korelasi hasil perhitungan tersebut signifikan (dapat digeneralisasikan) atau tidak, maka perlu dibandingkan dengan r tabel, dengan taraf kesalahan tertentu. Bila taraf kesalahan ditetapkan 5% (taraf kepercayaan 95% *confidence interval 95%*). Dan $N = 58$, maka harga r tabel = 0,258. Ternyata harga r hitung lebih kecil dari harga r tabel, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi kesimpulannya ada hubungan negatif dan nilai koefisien korelasi antara pengaruh game online PUBG terhadap kedisiplinan belajar siswa sebesar 0,15. Data dan koefisien yang diperoleh dalam sampel diambil atau data tersebut mencerminkan keadaan populasi.

4) Uji F

Tabel 4.5

Hasil uji koefisien regresi simultan (Uji F)

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1578,560	1	1578,560	70,073	,000 ^a
	Residual	1261,527	56	22,527		
	Total	2840,086	57			

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Dengan menggunakan tingkat signifikansi 95%, $\alpha = 5\%$,

$$\begin{array}{ll} df 1 = k - 1 & df 2 = n - k \\ = 2 - 1 & = 58 - 2 \\ = 1 & = 56 \end{array}$$

Hasil diperoleh untuk F_{tabel} sebesar 4,01. Dari hasil SPSS diperoleh nilai sig sebesar 0,000. Dalam kriteria ini dilakukan dua pengujian yaitu;

H_0 diterima apabila $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$

H_0 ditolak apabila $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$

H_0 diterima apabila nilai signifikansi $> 0,05$

H_0 ditolak apabila nilai signifikansi $< 0,05$

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 70,073 dengan nilai sig sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} 4,01 nilai sig lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya game online PUBG tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap disiplin belajar siswa.

3. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 58 siswa yang dijadikan responden sebanyak 9 pertanyaan yang berhubungan dengan *game online pubg* dan 8 pertanyaan yang berhubungan dengan disiplin belajar siswa. Setiap pertanyaan dilengkapi dengan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Tidak adanya pengaruh game online PUBG terhadap kedisiplinan siswa di kelas X

Otomotif SMK N03 Bengkulu Utara, dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan di SMK N03 Bengkulu Utara.

Hasil analisis mengenai pengaruh game online PUBG $Y = 79,53 + (0,00043) X$. Nilai b (koefisien regresi) sebesar 0,00043 menunjukkan adanya pengaruh negatif variabel X terhadap variabel Y dengan nilai kenaikan variabel Y sebesar 0,00043 tindakan setiap satu kali kenaikan variabel X. Berdasarkan hasil hitung uji-t didapatkan nilai $t_{hitung} = 1,83$ lebih kecil dari nilai $t_{tabel} = 2,003$ pada taraf signifikansi 5%. Jadi dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh game online PUBG terhadap kedisiplinan belajar siswa di SMK N03 Bengkulu Utara. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian tidak dapat diterima atau ditolak dan hipotesis nihil (H_o) pada penelitian diterima.

Tidak terdapat pengaruh game online PUBG terhadap disiplin belajar siswa pada mata pelajaran PAI karena tidak terdapat faktor yang mempengaruhi disiplin belajar adapun faktor yang mempengaruhi dari disiplin adalah, kesadaran diri, pengikutan dan ketaatan, alat pendidikan, hukuman, teladan, lingkungan berdisiplin dan latihan berdisiplin.

4. Pembahasan

Hasil analisis kuantitatif menggunakan regresi linear sederhana menunjukkan bahwa bermain game online pubg tidak mempengaruhi terhadap disiplin belajar siswa. Kemudian melalui pengujian hipotesis

dengan menggunakan uji t, Berdasarkan nilai Pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ uji dua pihak dan $dk = n - 2 = 56$, maka diperoleh t tabel = 2.003. Ternyata harga t hitung lebih kecil dari t tabel ($1,83 \leq 2.003$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Tidak terbukti bahwa bermain game online pubg mempengaruhi kedisiplinan belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini tidak terdapat pengaruh game online PUBG terhadap disiplin belajar siswa di kelas X SMK Negeri 03 Bengkulu utara.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain game online pubg tidak mempengaruhi terhadap disiplin belajar siswa di kelas X SMK N03 Bengkulu Utara. Hasil analisis mengenai pengaruh game online menunjukkan adanya pengaruh negatif variabel X terhadap variabel Y.

Diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 70,073 dengan nilai sig sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} 4,01 nilai sig lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya game online PUBG tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap disiplin belajar siswa. Tidak terbukti bahwa bermain game online pubg mempengaruhi kedisiplinan belajar siswa. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian tidak dapat diterima atau ditolak dan hipotesis nihil (H_0) pada penelitian diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, maka penulis memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah SMK N03 Bengkulu Utara diharapkan untuk lebih meningkatkan lagi kedisiplinan bagi siswa, dan mengurangi penggunaan handphone pada siswa saat jam pelajaran berlangsung.

2. Bagi seorang guru hendaknya selalu mengawasi siswa dan memberikan teguran berupa sanksi kepada siswa yang ketahuan bermain game online pubg saat pelajaran berlangsung.
3. Bagi peserta didik disarankan untuk tidak bermain game online pubg di lingkungan sekolah dan mengurangi bermain game online pubg secara terus menerus secara berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Salim. 2016. *“Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar”*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makasar
- Abdulah Nashih Ulwan, 1981 *“Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam”*, Semarang. CV Asy Syifa.
- Al-Quran dan terjemahannya. (2007). Departemen Agama RI. Bandung: Diponegoro.
- Alvie Rosalino Triyantama dan Edi Santoso, 2019 *“Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG Mobile Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG Mobile RPX E-Sport”*, Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, Volum 7 No 1
- Bukhari Umar. 2012, *Hadis Tarbawi Pendidikan Dalam Perspektif Hadis*, Jakarta: Amzah
- Burhan Bungin. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri
- Bukhari Umar. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi aksara
- Drajat Edy Kurniawan. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta*. Volum 3 No 1
- Kalfaris Lalo, 2018 *“Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter dengan Pendidikan Karakter Guna Menyongsong Era Globalisasi”* Jurnal Ilmu Kepolisian, Volum 12 Nomor 2
- Kurniawan Teguh Martono. 2015. *Game Dengan Menggunakan Game Engine game maker* . Volum 5 No 1
- Mardia Bin Smith. 2011. *“Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Disiplin Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Atinggola Kabupaten Gorontalo Utara”*, Jurnal Penelitian dan Pendidikan. Volum 8 No 1
- Mimi Ulfa, 2017 *“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Pekanbaru”* Jom. Fisip, Volum 4 Nomor 1

- Muhaimin, et. Al. 2014. *Paradigma Pendidikan Islam Uppaya Pengaktifan Pendidikan Islam Di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muslimin M, 2011 “*Perkembangan Teknologi Dalam Industri Media*”, Jurnal Teknik Industri, Volum 12 Nomor 1
- Nugroho Wibowo, 2016 “*Upaya Memperkecil Kesenjangan Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Tuntutan Dunia Industri*” Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volum 23, Nomor 1
- Nur Ainiyah, 2013 “*Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam*” Jurnal Al-Ulum, Volum 13 Nomor 1
- Nur Uhbiyah. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia
- Reinardus Aji Haristu. 2019. *Penerapan Metode Random Forest Untuk Prediksi Win Ratio Pemain Player Unknown BattleGround*. Means(Media Informasi Analisa dan Sistem). Volum 4 No 2
- Revianda Amrullah Akbar, Hanifah Muslimah Az-zahra, Komang Candra Brata. 2019 “*Evaluasi User Experience Pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*”, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Volum. 3 No 2
- Rustam Ibrahim, 2013 “*Pendidikan Multikultural: Pengertian, Prinsip, dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam*” Addin, Volum. 7, Nomor. 1
- Siti Faridan, 2016 “*Pendidikan Karakter Dalam Prespektif Islam*” Kabilah, Volum 1 Nomor 1
- Suhardi Kumala, 2019 “*Pengaruh Performance Expectancy Effort Expectancy Social Influence dan Experiences Terhadap Behavioral Intention pada Game Mobile PUBG*” Agora, Volum 7 Nomor 2
- Susanto, Ahmad. 2018. “*Bimbingan dan Konseling di Sekolah*”. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sutirna, 2013, *Perkembangan Dan Pertumbuhan Peserta Didik*, Yogyakarta: penerbit andi
- Tika Mutia, 2017 “*Generasi Milenial, Instagram dan Drama Turgi: Suatu Fenomena dalam Pengelolaan Kesan Ditinjau Dari Perspektif Komunikasi Islam*” Jurnal Pemikiran Islam, Volum 14 Nomor 2
- Tri Rizqi Ariantoro. 2016. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. Volum 1 No 1
- Welda Wulandari, Zikra, Yusri, 2017 “*Peran Orangtua dalam Disiplin Belajar Siswa*” Jurnal Pendidikan Guru Indonesia, Volum 2 Nomor 1