

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP DISIPLIN BELAJAR
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM ANGKATAN 2021 DI SEKOLAH TINGGI
AGAMA ISLAM NEGERI MAJENE**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh:

SYARFAH

NIM: 10156119239

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE
2024**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Game online Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene" yang disusun oleh Syarfah, NIM: 10156120149, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Senin, 30 Agustus 2024 M bertepatan dengan 25 Safar 1446 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 30 Agustus 2024 M

25 Safar 1446 H

DEWAN PENGUJI

Ketua : Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd.
Sekretaris : Zuhdiah, S.Hum., M.Pd
Munaqisy I : Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd
Munaqisy II : Syamsinar, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing I : Darwis, S.Si., M.Si.
Pembimbing II : Nihla Afdaliah, S.Pd., M.Pd.

(.....)
(.....)

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan,



Dr. Hamzah S. Fathani, M.Th.I.
NIP. 197106232014111001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis skripsi saudara Syarfah, NIM 10156120149, mahasiswa Program Studi Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul "Pengaruh Game online Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene" memandang bahwa skripsi tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk mengikuti ujian munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, Jumat 16 Agustus 2024

Pembimbing I



Darwis, S.S., M.Si.

Nip : 199101272019031017

Pembimbing II



Nihla Afdaliah, S.Pd., M.Pd

Nip : 199104242019031016

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Syarfah
NIM : 10156120149
Tempat Tanggal Lahir : Malunda, 10 Desember 2000
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Sasende Kecamatan Malunda, Kab Majene
Judul : Pengaruh Game online Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat orang lain sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene 16 Agustus 2024
Penulis



Syarfah
Syarfah
NIM 10156120149

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah-Nya dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini yang berjudul “Pengaruh Game online Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.” Shalawat serta salam senantiasa tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa risalah kebenaran dan junjungan umat muslim dimuka bumi ini. Semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafaat beliau hingga di akhirat kelak.

Penyusunan skripsi ini berbagai hambatan telah dihadapi oleh peneliti, namun itu tidak menjadi penghalang bagi peneliti karena berkat Allah SWT serta doa restu dari ibu Ibunda tercinta Sitti Hapiah dan ayahanda tercintai Muhammad Ali Syafei atas cinta dan kasih sayangnya serta dukungan baik material, moril maupun spiritual serta motivasi yang diberikan kepada peneliti selama ini. Penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Untuk kedua kakak saya Nurwasilah A.Md Keb dan Muhammad Tasrif S.Pd dan kedua kakak ipar terima kasih untuk semua dukungannya sekama ini. Oleh karna itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr Hj. Wasilah, ST., MT, Ketua Rektor STAIN Majene serta jajarannya yang telah memberikan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di STAIN Majene;

2. Bapak Dr. Muliadi, S.Ag., M.Sos.I., selaku Wakil Ketua I dalam bidang akademik dan kelembagaan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
3. Bapak Dr. H. Suddin Bani, M.Ag., selaku Wakil Ketua II dalam bidang administrasi umum, perencanaan, dan keuangan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene sekaligus sebagai penguji I yang selalu membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini;
4. Bapak Dr. Anwar Sadat, S.Ag., M.Ag., selaku Wakil Ketua III dalam bidang kemahasiswaan dan kerjasama di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
5. Bapak Dr. Hamzah S. Fathani., S.Ag, M.Th.I., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene; Ibu Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed, selaku Sekretaris jurusan Tarbiyah dan Keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
6. Bapak Darwis S.Si, M.Si. selaku Pembimbing I dan Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dari penyusunan proposal sampai akhir penulisan skripsi;
7. Ibu Nihla Afdaliah,S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing II yang juga telah memberikan pengarahan dan bimbingan dari penyusunan proposal sampai akhir penulisan skripsi;
8. Bapak Muhammad Saddang, S.Pd.,M.Pd selaku penguji I atas pengajaran ilmu yang tiada henti dan bimbingan selama berlangsungnya penyelesaian skripsi ini serta telah banyak memberikan masukan, saran, dan solusi dalam perbaikan dan penyempurnaan hingga skripsi selesai;

9. Ibu Syamsinar, S.Pd.,M.Pd. selaku penguji II atas kontribusi pemikiran, kritik dan saran yang bersifat masukan bagi penulis dalam skripsi.;
10. Para Dosen dan staf pengelola STAIN Majene khususnya Prodi Pendidikan Agama Islam atas segala ilmu yang telah diberikan dan pelayanan para staf baik dibidang akademik maupun jurusan;
11. Terima kasih juga kepada teman-teman seperjuangan di program studi pendidikan agama islam TP 5 (Saqof 05) yang tidak bisa penulis sebut satu persatu sebagai teman dalam berbagai cerita dan saling memotivasi untuk meraih pencapaian yang diinginkan;
12. Kepada Muhammad Dedi Islami yang menjadi salah satu penyemangat karena selalu menemani, menjadi donatur dan support system penulis pada hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah penulis, berkontribusi dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat, tenaga. Terima kasih telah menjadi bagian perjalanan penyusunan saya hingga skripsi ini selesai
13. Kepada saudara-saudariku tercinta, Fajrin Najri, Rifqah Khairunnisa, Faldi, Fakhriyya Jasman yang turut memberi dukungan dan bantuan penulis.
14. Sahabatku sekaligus support system, Ayyun safitri, Wildana, Santriana, Nurfadilah, Ruspiani, Nurul Latifa Lukman, dan Amrullah selama perkuliahan yang senantiasa selalu ada di saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Pihak-pihak lain yang telah banyak membantu penulis sehingga tugas akhir dapat terselesaikan.
16. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengatur waktu, tenaga, pikiran

serta kaungan dan perekonomian sendiri dengan sangat baik sehingga dapat menyelesaikan biaya perkuliahan dengan hasil jerih payah sendiri. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan diri sendiri Akhirnya hanya kepada Allah Swt. kita bermohon semoga keselamatan serta perlindungan, ridha dan berkah dari sisinya mengalir kepada kita semua. *Aamiin yaa Robbal Aalamin.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Majene, 16 Agustus 2024

Penyusun



Svarfah

NIM. 10156120149

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	xv
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Hipotesis.....	7
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	8
E. Kajian Pustaka.....	8
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN TEORETIS.....	13
A. Game online	13
B. Disiplin Belajar	21
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	26
B. Pendekatan Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel	27
D. Teknik Pengumpul Data.....	29
E. Instrumen Penelitian.....	31
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	32
G. Teknik Analisis Data.....	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
B. Hasil Penelitian	42
C. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
DAFTAR LAMPIRAN.....	78
RIWAYAT HIDUP.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Game online di Indonesia	15
Tabel 1.3 Populasi Penelitian Berdasarkan Mahasiswa Aktif	28
Tabel 4.1 Hasil Validitas Game online	38
Tabel 4.2 Hasil Reliabilitas Game online	40
Tabel 4.2 Batas Interval Variabel	41
Tabel 4.3 Mahasiswa memainkan Game online di smartphone karena mudah dibawa	41
Tabel 4.4 Mahasiswa memainkan Game online di smartphone karena bisa dimainkan kapan saja.....	42
Tabel 4.5 Mahasiswa memainkan Game online saat jam pelajaran berlangsung.....	42
Tabel 4.6 Mahasiswa memainkan Game online saat jam istirahat.....	43
Tabel 4.7 Mahasiswa memainkan Game online pada waktu luang di luar kampus/rumah	44
Tabel 4.8 Mahasiswa memainkan Game online 6-8 jam sehari	45
Tabel 4.9 Mahasiswa bolos pada saat jam pelajaran hanya untuk bermain Game online	45
Tabel 4.10 Mahasiswa memainkan Game online untuk mengisi waktu luang/kejujuran	46
Tabel 4.11 Mahasiswa merasakan sakit mata/mata kering karena terlalu lama bermain Game online	46
Tabel 4.12 Mahasiswa memainkan Game online mobile legend	47
Tabel 4.13 Mahasiswa memainkan Game online <i>free fire</i>	48
Tabel 4.14 Mahasiswa memainkan Game online hago.....	48
Tabel 4.15 Mahasiswa memainkan Game online untuk mengembangkan hobi dan minat	49
Tabel 4.16 Game online yang saya mainkan memberikan mood/semangat yang bagus setiap harinya	49
Tabel 4.17 Mahasiswa senang berdiskusi/sharing tentang Game online tertentu dibandingkan mendiskusikan suatu pelajaran.....	50

Tabel 4.18 Tabel distribusi frekuensi realitas penggunaan Game online di kalangan mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene	52
Tabel 4.19 Kualifikasi realitas penggunaan Game online di kalangan mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene.....	53
Tabel 4.20 Mahasiswa Menyelesaikan tugas tepat waktu, meskipun sedang bermain Game online	55
Tabel 4.21 Mahasiswa mengikuti aturan jam belajar di perpustakaan, meskipun ada godaan untuk bermain Game online	54
Tabel 4.22 Mahasiswa patuh pada instruksi dosen meskipun sedang bermain Game online	54
Tabel 4.23 Mahasiswa terlambat menghadiri kelas karena bermain Game online hingga larut malam	55
Tabel 4.24 Mahasiswa menunda mengerjakan tugas karena asyik bermain Game online	56
Tabel 4.25 Mahasiswa bertanggung jawab atas konsekuensi dari bermain Game online , seperti begadang atau mengabaikan tugas	57
Tabel 4.26 Mahasiswa berusaha untuk menyeimbangkan waktu bermain Game online dengan waktu belajar dan aktivitas lainnya.....	57
Tabel 4.27 Mahasiswa proaktif dalam mencari solusi ketika bermain Game online mengganggu disiplin belajarnya.....	58
Tabel 4.28 Mahasiswa menyalahkan orang lain atas konsekuensi dari bermain Game online , seperti nilai jelek atau kesehatan menurun.....	59
Tabel 4.29 Mahasiswa mengabaikan tanggung jawabnya karena asyik bermain Game online	59
Tabel 4.30 Mahasiswa memiliki komitmen yang tinggi untuk menyelesaikan studi, meskipun bermain Game online	60
Tabel 4.31 Mahasiswa berusaha untuk mencapai tujuan belajar, meskipun ada godaan untuk bermain Game online	61

Tabel 4.32 Mahasiswa fokus pada masa depan dan tidak mudah teralihkan oleh kesenangan bermain Game online	62
Tabel 4.33 Mahasiswa mudah tergoda untuk bermain Game online sehingga melupakan komitmennya untuk belajar	62
Tabel 4.34 Mahasiswa merasa tidak termotivasi untuk belajar karena lebih tertarik bermain Game online	63
Tabel 4.35 Mahasiswa dapat menggunakan waktu bermain Game online untuk melatih fokus atau konsentrasinya	64
Tabel 4.36 Mahasiswa dapat memanfaatkan Game online sebagai sarana belajar dan pengembangan diri	65
Tabel 4.37 Mahasiswa merasa lelah dan tidak bersemangat untuk belajar setelah bermain Game online	65
Tabel 4.38 Mahasiswa dapat bekerja sama dengan baik dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas, meskipun bermain Game online di waktu luang ..	66
Tabel 4.39 Mahasiswa dapat saling membantu dengan teman-teman untuk mengatasi kesulitan belajar dan kecanduan Game online	67
Tabel 4.40 Mahasiswa merasa bahwa teman-teman saya mengganggu fokus belajar saya karena mereka sering bermain Game online	67
Tabel 4.41 Tabel distribusi frekuensi realitas disiplin belajar di kalangan mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene	70
Tabel 4.42 Kualifikasi realitas disiplin belajar di kalangan mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene	71
Tabel 4.43 Tabel penolong analisis regresi pengaruh Game online terhadap disiplin belajar	73

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Angket Pengaruh Game online Terhadap Disiplin Belajar.....
- Lampiran 2 Daftar Hadir Mahasiswa
- Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian.....

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada table berikut:

1. *Konsonan*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	z (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrop terbalik
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we

هـ	Ha	h	a
ء	hamzah	'	apostrop
ي	Ha	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indoonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	A
اِ	<i>Kasrah</i>	i	I
اُ	<i>ḍammah</i>	u	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اِيّ...	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اُوّ...	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauila*

3. Maddah

Maddah atau vokal Panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
... ا' ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
... ي	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
... و	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَات : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamutū*

4. *Tā' Marbūṭa*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat *sukun*, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu berpisah, maka *tā' marbūṭah* itu transliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-aṭṭfāl*

الْمَدِينَةُ الْقَدِيلَةُ : *al-madīnah al-fūḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمْ : *nu‘‘ima*

عَدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (عِ) maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis berpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan di akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

مُرُونَ : *ta'marūna*

النَّوعُ : *al-nau'*

سَيِّءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditranliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur-ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks arab, maka harus ditranliterasi secara utuh. Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. *Lafz al-Jalālah (الله)*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ *dinullāh* بِاللهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī ramḥatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada pemulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).
contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍī'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fih al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al- Ṭūsi

Abū Naṣr al Farābi

Al-Gazāli

Al-Munqiz min al- Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al Waḫīd Muḫammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al- Waḫīd Muḫammad (bukan: Rusyid. Abu al- Waḫīd Muḫammad ibnu)

Naṣr ḫāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd Naṣr ḫāmid (bukan: Zaīd Naṣr ḫāmid Abū)

B. *Daftar Singkatan*

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subḫānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijriah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
I.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...; 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imān /3: 4
HR	= Hadist Riwayat

Untuk karya ilmiah berbahasa Arab, terdapat beberapa singkatan berikut:

ص	= صفحة
دم	= بدون مكان
صلعم	= صلى الله عليه و سلم
ط	= طبعة
دن	= بدون شر
الخ	= الى اخرها\الر اخره
ج	= جزء

ABSTRAK

Nama : Syarfah
Nim : 10156119239
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Game online Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap disiplin belajar mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan agama islam pada angkatan 2021 yang berjumlah 190 mahasiswa. Peneliti menggunakan teknik sampling random dalam menentukan jumlah sehingga jumlah populasi akan dijadikan sampel sebanyak 48 mahasiswa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Angket/kuesioner, sedangkan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan *software* SPSS.

Hasil penelitian yang didapatkan dalam penelitian ini adalah berdasarkan hasil perhitungan regresi linear sederhana diperoleh nilai 1,408 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,242 > 0.05$ yang menunjukkan bahwa game online tidak signifikan terhadap disiplin belajar mahasiswa STAIN Majene. Dengan demikian variabel Game online (X) tidak berpengaruh terhadap disiplin belajar (Y).

Kata Kunci: Game online, Disiplin Belajar, STAIN Majene

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah platform yang menyelenggarakan proses belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pendidikan merupakan pondasi penting bagi kemajuan suatu bangsa, karena melalui pendidikan, bangsa tersebut dapat mencapai perkembangan dalam pengelolaan sumber daya manusia dan alam. Tujuan utama pendidikan adalah membimbing peserta didik menuju pencapaian yang lebih tinggi. Pendidikan yang berkualitas adalah upaya yang sukses dalam membantu setiap anak didik mencapai tujuan mereka.¹

Pendidikan merupakan proses pembelajaran dan pembentukan karakter. Perkembangan ini menghasilkan perilaku yang lebih baik, termasuk tanggung jawab, sopan santun, kerajinan, dan disiplin. Hasil dari proses pendidikan dapat diamati dan diukur, karena pendidikan memunculkan berbagai fenomena dalam setiap aktivitas di lingkungan sekolah yang melibatkan semua peserta didik.

Salah satu aspek mendasar dalam pendidikan adalah masalah disiplin belajar. Disiplin belajar merupakan faktor krusial dalam mencapai kesuksesan akademik siswa. Hal ini karena disiplin belajar mencakup serangkaian perilaku yang menunjukkan ketaatan dan patuh terhadap aturan, tata tertib, dan norma kehidupan. Disiplin ini berasal dari kesadaran internal seseorang untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.² Dalam hal ini, penting untuk mengingat pesan dalam Al-Qur'an yang menekankan kedisiplinan sebagaimana firman Allah Swt. yang berbunyi:

¹Susanti Johan, R. (2019). *Pengaruh Game online terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di Ma Al Hidayah Depok*. Research and Development Journal Of Education, h. 12.

² Purbiyanto, R., & Rustiana, A. (2018). Sejarah Artikel: diterima Februari. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>, h. 342.

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْلِيئَهُمْ مِّمَّا سَبَلْنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ ٦٩٤

Terjemahan Bahasa Mandar:

*“Anna to manjiha’ iya (ma’itai rio-I), Iyami’ tongang na manjolloangi tangalalang di sese-I. Anna sitonanganna Puang Allah Taala siolai to mappogau’ apiangan”.*³

Terjemahannya:

“Orang-orang yang berusaha dengan sungguh-sungguh untuk (mencari keridaan) Kami benar-benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Sesungguhnya Allah benar-benar bersama orang-orang yang berbuat kebaikan.”⁴

Banyak faktor yang mempengaruhi kedisiplinan seseorang dalam belajar, termasuk lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan kelompok sebaya. faktor yang mempengaruhi disiplin belajar adalah faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor yang pertama yaitu faktor intrinsik, meliputi faktor psikologi, seperti minat, motivasi, bakat, konsentrasi, dan kemampuan kognitif. Faktor fisiologis, yang termasuk dalam faktor fisiologis antara lain pendengaran, penglihatan, kesegaran jasmani, kekurangan gizi, kurang tidur dan sakit yang diderita. Faktor yang kedua yaitu faktor ekstrinsik meliputi faktor non-sosial, seperti keadaan udara, waktu, tempat dan peralatan maupun media yang dipakai untuk belajar.⁵ Selain itu, kecanduan bermain game online juga berperan dalam memengaruhi kedisiplinan belajar anak. game online telah menjadi gaya hidup yang signifikan bagi banyak orang dari berbagai kelompok usia.

Era globalisasi saat ini menandai pertumbuhan internet yang cepat dengan jumlah pengguna yang luas dari berbagai lapisan masyarakat. Menurut laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018,

³Kementrian Agama Republik Indonesia, *Koroang Mala’bi: Alqur’an dan Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Makassar: Balitbang Agama, 2019), h. 724.

⁴Kementrian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*.

⁵ Hanif Ardiansyah, “Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas Xii Jurusan Administrasi Pekantoran Di Smk Nu 01 Kendal Tahun Pelajaran 2012/2013” Skripsi, (Semarang, Fakultas Ekonomi 2013), h. 3

yang berjudul "Penetrasi dan Profil Pengguna Internet di Indonesia", penetrasi pengguna internet mencapai 171,17 juta orang dari total populasi sekitar 264,16 juta orang di Indonesia. Ini berarti sekitar 64,8% dari populasi Indonesia telah menggunakan internet, tanpa memandang jenis kelamin atau usia.⁶

Peningkatan penggunaan internet ini juga mencakup popularitas game online, yang menjadi salah satu aplikasi utama yang dinikmati oleh pengguna. Permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga menghadirkan tantangan baru dalam cara kita berinteraksi dengan teknologi modern.⁷ Perkembangan teknologi pada era industri 4.0 telah melahirkan beragam aplikasi menarik yang menjadi sorotan berbagai kalangan masyarakat, dari generasi muda hingga orang dewasa yang berlomba-lomba mengunduh aplikasi menarik dari internet, seperti game online yang tersedia di *Play Store* dan *App Store*.

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Saat ini banyak orang termasuk kaum pelajar yang lebih memilih bermain game online daripada bermain permainan tradisional. Hal ini dikarenakan game online telah hadir dengan segala bentuk variasi dan fitur-fitur menarik yang memberikan daya tarik. Tidak mengherankan jika saat ini, dapat dijumpai berbagai macam jenis game online yang sering dimainkan oleh kaum pelajar.⁸ game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para penggunanya lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain game online sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik game online juga

⁶ APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang (2024)*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>. diakses pada tanggal 07 Februari 2024

⁷ Palinggi, S., Limbongan, E. C., Kharisma Makassar Jl Baji Ateka No, S., Mappakasunggu, B., Makassar, K., & Selatan, S. (2020). *Pengaruh Internet terhadap Industri E-Commerce dan Regulasi Perlindungan Data Pribadi Pelanggan di Indonesia*.

⁸ Aji, C.Z., *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: PT. Bounabooks, 2012), h. 121

dapat menyebabkan kecanduan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang.⁹

Game online menjadi salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan semakin mudahnya koneksi internet membuat game online semakin menjamur di Indonesia terutama dikota-kota besar. Pengguna game online ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia , gender dan sosial ekonomi.¹⁰

Popularitas game online telah menyebabkan beberapa pemain menjadi kecanduan. Game ini sering kali menawarkan cerita atau alur yang panjang, yang melibatkan pemain dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi dalam permainan. Desain permainan yang dirancang untuk meningkatkan tingkat kesulitan setiap levelnya juga dapat menyebabkan pemain merasa tertantang dan terus bermain untuk mencapai kemajuan lebih lanjut. Faktor-faktor ini dapat berkontribusi pada kecanduan terhadap game online .

Kehadiran game online memiliki potensi untuk digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga dapat mengganggu disiplin belajar di kalangan pelajar. Game online dapat menyebabkan risiko baru bagi remaja, seperti kecanduan terhadap game tersebut. Ketika seseorang kecanduan bermain game online , mereka cenderung ingin terus-menerus bermain, yang dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan emosional mereka. Gejala yang mungkin timbul termasuk kemarahan, kelelahan, kurang semangat, dan akhirnya stres. Kondisi ini juga dapat mengakibatkan kurangnya prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari karena banyaknya waktu yang digunakan dalam bermain game, sedangkan waktu adalah aset yang paling berharga dalam kehidupan manusia. Fenomena ini

⁹Nisrinafatin, *Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Edukasi Non Formal. E-ISSN: 2715-2634. h. 116

¹⁰Gilbert, O., Ondang, L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (n.d.). *Dampak Game online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat* (Vol. 13, Issue 2). h. 2

diperkuat oleh penelitian dari Gentile di Amerika menunjukkan bahwa 5% remaja usia 8-18 tahun memperlihatkan gejala kecanduan video game yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional.¹¹

Dalam hal ini, penting bagi kita untuk merujuk pada Al-Qur'an yang menyatakan:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا ۚ ٣٦

Terjemahan Bahasa Mandar

“Anna da pappeccoe’i anu iya andiang pa’issanganmu di lalangna. Sitongangna pe’irranginmu, anna pe’itangmu anna ate, inggannana di’ona diperaui nasangi tanggung jawa”.¹²

Terjemahnya:

“Janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak kauketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggungjawabannya.”¹³

Pemain game online sering berasal dari berbagai kalangan seperti pelajar dari tingkat SD hingga universitas dan bahkan orang dewasa. Ketergantungan pada permainan ini dapat berdampak negatif pada prestasi akademis dan kemampuan interaksi sosial, terutama bagi mereka yang masih berada di masa pendidikan. Bahkan game online dapat membawa dampak yang besar yang mempengaruhi perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun pemain dapat berinteraksi dalam game online dengan pemain lain. Namun, game online sering membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial termasuk dapat

¹¹Emria Fitri,Lira Erwinda dkk, “Konsep Adiksi Game online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konselin”. Jurnal Koseling dan Pendidikan, Vol. 4, No. 3 November (2018) h. 212

¹²Kementrian Agama Republik Indonesia, *Koroang Mala’bi: Alqur’an dan Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Makassar: Balitbang Agama, 2019), h. 487.

¹³Kementrian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*.

mempengaruhi kedisiplin belajar.¹⁴ Selain itu, banyak remaja khususnya dalam kalangan mahasiswa yang menggunakan seluruh waktu dan sebagian uang saku mereka untuk bermain game online .

Adapun hasil observasi awal yang telah dilakukan terhadap mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa tersebut memasang game online di *smartphone* dan laptopnya.

Berdasarkan dari hasil penelitian awal tersebut membuat peneliti tertarik dalam melakukan sebuah penelitian dengan dasar bahwa banyak mahasiswa angkatan 2021 STAIN Majene yang gemar bermain game online sehingga dalam konteks ini, peneliti ingin mengetahui “Pengaruh Game online Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene” secara lebih mendalam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yang meliputi:

1. Bagaimana tingkat pengguna Game online di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 STAIN Majene?
2. Bagaimana tingkat pengaruh disiplin belajar di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 STAIN Majene?
3. Apakah terdapat pengaruh Game online terhadap disiplin belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 STAIN Majene?

¹⁴Faozani Z, “Karya Ilmiah Tentang *Game online*”, *Official Website of Faozani Z*. http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-Game-online_1565.html (20 April 2024)

C. *Hipotesis*

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris.¹⁵ Arikunto mengemukakan bahwa hipotesis adalah suatu kesimpulan yang belum final dan masih harus dibuktikan kebenarannya.¹⁶ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau submasalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan memerlukan pengujian lebih lanjut.¹⁷

Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai suatu prediksi yang melekat pada variabel yang bersangkutan. Taraf ketepatan prediksi sangat bergantung pada tingkat kebenaran dan ketepatan landasan teoritisnya. Secara teknis, hipotesis dapat didefinisikan sebagai pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Pernyataan tersebut menunjukkan asumsi dasar yang melekat pada populasi yang bersangkutan. Berdasarkan variabel dalam penelitian ini, hipotesis yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh Game online terhadap disiplin belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene 2021

H₁ : Terdapat pengaruh Game online terhadap disiplin belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene 2021.

¹⁵Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian Edisi 1 (Cet VII; Jakarta: PT Rajawali, 1992)*, h. 69.

¹⁶Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian (Jakarta: Rineka Cipta, 2000)*, h. 45

¹⁷Buchari Alma, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula (Cet. V; Bandung: Alfabet, 2008)*, h. 9

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Game online adalah permainan digital yang hanya dapat dimainkan ketika perangkat terhubung ke internet, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pemain lain yang mengakses permainan tersebut secara bersamaan.
2. Disiplin belajar adalah perilaku siswa yang menunjukkan ketaatan terhadap peraturan, kepatuhan terhadap tata tertib, dan pelaksanaan norma yang berlaku
3. Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama adalah objek dalam penelitian ini. Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam yang akan diteliti berfokus pada Angkatan 2021 atau semester VI, pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene. Jumlah Mahasiswa sekaligus yang akan menjadi populasi dalam penelitian ini adalah 190 mahasiswa yang terdiri dari 69 laki-laki dan 121 perempuan.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka atau penelitian terdahulu merupakan sekumpulan teori referensi sebagai landasan yang digunakan penelitian penulis mengenai permasalahan dari ide pokok penelitian. Adapun bahan kajian pustaka penelitian ini sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Caca Andika. Pada tahun 2019. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Game online terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah keduanya meneliti tentang game online. Perbedaannya adalah penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu

pengaruh game online terhadap disiplin belajar mahasiswa dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian terdahulu meneliti pengaruh Game online terhadap konsentrasi belajar siswa.¹⁸

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ria Johan pada tahun 2019. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Game online terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok.” Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional atau saling mempengaruhi. Hipotesis yang diuji menunjukkan adanya korelasi sebesar 0,611 antara game online dan minat belajar. Berdasarkan hasil 4 uji hipotesis (uji t), diperoleh nilai 5,060 yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara game online dan minat belajar siswa kelas X. Waktu belajar di rumah relatif sedikit karena sebagian besar waktu digunakan untuk bermain game online, baik di rumah maupun di tempat game center. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Adapun perbedaannya adalah penelitian penulis bertujuan untuk meneliti pengaruh game online terhadap disiplin belajar mahasiswa, sedangkan penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas X. Dalam penelitian tersebut, terdapat satu variabel bebas (game online) yang diberi simbol X dan variabel terikat (minat belajar) yang diberi simbol Y.¹⁹

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Agung Salim, tahun 2016. Penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Game online terhadap Perilaku Belajar

¹⁸ Caca Andika, “*Pengaruh Game online terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu*”, Skripsi (Bengkulu, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2019), hal. 5

¹⁹ Ria Johan, “*Pengaruh Game online Terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X MA Al-Hidayah Depok*”, Skripsi (Yogyakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, 2021) hal.9

Mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.” Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan menggunakan teknik simple random sampling. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan analisis regresi linear sederhana, hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) dari variabel X, yang berkaitan dengan penggunaan game online di kalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014, adalah 109, berada pada interval 104,9 – 113,2 dengan kualifikasi cukup tinggi. Sedangkan nilai rata-rata (mean) untuk variabel Y, yang berkaitan dengan perilaku belajar mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014, adalah 56,26, berada pada interval 56,5 – 59,6 dengan kualifikasi cukup tinggi.²⁰

Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah keduanya menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Perbedaannya adalah penelitian ini bertujuan meneliti pengaruh game online terhadap disiplin belajar mahasiswa, sedangkan penelitian terdahulu meneliti pengaruh game online terhadap perilaku belajar mahasiswa. Dalam penelitian ini, game online adalah variabel terikat (dependen) dan disiplin belajar siswa adalah variabel bebas (independen). Penelitian terdahulu menggunakan analisis statistik inferensial dengan regresi linear sederhana, sementara penelitian ini menggunakan program SPSS untuk menganalisis data.

²⁰ Agung Salim, “Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”, Skripsi (Makassar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2016) h. 5

F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang masalah yang ada yakni:

- a. Untuk mengetahui & mendeskripsikan tingkat pengguna Game online di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 STAIN Majene
- b. Untuk mengetahui & mendeskripsikan tingkat pengaruh disiplin belajar di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 STAIN Majene
- c. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh game online terhadap disiplin belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 STAIN Majene

d. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritik

- 1) Untuk menambah referensi dalam kajian sosiologi terkait pengaruh Game online terhadap disiplin belajar.
- 2) Sebagai bahan acuan dan referensi bagi penelitian sejenis yang akan dilakukan di masa mendatang.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, untuk mengetahui pengaruh Game online terhadap disiplin belajar mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 STAIN Majene
- 2) Bagi kampus, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan terkait pengaruh game online terhadap disiplin belajar mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene
- 3) Bagi mahasiswa, dapat mempelajari pengaruh game online terhadap disiplin belajar mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 STAIN Majene.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. *Game online*

1. Pengertian *Game online*

Game online adalah permainan digital yang memerlukan koneksi internet untuk dimainkan, memungkinkan pemain berinteraksi dengan pengguna lain yang juga mengakses game tersebut secara bersamaan.¹

Permainan daring (Online Games) adalah jenis permainan komputer yang mengoperasikan melalui jaringan komputer. Jaringan yang digunakan biasanya adalah internet atau jenis jaringan serupa, menggunakan teknologi seperti modem dan koneksi kabel yang tersedia saat ini. Biasanya, permainan *daring* disediakan sebagai tambahan layanan dari penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan pengembang permainan tersebut. Game online memungkinkan pemain untuk bermain secara simultan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke jaringan tertentu.

Game online adalah permainan elektronik yang menggunakan aspek visual sebagai media utamanya. Dalam game online, interaksi antar pemain sangat dipengaruhi oleh sikap, moralitas, dan bahasa yang mereka gunakan. Bahasa yang digunakan oleh setiap individu bisa bervariasi, tergantung pada latar belakang budaya, negara asal, atau komunitas tempat mereka berinteraksi. Misalnya, dalam game online yang bersifat global, pemain dari berbagai belahan dunia dapat menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama komunikasi, meskipun ada juga komunitas yang menggunakan bahasa lokal mereka. Hal ini mencerminkan keberagaman dalam interaksi sosial di dalam game online, di

¹Syahrul Perdana K, "*Game online* sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial *Gamers* Clash of Clans pada Clan Indo Spirit), AntroUnairdotNet, Vol. IV, No. 2, Juli 2015, hal. 156.

mana pemain tidak hanya belajar tentang mekanika permainan tetapi juga bertukar pengalaman budaya dan bahasa.

Menurut Chandra Zebah Aji, game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan melainkan bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya asalkan perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet.²

Tiga abad yang lalu, setiap abadnya memiliki ciri khas dominasi yang berbeda. Abad ke-18 ditandai oleh kemajuan sistem mekanik yang menyertai revolusi industri. Abad ke-19 dikenal sebagai era mesin uap. Pada abad ke-20, teknologi seperti radio, televisi, dan komputer memainkan peran penting dalam pengumpulan, pengolahan, dan distribusi informasi melalui media. Abad ke-21 ini dimana teknologi jaringan komputer global mampu menjangkau hampir seluruh wilayah dunia, perkembangan sistem dan teknologi yang digunakan penyebaran informasi lewat media internet, peluncuran satelit-satelit komunikasi dan perangkat komunikasi seluler menjadi awal abad millennium.³

2. Sejarah Game online

Permulaan game online muncul pada tahun 1969 dengan fokus awalnya pada pengembangan untuk tujuan pendidikan. Pada awal tahun 1970-an, muncul sebuah sistem bernama Plato yang menggunakan teknologi *time-sharing* untuk memfasilitasi pembelajaran online bagi siswa, memungkinkan beberapa pengguna untuk mengakses komputer secara bersamaan sesuai kebutuhan waktu. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik lebih baru, yang digunakan untuk menciptakan kemampuan permainan untuk banyak

²Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Yogyakarta: Bounaboks, 2012), h. 2.

³Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005), h. 1

pemain. Kemudian pada tahun 1995, game online telah mengalami perkembangan, terlebih setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain terpenuhi dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai terjadi dan game online semakin berkembang sampai hari ini.⁴

Menurut Liga game Indonesia (*ligaGames.com*), di Indonesia, game online pertama kali diperkenalkan pada tahun 2001 dengan kehadiran Nexia Online. Berbagai jenis game online telah tersedia di Indonesia, termasuk yang bergenre aksi, olahraga, dan peran (RPG). Saat ini, lebih dari 20 judul Game online beredar di Indonesia. Ini menandakan besarnya antusiasme para *Gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *Games* di Indonesia.⁵ Berikut adalah Game online yang hadir di Indonesia:

Tabel 2.1

Perkembangan Game online di Indonesia

Nama <i>Games</i>	Muncul Tahun	Pemegang Lisensi	Tipe <i>Game</i>	Tipe Grafis	Status
Nexia	2001	Boleh Game	RPG	2D	ditutup thn 2004
Red Moon	2002	-	RPG	2.5D	ditutup thn 2005
Laghaim	2003	Boleh Game	RPG	3D	ditutup thn 2006
Ragnarok	2003	Lyto	RPG	3D	Masih
GunBound	2004	Boleh Game	Action RPG	3D	Masih
Xian	2004	Boleh Game	Strategy	3D	Masih

⁴Ditawati Evara (2018). Hubungan Intensitas Bermain *Game online* terhadap Perilaku Agresif Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta. Universitas Sahid Surakarta. h. 12

⁵Limianto, R. B. (2019). Pengaruh Bermain *Game online* terhadap Disiplin Belajar Siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapannya*, 1(2). <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i2.351>. h. 44

			RPG		
Ris45/v k Your Life	2004	Dream Web Teach	Action RPG	3D	Masih
Tantra	2004	Playon	RPG	3D	Masih
Survival Project	2004	Playon	RPG	2D	ditutup thn 2006
Mobile Legend	2016	Moonton	MOBA	3D	Masih
Pubg Mobile	2017	Level Infinite	Battle	3D	Masih
Free Fire	2017	Garena International I	Battle	3D	Masih

3. Jenis dan Genre Game online

a. Jenis Game online

Game online dibagi menjadi dua jenis utama: *web based game* dan *text based game*. *Web based game* adalah aplikasi yang disimpan di server internet, yang memungkinkan pemain mengakses game tersebut hanya dengan menggunakan koneksi internet dan browser, sehingga tidak perlu diinstal untuk memainkannya. Sedangkan *text based game* bisa dikatakan sebagai awal dari *web based games*.

Text based Game telah ada sejak lama, khususnya pada masa ketika sebagian besar komputer memiliki spesifikasi rendah dan sulit untuk menjalankan game dengan grafis yang canggih. Oleh karena itu, diciptakanlah game-game di mana interaksi pemain terbatas pada teks-teks dan minim atau tanpa gambar.

b. Genre Game

Jenis-jenis game dikenal dengan istilah genre game. Jenis-jenis game dikenal dengan sebutan genre game. Sebuah game bisa memiliki satu genre yang jelas atau merupakan gabungan dari beberapa genre. Berikut beberapa genre *Game*:⁶

⁶Doni Riadi (2022). *Perancangan Game Rpg (Role Playing Game) "Signa" Berbasis Android Universitas Islam Riau*. h. 9-14.

1) Action Game

Game bergenre laga (*action*) memberikan tantangan secara fisik yang membutuhkan koordinasi tangan, mata dan waktu reaksi, serta dengan kemampuan motorik yang baik pada pemain.

Game petualangan (*adventure*) mulai ada pada tahun 1970, yaitu sebuah video game bernama "*Colossal Cave Adventure*". Permainan petualangan memberikan sedikit tekanan pada pemainnya untuk menyelesaikan misi, seperti memasuki gua, melompati bebatuan, bergelayutan dari pohon ke pohon, atau sekedar mencari kunci untuk lanjut ke tantangan berikutnya.

2) *Battle Royale*

Battle Royale adalah genre game online di mana sejumlah besar pemain, biasanya 100 atau lebih, bertarung dalam satu peta besar hingga hanya tersisa satu pemenang. Pemain mulai dengan persediaan minimal dan harus mencari senjata, perlengkapan, dan sumber daya lain sambil menghindari zona yang terus menyusut, yang memaksa pemain untuk berkumpul di area yang semakin kecil dan meningkatkan frekuensi pertempuran. Genre ini mendapatkan popularitas luas dengan peluncuran game seperti "*Player Unknown's Battlegrounds*" (PUBG) pada tahun 2017, yang diikuti oleh "*Fortnite Battle Royale*" di tahun yang sama. Mekanik permainan ini terinspirasi oleh konsep yang berasal dari film Jepang "*Battle Royale*" tahun 2000, di mana para siswa dipaksa untuk bertarung hingga hanya satu yang bertahan. Sejak kemunculannya, genre *Battle Royale* telah menjadi fenomena global, mempengaruhi berbagai game dan menjadi salah satu genre paling populer di dunia game online .

3) MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

MOBA, atau *Multiplayer Online Battle Arena*, adalah genre game online di mana dua tim beranggotakan lima pemain saling berhadapan dalam sebuah

arena pertempuran dengan tujuan menghancurkan markas utama tim lawan. Setiap pemain mengontrol satu karakter dengan kemampuan unik, yang berkembang seiring berjalannya permainan melalui pengalaman yang diperoleh dari mengalahkan musuh dan menyelesaikan tujuan. Strategi, kerjasama tim, dan pemahaman mendalam tentang karakter dan peta permainan sangat penting dalam MOBA. Genre ini pertama kali muncul pada awal 2000-an dengan "Aeon of Strife," sebuah modifikasi dari game "StarCraft." Namun, game yang benar-benar mempopulerkan genre ini adalah "Defense of the Ancients" (DOTA), sebuah mod untuk "Warcraft III: Reign of Chaos" yang dirilis pada tahun 2003. Kesuksesan DOTA kemudian melahirkan game-game MOBA populer lainnya seperti "League of Legends" (2009) dan "Dota 2" (2013), yang membantu mengukuhkan MOBA sebagai salah satu genre terpopuler dalam industri game.

4) *Role Playing Game (RPG)*

Game ini kalau diterjemahkan menjadi, Bermain Peran. Genre ini menekankan pada tokoh utama pada permainan yang biasanya dimainkan oleh pemain. Pemain dapat mengembangkan tokoh menjadi yang diinginkan seperti, menaikkan level karakter, mengubah tampilan karakter, atau mengubah status tokoh.

5) *Simulation Game*

Game ini menggambarkan sebisa mungkin dengan keadaan dunia nyata dan memperhatikan detail dari faktor tersebut. Permainan ini biasanya melibatkan banyak penelitian dalam pembuatannya karena simulasi biasanya harus bisa semirip mungkin dengan keadaan di dunia nyata. Game jenis simulasi membuat pemain mendirikan, membangun, dan mengatasi masalah dengan menggunakan sumber daya yang dimiliki.

6) *Strategy Game*

Permainan video dengan genre strategi fokus pada cara bermain dan membutuhkan kemampuan berpikir dan perencanaan matang untuk mencapai suatu kemenangan. Seperti catur, pemain membutuhkan lebih banyak keterampilan untuk berpikir dengan hati-hati dan memutuskan setiap gerakan.

7) *Arcade Game*

Permainan *arcade* adalah permainan berupa hiburan yang biasanya memiliki pola yang berulang-ulang. Video game bergenre *arcade* biasanya dimainkan dalam jangka waktu yang relatif pendek. Permainan tipe *endless run* termasuk dalam genre ini. *Endless run* adalah permainan tanpa akhir, tanpa tingkatan, maupun level pemain. Biasanya, permainan dimulai dengan tempo yang lambat dan semakin meningkat seiring bertambahnya skor atau waktu.

8) *Educational Game*

Game edukasi menciptakan lingkungan game yang membantu pemain dalam mendidik, memotivasi atau menambah pengetahuan pemain itu sendiri. Permainan edukatif adalah permainan yang dirancang atau diproduksi untuk merangsang berpikir, termasuk meningkatkan konsentrasi dan keterampilan memecahkan masalah. Contoh dari game ini adalah *English for Kids. Fixies*.

4. Kelebihan dan Kelemahan Game online

Ada beberapa kelebihan dari game online, antara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, karena setiap game memiliki berbagai tingkat kesulitan atau level.
- b. Meningkatkan kemampuan motorik siswa, khususnya koordinasi tangan dan mata, karena bermain game dapat memperbaiki kerjasama antara tangan dan mata.

- c. Meningkatkan kemampuan membaca, tidak beralasan jika dikatakan bahwa game online mengurangi minat baca siswa.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, karena kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris, sehingga pemain harus memahami kosakata bahasa Inggris.
- e. Mengembangkan imajinasi siswa, karena permainan membantu siswa mengembangkan imajinasi mereka dengan menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game.

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game online , diantaranya:

- a. membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal, karena pemain dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika pemain kecanduan dalam bermain game online maka hal tersebut akan menyita waktu pemain.
- b. Menurunkan kebugaran tubuh, karena saat bermain game online, pemain tidak menggerakkan tubuhnya sehingga kekurangan aktivitas fisik.
- c. Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, karena pemain yang sudah kecanduan akan terus memikirkan tentang game, sehingga konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.
- d. Merusak mata dan juga saraf, karena bermain game online secara berlebihan dapat menyebabkan melemahnya lensa mata.
- e. Menurunnya motivasi belajar, karena seorang gamer cenderung menjadi malas untuk mengerjakan tugas sekolah.
- f. Berkurangnya sosialisasi, karena seorang gamer yang asyik bermain cenderung lupa dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mengurangi interaksi sosial dengan orang di sekitarnya.

5. Indikator game online

Menurut Pangestika mengatakan bahwa indikator kebiasaan dalam bermain Game online yaitu:

a. Perangkat bermain game online

Perangkat bermain game online adalah perangkat yang biasa digunakan oleh peserta didik menghabiskan waktunya untuk bermain game online Terdapat beberapa perangkat bermain game online seperti *smartphone*, PC dan tablet.

b. Waktu dan frekuensi dalam bermain game online

Bermain game online menghabiskan banyak waktu, biasanya peserta didik menggunakan waktu luang seperti setelah pulang sekolah, saat jam istirahat, untuk bermain game onlin dengan frekuensi waktu 1-8 jam/ hari.

c. Jenis dan Tujuan game online

Jenis game online juga sangat berpengaruh atas kebiasaan peserta didik bermain game online karena jenis dan tipe permainan tertentu dapat menarik peserta didik untuk terus dimainkan secara berulang-ulang.⁷ Adapun tujuan bermain game online adalah untuk menghilangkan rasa bosan atau kejenuhan, meningkatkan mood atau semangat

B. Disiplin Belajar

1. Pengertian Disiplin Belajar

Slameto menjelaskan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, berdasarkan pengamatannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁸ Skinner berpendapat bahwa belajar adalah perubahan dalam perilaku. Ketika seseorang belajar responnya menjadi lebih baik; sebaliknya, jika tidak belajar

⁷Pangestika, Nurullita Rizki. 2017. *Pengaruh Game online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa*. E-jurnal FKIP UMP. 1 : 1 : 10-42.

⁸Slameto, Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010).

responnya cenderung menurun. Gagne mengemukakan bahwa belajar merupakan proses yang berkembang dari yang sederhana ke yang kompleks. Proses belajar ini berlangsung melalui tahapan belajar melalui tanda (signal), rangsangan-reaksi (*stimulus-respons*), berangkai (*chaining*), belajar secara verbal, belajar membedakan (*discrimination*), belajar konsep, hingga mencakup cara belajar dan belajar untuk memecahkan masalah. Piaget berpendapat bahwa belajar adalah proses individual, di mana individu berinteraksi dengan lingkungannya untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan pemahaman.⁹

Sedangkan menurut Moenir, disiplin adalah bentuk ketaatan terhadap aturan, baik yang tersurat maupun yang tidak tersurat.¹⁰ Naim Ngainum berpendapat bahwa disiplin belajar merupakan kondisi yang sangat penting dan menentukan keberhasilan seorang siswa dalam proses belajarnya.¹¹ Andalucy S. dkk berpendapat bahwa disiplin belajar adalah perilaku siswa yang menunjukkan ketaatan terhadap aturan, pelaksanaan tata tertib, serta norma yang berlaku.¹² Dengan demikian, bahwa disiplin adalah sangat penting dan diperlukan oleh siswa. Disiplin merupakan syarat untuk membentuk sikap, perilaku, dan pola kehidupan yang akan membawa siswa menuju kesuksesan dalam proses belajarnya.

Berdasarkan kajian teoritis di atas, dapat disintesis bahwa disiplin belajar adalah perilaku yang mencerminkan nilai-nilai ketaatan, ketepatan, dan kepatuhan terhadap peraturan yang telah ditetapkan. Tujuannya adalah agar siswa memiliki sikap tanggung jawab dalam proses belajar.

⁹Dinn Wahyuddin, dkk, Pengantar Pendidikan (Cet. V; Jakarta: Universitas terbuka, 2002), h. 324.

¹⁰Moenir, Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia. Jakarta: Bumi Aksara, 2010

¹¹ Naim, Ngainun. Character Building; Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Pengembangan Ilmu & Pembentukan Karakter Bangsa. Yogyakarta: ArRuzz Media. 2012. h. 143

¹²Andalucy, SS. Dkk. Disiplin Belajar Terhadap Akidah Akhlak. Vol 1 No 2. 2017.

2. Indikator Disiplin

Menurut Kartika dkk, indikator disiplin belajar meliputi:

a. Taat

Taat terdiri dari kedisiplinan terhadap jam pelajaran yaitu sikap konsisten dalam mengikuti dan mematuhi jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan. Kedisiplinan ini mencakup hadir tepat waktu, aktif dalam kegiatan belajar mengajar, dan menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan. Dengan menjaga kedisiplinan terhadap jam pelajaran, seseorang dapat mengoptimalkan proses belajar dan mencapai hasil yang lebih baik.

b. Tanggung jawab

Tanggung jawab terdiri dari kepatuhan terhadap aturan sekolah yaitu kemampuan untuk menaati peraturan dan kebijakan yang telah ditetapkan oleh institusi pendidikan. Kepatuhan ini mencakup berbagai aspek seperti mengenakan seragam dengan benar, menjaga kebersihan lingkungan sekolah, menghormati dosen dan sesama mahasiswa, serta mengikuti prosedur yang berlaku. Dengan menunjukkan tanggung jawab melalui kepatuhan terhadap aturan sekolah, mahasiswa berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang tertib dan kondusif.

c. Komitmen

Komitmen terdiri dari kesetiaan terhadap materi pelajaran yaitu dedikasi dan konsistensi dalam mempelajari dan memahami materi yang diajarkan. Kesetiaan ini tercermin dalam sikap tekun mengikuti pelajaran, berusaha memahami konsep-konsep yang diajarkan, menyelesaikan tugas dan latihan dengan sungguh-sungguh, serta melakukan usaha tambahan seperti belajar mandiri atau mencari bantuan ketika menghadapi kesulitan. Dengan komitmen

terhadap materi pelajaran, mahasiswa dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan hasil akademis yang lebih baik.

d. Efektif

Efektif terdiri dari keteraturan penggunaan waktu yaitu kemampuan untuk mengatur dan memanfaatkan waktu secara efisien dan efektif dalam kegiatan sehari-hari. Keteraturan ini mencakup perencanaan dan penjadwalan aktivitas belajar, istirahat, dan kegiatan lainnya dengan baik sehingga setiap tugas dapat diselesaikan tepat waktu tanpa terburu-buru. Dengan keteraturan penggunaan waktu, seseorang dapat meningkatkan produktivitas, mengurangi stres, dan mencapai keseimbangan yang sehat antara berbagai aspek kehidupan.

e. Kerjasama

Kerjasama terdiri dari ketertiban dalam proses pembelajaran yaitu kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain sambil menjaga suasana belajar yang teratur dan kondusif. Ketertiban ini mencakup mengikuti arahan dosen, berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, menghormati pendapat teman, dan berkontribusi positif dalam menyelesaikan tugas bersama. Dengan menjaga ketertiban dalam proses pembelajaran, setiap anggota kelompok dapat berfokus pada tujuan bersama, meningkatkan pemahaman materi, dan mencapai hasil belajar yang optimal.¹³

Menurut Soengeng Prijodarmo dalam bukunya *Disiplin Kilat Menuju Sukses* mengemukakan indikator disiplin belajar adalah:

- a. Ketaatan
- b. Kepatuhan
- c. Kesetiaan

¹³Ni Kt. R. Kartika, Natajaya, Kd. Rihendra. 2013. *Determinasi Lingkungan Sekolah, Disiplin Belajar, dan Kualitas Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA PGRI 1 Denpasar*, Volume 4. h.3. E-Jurnal Program Pscasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

- d. Keteraturan
- e. Ketertiban¹⁴

3. Fungsi Disiplin

Fungsi disiplin belajar sangat diperlukan, karena dengan memiliki disiplin, individu dapat menjalani hidup teratur dan menyelesaikan tugas tepat waktu, sehingga dapat menghindari kesulitan saat menghadapi pelajaran atau tantangan lainnya. Disiplin juga merupakan prasyarat untuk membentuk sikap, perilaku, dan pola kehidupan yang berdisiplin, yang pada akhirnya akan membawa siswa menuju kesuksesan dalam belajar dan kehidupan profesionalnya di masa mendatang. Beberapa fungsi disiplin antara lain:¹⁵

- a. Menata kehidupan Bersama
- b. Membangun kepribadian
- c. Melatih kepribadian
- d. Pemaksaan
- e. Hukuman
- f. Menciptakan lingkungan kondusif.

¹⁴ Soegan Prijodarminto, *Disiplin Kilat Menuju Sukses*, Jakarta: Abadi, 2000, h. 23.

¹⁵Tulus, Tu'u. 2004. *Peran Disiplin pada perilaku dan Prestasi Siswa* (Jakarta : Rineka Cipta,2004) h. 38

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan status kelompok manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran, atau kelas peristiwa pada saat ini. Metode ini bertujuan untuk mengklarifikasi fenomena dengan menetapkan standar atau norma tertentu. Whitney mengemukakan bahwa metode deskriptif melibatkan pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian kuantitatif deskriptif memfokuskan pada masalah-masalah dalam masyarakat, norma-norma yang berlaku, situasi-situasi tertentu, termasuk hubungan, kegiatan, sikap, pandangan, proses-proses yang sedang berlangsung, serta pengaruh dari suatu fenomena.¹

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene Angkatan 2021 dengan total mahasiswa 190 orang.

B. Pendekatan Penelitian

Melihat dari konsep penelitian tentang pengaruh bermain game online terhadap disiplin belajar mahasiswa pendidikan agama islam, jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian menggunakan data berupa angka atau numerik yang dapat memberikan hasil yang lebih akurat dan objektif.

¹Muh. Khalifah Mustamin, dkk, Metodologi Penelitian Pendidikan (Makassar: Alauddin Press, 2009), h. 19.

Dengan kata lain, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan pendekatan yang mengutamakan pengumpulan dan analisis data berupa angka atau numerik. Metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perhitungan statistik dan menghasilkan data yang dapat diukur secara numerik untuk menarik kesimpulan.² Langkah-langkah penelitian agar menjadi sebuah penelitian sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah;
2. Melakukan studi pendahuluan;
3. Merumuskan hipotesis;
4. Menentukan rancangan dan desain penelitian.

C. *Populasi dan Sampel*

1. *Populasi*

Populasi merupakan wilayah generalisasi dari subjek atau objek yang mempunyai karakteristik dan kualitas berdasarkan tujuan penelitian untuk dipelajari dan selanjutnya disimpulkan.³ Populasi merujuk kepada semua aspek berupa ciri, fenomena, dan konsep yang dijadikan fokus perhatian pada penelitian.⁴

Dari beberapa pendapat di atas, penulis berpandangan bahwa populasi adalah keseluruhan kelompok atau subjek yang menjadi fokus penelitian. Populasi ini menjadi sumber data utama yang akan digunakan dalam penelitian. Pengertian populasi memungkinkan peneliti untuk menggambarkan berbagai karakteristik atau atribut yang dimiliki oleh subjek penelitian tersebut, yang kemudian akan membantu dalam menentukan pengambilan sampel yang representatif untuk

² Hendriyani Suryani, *Metode Riset Kuantitatif Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2015), h. 109.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2008), h. 297

⁴ Muhammad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika* (Cet. II; Makassar: UNM, 2004), h. 3.

analisis lebih lanjut. Dengan demikian populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi pendidikan agama islam pada angkatan 2021, sebagaimana dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.1 Populasi Penelitian Berdasarkan Mahasiswa Aktif

No	Kelas/PAI 2021	LK	PR	Jumlah
1	PAI 1	11	24	35
2	PAI 2	15	19	34
3	PAI 3	15	17	32
4	PAI 4	10	18	28
5	PAI 5	9	23	32
6	PAI 6	9	20	29
Total		69	121	190

2. Sampel

Sampel adalah wakil atau bagian dari populasi yang sedang diteliti.⁵ Sampel ini mencakup jumlah dan karakteristik yang ada pada populasi tersebut.⁶ Pengambilan sampel yang benar dan sesuai merupakan langkah awal menuju keberhasilan suatu penelitian sebab pemilihan sampel yang keliru akan menghasilkan temuan yang tidak sesuai dengan tujuan penelitian.⁷

Menurut Arikunto, menyarankan untuk mengambil semua sampel apabila jumlah subjek penelitian kurang dari 100. Dalam hal ini, penelitian tersebut dapat dikategorikan sebagai penelitian populasi, di mana semua anggota populasi menjadi subjek penelitian.

Namun, jika populasi lebih dari 100, Arikunto merekomendasikan pengambilan sampel sebesar 10%-15%, 20%-25%, atau lebih, tergantung pada kebutuhan dan tujuan penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengambil representasi yang cukup dari populasi tanpa harus memeriksa setiap

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h. 174.

⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015), h. 118.

⁷ Joko Subagyo, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 29.)

anggota populasi, yang seringkali tidak praktis dilakukan dalam penelitian yang lebih besar.⁸

Besarnya sampel ditentukan oleh jumlah data dari populasi sebanyak 25% atau sebanyak 48 responden. Teknik pengambilan sampel, atau biasa disebut teknik sampling, adalah suatu metode atau cara untuk mengambil sampel yang mewakili populasi secara keseluruhan. Teknik ini sangat penting dalam penelitian karena pengambilan sampel yang tepat dapat memastikan bahwa hasil penelitian dapat dijadikan representasi yang valid dari populasi yang lebih besar.⁹

D. Teknik Pengumpul Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket adalah metode pengumpulan data di mana responden diberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus mereka jawab. Dalam penelitian ini, kuesioner akan digunakan untuk mengukur dan memahami penggunaan game online yang disukai oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021. Responden akan diminta untuk mengisi angket dengan memilih pernyataan yang paling sesuai dengan tingkat keaktifan mereka dalam menggunakan game online. Angket ini dirancang menggunakan skala likert, sehingga responden dapat memilih dari rentang jawaban yang mencakup "selalu", "sering", "kadang-kadang", "jarang", dan "tidak pernah". Skala ini membantu dalam menilai sejauh mana responden terlibat dalam aktivitas menggunakan game online. Berikut adalah item angket dan kualifikasi bobot nilai pada angket Game online :

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 109.

⁹ Subana dan Moersetyo Rahadi, *Statistik Pendidikan* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005), h. 25-26

Kriteria dan item jawaban untuk pernyataan positif.

1. Jawaban Selalu bernilai 4
2. Jawaban Sering bernilai 3
3. Jawaban Kadang-kadang bernilai 2
4. Jawaban tidak pernah bernilai 1

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pernyataan negatif:

1. Jawaban tidak pernah bernilai 4
2. Jawaban kadang-kadang bernilai 3
3. Jawaban sering bernilai 2
4. Jawaban selalu bernilai 1.¹⁰

Untuk melihat lebih jelas perbandingannya, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Variabel X	Pilihan Jawaban	Bobot Nilai	
		Positif	Negatif
Game online	Selalu	4	1
	Sering	3	2
	Kadang-kadang	2	3
	Tidak pernah	1	4

Angket disiplin belajar digunakan untuk menilai tingkat disiplin belajar mahasiswa. Kuesioner ini berisi pernyataan mengenai disiplin belajar yang menggunakan skala likert, di mana responden dapat memilih pernyataan dari "selalu" hingga "tidak pernah". Berikut adalah daftar item angket dan bobot nilai yang digunakan untuk mengukur disiplin belajar:

Variabel Y	Pilihan Jawaban	Bobot Nilai	
		Positif	Negatif
Disiplin Belajar	Selalu	4	1
	Sering	3	2
	Kadang-kadang	2	3
	Tidak pernah	1	4

¹⁰ Agus Riyanto, Statistik Deskriptif untuk Kesehatan (Cet. I; Yogyakarta: Nuha Medika, 2013), h. 67

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam kamus bahasa Indonesia dijelaskan sebagai alat atau sarana penelitian, seperti seperangkat tes dan metode lainnya, yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai materi untuk diolah.¹¹ Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu studi atau penelitian.

Menurut Suryabrata, instrumen adalah alat yang digunakan untuk merekam keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis, yang umumnya diklasifikasikan menjadi atribut kognitif dan non-kognitif secara teknis.¹²

Angket atau kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Ini merupakan teknik pengumpulan data yang efisien ketika peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel yang akan diukur dan harapan dari responden.¹³ Adapun kisi-kisi angket game online sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Game online

Indikator	No. Item	Jumlah
Perangkat bermain Game online	26,27	2
Waktu dan frekuensi bermain Game online	28,29,30,31,32,33,34	7
Jenis dan tujuan Game online	35,36,37,38,39,40,41,42	8

¹¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI., Kamus Besar Bahasa Indonesia (Cet. II; Jakarta: Balai Pustaka, 1989), h. 334

¹² Sumadi Suryabrata, Metodologi Penelitian (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 72

¹³ Sitti Mania, Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial, h. 193.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Disiplin Belajar

Indikator	No. Item		Jumlah
	Positif	Negatif	
Taat	1,2,3	16,17	5
Tanggung Jawab	4,5,6	18,19	5
Komitmen	7,8,9	20,21	5
Efektif	10,11,12	22,23	5
Kerjasama	13,14,15	24,25	5

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Arti dari validitas adalah tingkat kebenaran dan keabsahan instrumen penelitian yang digunakan. Validitas mengukur sejauh mana alat pengukur dapat mengukur dengan tepat apa yang dimaksud untuk diukur. Validitas instrument dapat diketahui apabila melakukan pengujian validitas terhadap instrument sebelum dibagikan kepada peserta didik yang menjadi sampel atau responden penelitian. Instrument penelitian dapat digunakan ketika penelitian sudah valid, berarti instrument tersebut sudah dapat digunakan.

Perhitungan validitas telah dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Adapun kriteria kevalidannya adalah, jika nilai sig. 0,05 maka instrument dikatakan valid, sedangkan apabila nilai sig. 0,05 maka instrument tersebut tidak valid.¹⁴

Hasil validasi menggunakan aplikasi SPSS Versi 25 yang dimana terdapat 42 butir pernyataan yang disebarikan kepada seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 STAIN Majene. Jika nilai R_{tabel} 0,284

¹⁴ Salim Hadir, Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis, (Jakarta:Kencana, 2019), h. 90

> R_{hitung} maka nilainya dinyatakan tidak valid. Jika nilai $R_{tabel} < R_{hitung}$ maka nilainya dinyatakan valid.

Tabel 3.4 Hasil Validitas Game online

No.	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,580**	0,2845	VALID
2	0,564**	0,2845	VALID
3	0,500**	0,2845	VALID
4	0,476**	0,2845	VALID
5	0,563**	0,2845	VALID
6	0,641**	0,2845	VALID
7	0,565**	0,2845	VALID
8	0,525**	0,2845	VALID
9	0,448**	0,2845	VALID
10	0,583**	0,2845	VALID
11	0,669**	0,2845	VALID
12	0,675**	0,2845	VALID
13	0,611**	0,2845	VALID
14	0,526**	0,2845	VALID
15	0,495**	0,2845	VALID
16	0,174	0,2845	TIDAK VALID
17	0,298*	0,2845	VALID
18	0,383**	0,2845	VALID
19	0,107	0,2845	TIDAK VALID
20	0,301*	0,2845	VALID
21	0,301*	0,2845	VALID
22	0,007	0,2845	TIDAK VALID
23	0,372**	0,2845	VALID
24	0,114	0,2845	TIDAK VALID

25	0,300*	0,2845	VALID
26	0,606**	0,2845	VALID
27	0,625**	0,2845	VALID
28	0,356*	0,2845	VALID
29	0,526**	0,2845	VALID
30	0,617**	0,2845	VALID
31	0,326*	0,2845	VALID
32	0,316*	0,2845	VALID
33	0,594**	0,2845	VALID
34	0,297*	0,2845	VALID
35	0,318*	0,2845	VALID
36	0,319*	0,2845	VALID
37	0,370**	0,2845	VALID
38	-0,039	0,2845	TIDAK VALID
39	0,495**	0,2845	VALID
40	0,582**	0,2845	VALID
41	0,315*	0,2845	VALID
42	0,091	0,2845	TIDAK VALID

Pengambilan keputusan dari hasil uji validitas menggunakan aplikasi SPSS Versi 25 terdapat 36 yang valid dari 42 pernyataan. jika r-hitung lebih besar 0,2845 butir pernyataan dinyatakan valid, dan jika r-hitung lebih kecil 0,2845 butir pernyataan dinyatakan tidak valid

2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata realibility yaitu sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Untuk mengetahui reliabilitas instrument, maka pada penelitian ini dapat diketahui dengan melakukan pengujian menggunakan bantuan

SPSS. Adapun penentuan nilai indeks pengujian reliabilitas menggunakan Cronbach's alpha (α) menurut para ahli adalah sebagai berikut:

- 0 : Tidak memiliki reliabilitas
- >0.70 : Reliabilitas yang dapat diterima
- >0.80 : Reliabilitas yang baik
- 0.90 : Reliabilitas yang sangat baik
- 1 : Reliabilitas sempurna.¹⁵

Reabilitas instrumen merupakan syarat untuk menverivikasi keefektipan instrumen. Uji realibilitas intrumen diperlukan untuk menguji realibilitas, penulis menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan rumus *Alpha Cronbach*.

Tabel 3.5 Hasil Reliabilitas Game online

No.	Angket	Jumlah item	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
1.	Motivasi belajar	36	0,903	Reliabel

Dikatakan reliabel apabila *Cranbach's Alpha* > dari nilai batas 0,60 dari tabel diatas. dapat dijelaskan bahwa nilai *Cranbach's Alpha* 0,903 > dari nilai batas yaitu 0,60 yang menunjukkan bahwa variabel pengaruh pendidikan keluarga (X) reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis kuantitatif dapat dibagi menjadi dua pendekatan utama: analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan dan meringkas data, sementara analisis inferensial menggunakan statistik inferensial untuk membuat generalisasi atau inferensi tentang populasi berdasarkan sampel yang diambil. Setiap jenis statistik ini memiliki teknik analisis dan tujuan yang berbeda-beda.¹⁶

¹⁵ Dyah, Validitas and Reliabilitas Penelitian: Aanalisis dengan Nvivo, SPSS dan Amos, (Jakarta: Mitrawacana Media, 2018), h. 211.

¹⁶ Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan (Jakarta: Rajawali Pers,1987), h. 37.

Dalam metodologi penelitian, peneliti sering menghadapi dilema dalam mengambil langkah untuk menarik kesimpulan logis dari data yang ada. Untuk mencapai hal ini, diperlukan pendekatan kuantitatif deskriptif dan statistik inferensial. Pendekatan ini membantu menentukan hasil data dari partisipan, sehingga peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini, data dianalisis menggunakan teknik deskriptif. Metode ini melibatkan pengumpulan data dari lapangan yang kemudian dijelaskan secara terperinci. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase, yang digunakan untuk menyajikan hasil penelitian dan membuktikan kebenarannya secara keseluruhan. Dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Tingkat Presentase

F = Frekuensi dari hasil jawaban (penyebaran angket)

N = Jumlah seluruh obyek penelitian.¹⁷

Berdasarkan rumusan di atas, penulis menganalisis data dengan menjumlahkan setiap alternatif jawaban, yaitu frekuensi (F) yang persentasenya ingin diketahui dari sampel. Jumlah ini kemudian dibagi dengan total jumlah objek penelitian (N). Setelah memperoleh hasil pembagian frekuensi (F) dengan jumlah responden (N), hasilnya dikalikan dengan seratus persen (100%).

Berikut langkah-langkah mengolah data dekriptif:

- a. Membuat tabel distribusi frekuensi variabel.

Tabel distribusi frekuensi adalah representasi data yang memuat detail skor dari suatu dataset dan frekuensi kemunculan setiap skor dalam pengukuran

¹⁷ Agus Riyanto, Statistik Deskriptif untuk Kesehatan, h. 100

tertentu. Daftar distribusi frekuensi tersebut mengilustrasikan seberapa sering setiap skor dalam dataset muncul.¹⁸

b. Menentukan nilai skor angket

Mencari nilai rata-rata dari variabel dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai angket dibagi responden

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M = Mean (rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah skor (Nilai)

N = Jumlah Subjek¹⁹

c. Menafsirkan nilai mean yang telah didapatkan interval kategori dengan cara sebagai berikut:

$$i = \frac{R}{K}$$

Keterangan:

i = Interval kelas

R = Range (nilai tertinggi - nilai terendah)

K = Jumlah kelas (berdasarkan jumlah multiple choice)

Untuk mencari panjang kelas (K) dengan menggunakan rumus:

$$K = 1 + 3.3 \log N$$

¹⁸ Furqon, Statistika Terapan Untuk Penelitian (Cet. VIII; CV. Alfabeta, 2011), h. 7

¹⁹ Fathtor Rachman Utsman, Panduan Statistika Pendidikan (Cet. I; Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 60.

Keterangan:

1 = Nilai konstan

3.3 = Nilai konstan

$\log N = \log (\text{jumlah data/nilai})$.²⁰

Sedangkan mencari range (R) dengan menggunakan rumus:

$$R = H - L$$

Keterangan:

R = range/jarak pengukuran

H = Highest score/nilai tertinggi

L = Lowest score/nilai terendah.²¹

d. membuat tabel kualifikasi variabel.

2. Analisis Regresi Linear Sederhana

Untuk menentukan apakah game online berpengaruh terhadap disiplin belajar, ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dianalisis menggunakan metode statistik, seperti analisis 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 variabelnya, yaitu:

1) Variabel X adalah Game online

2) Variabel Y adalah perilaku belajar

b. Analisis regresi linear sederhana

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y = Nilai yang diprediksikan

X = Nilai variabel independen

²⁰Fathor Rachman Utsman, Panduan Statistika Pendidikan, h. 48-49.

²¹Zen Amiruddin, Statistik Pendidikan (Cet. I; Yogyakarta: Teras, 2010), h. 28.

a = Nilai konstan

b = Koefisien arah regresi.²²

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 dimasukkan nilainya pada rumus persamaan regresi linear sederhana.²³

c. Menggunakan rumus kesalahan baku regresi:

Untuk melihat adanya pengaruh antara dua variabel, maka dapat dihitung dengan rumus kesalahan baku regresi.

$$s_{yx} = \frac{\sqrt{\sum Y^2 - a\sum Y - b\sum XY}}{n^2}$$

d. Menggunakan koefisien regresi b dengan rumus :

$$b = \frac{s_{yx}}{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}}$$

e. Menyimpulkan Hasil analisis.²⁴

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XXIII; Bandung: Alfabeta, 2016), h. 188

²³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cet. XV; Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 338.

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h. 315

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene, berdiri pada tanggal 31 Agustus Tahun 2016, STAIN Majene beralamat di Jl. Jend. Ahmad Yani, Lingkungan Passarangan, Totoli, Kec. Banggae, Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat. Terletak diatas perbukitan wilayah Majene dengan pesona teluk Mandar di arah Timur. STAIN Majene bertekad sebagai pusat kajian dan ilmu-ilmu ke Islaman dan kebudayaan yang Unggul dan Malaqbiq.

1. Sejarah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

Menyusul terbentuknya Provinsi Sulawesi Barat yang merupakan pemekaran dari Provinsi Sulawesi Selatan pada tahun 2004 sekaligus sebagai Provinsi ke-33 di Indonesia. Maka para tokoh yang berasal dari Sulawesi Barat yang berkiprah di Sulawesi Selatan terkhusus lagi yang ada di IAIN pada waktu itu muncullah keinginan para tokoh untuk mendirikan sebuah lembaga pendidikan keagamaan di Sulawesi Barat. Inisiasi tersebut dipelopori oleh para tokoh Mandar yang saat itu ada di Makassar diantaranya;

- a. Prof. Dr. H. Ahmad M.Sewang, MA,
- b. Prof. Dr.H. Abd Rahman Halim, M.Ag.
- c. Prof. Dr. KH. M. Danial Djalaluddin, T.C, MA
- d. Dr. H. Arifuddin Ismail,
- e. Dr. H. Mukhlis Latif, M.Si,
- f. Prof. Dr. KH. M. Nafis Djuwaeni, MA.

Pada tahun 2009 atau inisiasi dari Ka Kanwil Kementrian Agama Drs. H. Sahabuddin dan Kasim bersama Kabag TU Drs. H. Mukhlis Latif, M.Si setelah berkordinasi dengan Prof. Dr. H. Ahmad M. Sewang, MA untuk menghadirkan

Dirjen Pendidikan Islam. Kementerian Agama RI Prof. Dr. Muhammad Ali dan kepala Biro ORTALA Kemenag RI Drs. Rahman Sitompul bersama jajarannya untuk melakukan pertemuan dengan Gubernur Provinsi Sulawesi Barat di Mamuju. Pada pertemuan tersebut disepakati alih status STAIS All-Mardiyah menjadi STAIN Majene, persetujuan tersebut ditindak lanjuti dengan terbentuknya tim penggagas melalui SK Gubernur Sulawesi Barat yang terbit pada tahun 2009. Kementerian agama pusat menindak lanjuti dengan perubahan SK tim penggagas menjadi tim pendiri. Berdasarkan pada usulan tersebut maka dibuatlah SK tim pendiri diantaranya;

- a. Penanggung Jawab : H. Kalma Katta, S.Sos., MM
(Bupati Majene Periode 2011-2016)
- b. Kordinator : Prof. Dr. H. Ahmad Sewang, MA
- c. Ketua : Dr. H. Mukhlis Latif, M.Si
- d. Wakil Ketua : Dr. H. M. Napis Dj, MA
- e. Sekretaris : Dr. Anwar Sadat, S. Ag., M.Ag
- f. Wakil Sekretaris : Dr. Muhammad Said, S. Th.I
- g. Anggota : Dr. Muliadi, S.Ag., M.Sos.I
: Dr. Suddin Bani, M.,Ag
: Drs. Sufyan Mubarak, SH., MH
: Abdul Gafur, S.Th.I., M.Th.I

2. Program Studi

No	Jurusan	Program Studi	Strata
1	Tarbiyah dan Keguruan	a) Pendidikan Agama Islam b) Tadris Bahasa Inggris c) Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam	S1-Strata 1 S1-Strata 1 S1-Strata 1

		d) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	S1-Starata 1
2	Syariah dan Ekonomi Bisnis Islam	a) Hukum Ekonomi Islam b) Hukum Keluarga Islam	S1-Strata 1 S1-Strata 1
3	Usuluddin Adab dan Dakwah	a) Bahasa dan Sastra Arab b) Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir c) Komunikasi dan Penyiaran Islam	S1-Strata 1 S1-Strata 1 S1-Strata 1
4	Pascasarjana	a) Pendidikan Agama Islam b) Magister Hukum Keluarga Islam	S2-Starata 2 S2-Starata 2

B. Hasil Penelitian

Setelah mengolah data dari angket peneliti menemukan hasil sebagai berikut:

1. Realitas Penggunaan game online di Kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene

Realitas penggunaan game online di kalangan mahasiswa program studi pendidikan agama islam STAIN Majene dapat digambarkan berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 STAIN Majene. Mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian ini berjumlah 48 mahasiswa. Adapun tabulasi hasil kuesioner mahasiswa secara detail dijelaskan di bawah ini:

a. Game Online

1) Perangkat Bermain game online

Dalam hal perangkat bermain game online, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3

Mahasiswa memainkan game online di *smartphone* karena mudah dibawa

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	21	44%
2	Sering	12	25%
3	Kadang-kadang	9	18%
4	Tidak Pernah	6	13%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel 4.3, disimpulkan bahwa dari 48 mahasiswa diperoleh sebanyak 69% Mahasiswa memainkan game online di *smartphone* karena mudah dibawa dan sebanyak 31% Mahasiswa memainkan game online di PC atau Playstation karena menyukai bentuk dan grafiknya.

Tabel 4.4

Mahasiswa memainkan game online di *smartphone* karena bisa dimainkan kapan saja

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	18	38%
2	Sering	16	32%
3	Kadang-kadang	7	15%
4	Tidak Pernah	7	15%
Jumlah		48	100%

Dari data diatas diperoleh bahwa sebanyak 70% Mahasiswa memainkan game online di *smartphone* karena bisa dimainkan kapan saja dan sebanyak 30% Mahasiswa tetap memainkan game online di PC atau *playstation* karena menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan pribadi.

2) Waktu dan Frekuensi Bermain game online

Dalam hal waktu dan frekuensi bermain game online , dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5

Mahasiswa memainkan game online saat jam pelajaran berlangsung

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	3	6%
2	Sering	2	4%
3	Kadang-kadang	14	30%
4	Tidak Pernah	29	60%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel 4.5, diperoleh bahwa sebanyak 10% Mahasiswa memainkan game online saat jam pelajaran berlangsung dan sebanyak 90% mahasiswa tidak pernah atau kadang-kadang memainkan game online saat jam pelajaran berlangsung, hal ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa fokus pada saat jam pelajaran berlangsung.

Tabel 4.6

Mahasiswa memainkan game online saat jam istirahat

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	4	8%
2	Sering	16	33%
3	Kadang-kadang	20	42%
4	Tidak Pernah	8	17%
Jumlah		48	100%

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa sebanyak 41% mahasiswa selalu memainkan game online saat jam istirahat dan sebanyak 59% mahasiswa yang kadang-kadang atau tidak pernah memainkan game online saat jam istirahat.

Tabel 4.7

Mahasiswa memainkan game online pada waktu luang di luar kampus/rumah

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	10	21%
2	Sering	18	38%
3	Kadang-kadang	13	28%
4	Tidak Pernah	7	15%
Jumlah		48	100%

Dari data diatas, diperoleh sebanyak 59% mahasiswa selalu memainkan game online pada waktu luang di luar kampus/rumah dan sebanyak 42% mahasiswa yang kadang-kadang atau tidak pernah memainkan Game online pada waktu luang di luar kampus/rumah.

Tabel 4.8

Mahasiswa memainkan game online 6-8 jam sehari

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	2	4%
2	Sering	5	10%
3	Kadang-kadang	19	40%
4	Tidak Pernah	22	46%
Jumlah		48	100%

Tabel tersebut menunjukkan sebanyak 14% mahasiswa yang selalu atau sering memainkan game online selama 6-8 jam sehari. Hal ini berarti sebanyak 40% mahasiswa memainkan game online selama 3-5 jam sehari, kemudian sebanyak 46% mahasiswa memainkan game online selama 1-2 jam sehari

Tabel 4.9**Mahasiswa bolos pada saat jam pelajaran hanya untuk bermain game online**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	1	2%
2	Sering	2	4%
3	Kadang-kadang	2	4%
4	Tidak Pernah	43	90%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel 4.9, diperoleh bahwa sebanyak 6% mahasiswa yang selalu atau sering bolos hanya untuk bermain game online, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa disiplin mengikuti proses perkuliahan hingga selesai.

Tabel 4.10**Mahasiswa memainkan game online untuk mengisi waktu luang/kejuhan**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	11	23%
2	Sering	19	39%
3	Kadang-kadang	10	21%
4	Tidak Pernah	8	17%
Jumlah		48	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebanyak 62% mahasiswa yang selalu atau sering memainkan game online untuk mengisi waktu luang/kejuhan dan sisanya, sebanyak 38% mahasiswa memainkan game online karena hobi.

Tabel 4.11
Mahasiswa merasakan sakit mata/mata kering karena terlalu lama bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	6	13%
2	Sering	7	15%
3	Kadang-kadang	20	41%
4	Tidak Pernah	15	31%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel 4.11, diperoleh bahwa sebanyak 28% mahasiswa yang selalu atau sering merasakan sakit mata/mata kering karena terlalu lama bermain game online dan sisanya, sebanyak 72% mahasiswa yang kadang-kadang atau tidak pernah merasakan sakit mata/mata kering akibat terlalu lama bermain game online .

3) Jenis dan Tujuan Game online

Dalam hal jenis dan tujuan game online, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.12
Mahasiswa memainkan game online mobile legend

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	5	10%
2	Sering	11	23%
3	Kadang-kadang	19	40%
4	Tidak Pernah	13	27%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh sebanyak 23% mahasiswa memainkan game online mobile legend dan sisanya, sebanyak 77% mahasiswa yang memainkan game online selain dari pada mobile legend.

Tabel 4.13

Mahasiswa memainkan game online *free fire*

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	6	13%
2	Sering	7	15%
3	Kadang-kadang	7	15%
4	Tidak Pernah	28	57%
Jumlah		48	100%

Dari data diatas diperoleh sebanyak 28% mahasiswa yang selalu atau sering memainkan game online *free fire* dan sisanya, sebanyak 72% mahasiswa yang kadang-kadang atau tidak pernah memainkan game online *free fire*. Mahasiswa tersebut lebih menyukai permainan petualangan atau game yang berkapasitas rendah.

Tabel 4.14

Mahasiswa memainkan game online hago

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	1	3%
2	Sering	2	4%
3	Kadang-kadang	5	10%
4	Tidak Pernah	40	83%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan data diatas diperoleh bahwa sebanyak 7% mahasiswa yang selalu atau sering memainkan game online hago dan sisanya, sebanyak 93% mahasiswa yang kadang-kadang atau tidak pernah memainkan game online hago. Mahasiswa merasa bahwa game online hago jenis permainan yang membosankan untuk dimainkan jika dibandingkan dengan *free fire* dan *mobile legend*.

Tabel 4.15**Mahasiswa memainkan game online untuk mengembangkan hobi dan minat**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	8	17%
2	Sering	8	17%
3	Kadang-kadang	18	38%
4	Tidak Pernah	14	28%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh bahwa sebanyak 34% mahasiswa yang selalu atau sering memainkan game online untuk mengembangkan hobi dan minat. sisanya, sebanyak 66% mahasiswa yang memainkan game online hanya karena mengurangi rasa bosan dan mengisi waktu kosong.

Tabel 4.16**Game online yang mahasiswa mainkan mempengaruhi mood/semangat yang bagus setiap harinya**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	9	19%
2	Sering	15	31%
3	Kadang-kadang	18	37%
4	Tidak Pernah	6	13%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan data, diperoleh bahwa sebanyak 50% mahasiswa yang selalu atau sering memainkan game online untuk memberikan mood/semangat yang bagus setiap harinya dan sisanya, sebanyak 50% mahasiswa yang memainkan game online hanya karena ingin bermain secara berkelanjutan dan menyelesaikan seluruh tantangan didalamnya.

Tabel 4.17

**Mahasiswa senang berdiskusi/sharing tentang game online tertentu
dibandingkan mendiskusikan suatu pelajaran**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	4	8%
2	Sering	10	21%
3	Kadang-kadang	21	44%
4	Tidak Pernah	13	27%
Jumlah		48	100%

Pada hasil data diatas, diperoleh bahwa sebanyak 29% mahasiswa senang berdiskusi/sharing tentang game online tertentu dibandingkan mendiskusikan suatu pelajaran. sebaliknya, sebanyak 71% mahasiswa yang lebih mementingkan mendiskusikan suatu pelajaran dibanding dengan hanya membahas persoalan game online .

Tabel 4.19

**Kualifikasi realitas penggunaan game online di kalangan mahasiswa
Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan
STAIN Majene**

No	Interval	Kualifikasi	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	4	Selalu	9	19%
2	3	Sering	32	66%
3	2	Kadang-kadang	6	13%
4	1	Tidak Pernah	1	2%
Jumlah			48	100%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan melihat data tabel kualifikasi di atas, dapat diketahui nilai rata-rata realitas penggunaan game online di kalangan mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan

Keguruan STAIN Majene berada dalam interval 3 dengan kualifikasi sering yang memiliki jumlah sebesar 32 responden. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa realitas penggunaan game online di kalangan mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene berada dalam kualifikasi *sering*.

2. Bentuk Perilaku Disiplin Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene

Untuk mendeskripsikan disiplin belajar sebagai variabel Y diperlukan olah data hasil angket yang disebar pada mahasiswa, maka olah data dapat dilakukan sebagai berikut:

a. Disiplin Belajar

1) Taat

Dalam hal ke taatannya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.20

Mahasiswa menyelesaikan tugas tepat waktu meskipun sedang bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	17	35%
2	Sering	18	38%
3	Kadang-kadang	9	19%
4	Tidak Pernah	4	8%
Jumlah		48	100%

Data diatas, diperoleh sebanyak 73% mahasiswa menyelesaikan tugas tepat waktu, meskipun sedang bermain game online. Dan sisanya, sebanyak 27% mahasiswa yang lebih fokus dalam menyelesaikan tugas tepat waktu dan bermain game saat tugas telah selesai.

Tabel 4.21

Mahasiswa mengikuti aturan jam belajar di perpustakaan meskipun ada godaan untuk bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	16	34%
2	Sering	15	31%
3	Kadang-kadang	12	25%
4	Tidak Pernah	5	10%
Jumlah		48	100%

Pada tabel diatas, diperoleh sebanyak 65% mahasiswa mengikuti aturan jam belajar di perpustakaan, meskipun ada keinginan untuk bermain game online. Sisanya sebanyak 35% mahasiswa yang mengikuti aturan belajar di perpustakaan tanpa memikirkan game online sama sekali.

Tabel 4.22

Mahasiswa patuh pada instruksi dosen meskipun hobi bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	22	46%
2	Sering	15	31%
3	Kadang-kadang	5	10%
4	Tidak Pernah	6	13%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh sebanyak 77% mahasiswa patuh pada instruksi dosen meskipun hobi bermain game online, sisanya sebanyak 23% mahasiswa secara penuh patuh pada instruksi dosen dan tidak memainkan game online.

Tabel 4.23

Mahasiswa terlambat menghadiri kelas karena bermain game online hingga larut malam

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	13	27%
2	Sering	15	31%
3	Kadang-kadang	13	27%
4	Tidak Pernah	7	15%
Jumlah		48	100%

Pada hasil tabel diatas, diperoleh sebanyak 58% mahasiswa terlambat menghadiri kelas karena bermain game online hingga larut malam. sebaliknya, sebanyak 42% mahasiswa yang tepat waktu menghadiri kelas karena istirahat lebih cepat tanpa memainkan game online .

Tabel 4.24

Mahasiswa menunda mengerjakan tugas karena asyik bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	16	33%
2	Sering	17	35%
3	Kadang-kadang	11	24%
4	Tidak Pernah	4	8%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh sebanyak 68% mahasiswa menunda mengerjakan tugas karena asyik bermain game online. sebaliknya, sebanyak 32% mahasiswa yang memprioritaskan tugas dibandingkan memainkan game online .

2) Tanggung Jawab

Dalam hal tanggung jawabnya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.25

Mahasiswa bertanggung jawab atas konsekuensi dari bermain game online seperti begadang atau mengabaikan tugas

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	11	23%
2	Sering	20	42%
3	Kadang-kadang	13	27%
4	Tidak Pernah	4	8%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, diperoleh sebanyak 65% mahasiswa bertanggung jawab atas konsekuensi dari bermain game online, seperti begadang atau mengabaikan tugas, sisanya sebanyak 35% mahasiswa memilih jalan yang aman seperti tidak begadang dan mendahulukan mengerjakan tugas dibanding dengan bermain game online .

Tabel 4.26

Mahasiswa berusaha untuk menyeimbangkan waktu bermain game online dengan waktu belajar dan aktivitas lainnya

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	30	63%
2	Sering	15	31%
3	Kadang-kadang	1	2%
4	Tidak Pernah	2	4%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh sebanyak 95% mahasiswa berusaha untuk menyeimbangkan waktu bermain game online dengan waktu belajar dan

aktivitas lainnya. sebaliknya, sebanyak 5% mahasiswa yang merasa kesulitan dalam menyeimbangkan waktu bermain game dan aktivitas lainnya.

Tabel 4.27

Mahasiswa proaktif dalam mencari solusi ketika bermain game online mengganggu disiplin belajarnya

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	27	56%
2	Sering	17	34%
3	Kadang-kadang	3	7%
4	Tidak Pernah	1	3%
Jumlah		48	100%

Pada hasil tabel diatas, diperoleh sebanyak 90% mahasiswa proaktif dalam mencari solusi ketika bermain game online mengganggu disiplin belajarnya. sebaliknya, sebanyak 10% mahasiswa merasa tidak terganggu disiplin belajarnya ketika bermain game online .

Tabel 4.28

Mahasiswa menyalahkan orang lain atas konsekuensi dari bermain game online seperti nilai jelek atau kesehatan menurun

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	24	50%
2	Sering	15	31%
3	Kadang-kadang	8	17%
4	Tidak Pernah	1	2%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh sebanyak 81% mahasiswa menyalahkan orang lain atas konsekuensi dari bermain game online, seperti nilai jelek atau kesehatan menurun. Dan sisanya, sebanyak 19% mahasiswa yang

menganggap efek dari bermain game online seperti nilai jelek atau kesehatan menurun merupakan kesalahan diri sendiri.

Tabel 4.29

Mahasiswa mengabaikan tanggung jawabnya karena asyik bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	19	40%
2	Sering	15	31%
3	Kadang-kadang	9	19%
4	Tidak Pernah	5	10%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh sebanyak 71% mahasiswa mengabaikan tanggung jawabnya karena asyik bermain game online. sebaliknya, sebanyak 29% mahasiswa yang lebih mengedepankan tanggung jawabnya tanpa bermain game.

3) Komitmen

Dalam hal komitmennya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.30

Mahasiswa memiliki komitmen yang tinggi untuk menyelesaikan studi meskipun bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	15	31%
2	Sering	18	38%
3	Kadang-kadang	12	25%
4	Tidak Pernah	3	6%
Jumlah		48	100%

Pada tabel diatas, diperoleh sebanyak 69% mahasiswa memiliki komitmen yang tinggi untuk menyelesaikan studi meskipun bermain game online .

sebaliknya, sebanyak 31% mahasiswa yang berkomitmen pada penyelesaian studi tanpa melibatkan game dalam prosesnya.

Tabel 4.31

Mahasiswa berusaha untuk mencapai tujuan belajar meskipun ada godaan untuk bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	11	23%
2	Sering	15	31%
3	Kadang-kadang	11	23%
4	Tidak Pernah	11	23%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh sebanyak 54% mahasiswa berusaha untuk mencapai tujuan belajar meskipun ada godaan untuk bermain game online, sebanyak 46% mahasiswa yang mudah mencapai tujuan belajar karna mengutamakan pembelajaran dan tidak memikirkan game .

Tabel 4.32

Mahasiswa fokus pada masa depan dan tidak mudah teralihkan oleh kesenangan bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	17	35%
2	Sering	18	38%
3	Kadang-kadang	8	17%
4	Tidak Pernah	5	10%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, diperoleh sebanyak 73% mahasiswa fokus pada masa depan dan tidak mudah teralihkan oleh kesenangan bermain game online, sebaliknya sebanyak 27% mahasiswa yang fokus pada masa depan hanya saya sering teralihkan oleh kesenangan bermain game.

Tabel 4.33

Mahasiswa mudah tergoda untuk bermain game online sehingga melupakan komitmennya untuk belajar

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	15	31%
2	Sering	14	30%
3	Kadang-kadang	14	29%
4	Tidak Pernah	5	10%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh sebanyak 61% mahasiswa mudah tergoda untuk bermain game online sehingga melupakan komitmennya untuk belajar. sebaliknya sebanyak 39% mahasiswa tidak mudah tergoda untuk bermain game online sehingga tetap gigih dalam komitmennya untuk belajar.

Tabel 4.34

Mahasiswa merasa tidak termotivasi untuk belajar karena lebih tertarik bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	13	27%
2	Sering	14	29%
3	Kadang-kadang	15	31%
4	Tidak Pernah	6	13%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh sebanyak 56% mahasiswa merasa tidak termotivasi untuk belajar karena lebih tertarik bermain game online, sisanya sebanyak 44% mahasiswa merasa terjaga motivasinya untuk belajar karena tidak memikirkan bermain game online.

4) Efektif

Dalam hal efektifitasnya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.35

Mahasiswa dapat menggunakan waktu bermain game online untuk melatih fokus atau konsentrasinya

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	27	56%
2	Sering	15	32%
3	Kadang-kadang	5	10%
4	Tidak Pernah	1	2%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, diperoleh sebanyak 88% mahasiswa dapat menggunakan waktu bermain game online untuk melatih fokus atau konsentrasinya, sisanya sebanyak 12% mahasiswa hanya bermain game online untuk mengisi waktu kosong.

Tabel 4.36

Mahasiswa dapat memanfaatkan game online sebagai sarana belajar dan pengembangan diri

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	36	75%
2	Sering	4	8%
3	Kadang-kadang	8	17%
4	Tidak Pernah	0	0%
Jumlah		48	100%

Pada hasil tabel diatas, diperoleh sebanyak 83% mahasiswa dapat memanfaatkan game online sebagai sarana belajar dan pengembangan diri, sisanya sebanyak 17% mahasiswa yang tidak pernah memilih game online sebagai sarana belajar dan pengembangan diri.

Tabel 4.37

**Mahasiswa merasa lelah dan tidak bersemangat untuk belajar setelah
bermain game online**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	22	46%
2	Sering	17	36%
3	Kadang-kadang	5	10%
4	Tidak Pernah	4	8%
Jumlah		48	100%

Pada hasil tabel diatas, diperoleh sebanyak 82% mahasiswa merasa lelah dan tidak bersemangat untuk belajar setelah bermain game online, sebaliknya sebanyak 18% walaupun mahasiswa bermain game semangat belajarnya tetap terjaga dan tidak merasa lelah.

5) Kerja Sama

Dalam hal kerja samanya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.38

**Mahasiswa dapat bekerja sama dengan baik dengan teman-teman dalam
menyelesaikan tugas meskipun bermain game online di waktu luang**

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	30	63%
2	Sering	12	25%
3	Kadang-kadang	5	10%
4	Tidak Pernah	1	2%
Jumlah		48	100%

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 88% mahasiswa dapat bekerja sama dengan baik dengan teman-teman dalam menyelesaikan tugas meskipun bermain game online di waktu luang, sisanya sebanyak 12% mahasiswa

tidak dapat menjalin kerja sama yang optimal jika banyak yang bermain game online.

Tabel 4.39

Mahasiswa dapat saling membantu dengan teman-teman untuk mengatasi kesulitan belajar dan kecanduan game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	17	35%
2	Sering	22	46%
3	Kadang-kadang	6	13%
4	Tidak Pernah	3	6%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat dilihat bahwa sebanyak 81% mahasiswa dapat saling membantu dengan teman-teman untuk mengatasi kesulitan belajar dan kecanduan game online, sisanya sebanyak 19% mahasiswa yang sulit belajar dan sulit mengatasi kecanduannya walaupun dibantu oleh teman-temannya.

Tabel 4.40

Mahasiswa merasa bahwa teman-teman saya mengganggu fokus belajar saya karena mereka sering bermain game online

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Selalu	20	42%
2	Sering	21	44%
3	Kadang-kadang	3	6%
4	Tidak Pernah	4	8%
Jumlah		48	100%

Berdasarkan tabel 4.40, diperoleh bahwa sebanyak 86% mahasiswa merasa bahwa teman-teman saya mengganggu fokus belajar saya karena mereka

sering bermain game online, sisanya sebanyak 14% mahasiswa tidak merasa terganggu ketika belajar walaupun banyak temannya yang bermain game online .

Tabel 4.41

Kualifikasi realitas disiplin belajar di kalangan mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene

No	Interval	Kualifikasi	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	4	Selalu	1	2%
2	3	Sering	19	40%
3	2	Kadang-kadang	22	46%
4	1	Tidak Pernah	6	12%
		Jumlah	48	100%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan melihat data tabel kualifikasi di atas, dapat diketahui nilai rata-rata realitas disiplin belajar di kalangan mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene berada dalam interval 2 dengan kualifikasi kadang-kadang yang memiliki jumlah sebesar 22 responden (tertinggi), sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa realitas disiplin belajar mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene berada dalam kualifikasi *kadang-kadang*.

3. Pengaruh Game online Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberi gambaran demografi responden dan deksripsi variabel dalam penelitian. Berikut rekapitulasi hasil tabel deskriptiif game online (x) dan disiplin belajar (y) dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 25 yaitu :

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Disiplin Belajar	48	33.00	84.00	63.6458	11.42504
Game online	48	17.00	57.00	35.6875	9.87401
Valid N (listwise)	48				

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) variabel-variabel dalam penelitian ini yaitu disiplin belajar 63,64 lebih besar dari standar deviasi yaitu 11,42 dan game online sebesar 35,68 lebih besar dari standar deviasi yaitu 9,87. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penyebaran data pada instrumen variabel-variabel tersebut telah tersebar dengan baik karena nilai rata-rata dari setiap variabel lebih besar dari standar deviasinya.

Namun untuk menguji ada tidaknya pengaruh game online terhadap disiplin belajar, maka hasil penelitian dapat diolah dengan menggunakan metode analisis statistik inferensial 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 variabelnya, yaitu:
 - 1) Variabel X adalah Game online
 - 2) Variabel Y adalah Disiplin Belajar

Tabel 4.42
Tabel penolong analisis regresi pengaruh Game online terhadap disiplin belajar

No Responden	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	46	55	2116	3025	2530
2	34	69	1156	4761	2346
3	44	52	1936	2704	2288
4	34	67	1156	4489	2278
5	32	73	1024	5329	2336
6	46	63	2116	3969	2898
7	43	65	1849	4225	2795
8	17	54	289	2916	918
9	38	82	1444	6724	3116
10	42	77	1764	5929	3234
11	34	72	1156	5184	2448
12	47	84	2209	7056	3948
13	35	68	1225	4624	2380
14	17	72	289	5184	1224
15	40	52	1600	2704	2080
16	17	68	289	4624	1156
17	25	60	625	3600	1500
18	29	62	841	3844	1798
19	40	75	1600	5625	3000
20	31	70	961	4900	2170
21	57	84	3249	7056	4788
22	26	59	676	3481	1534
23	53	64	2809	4096	3392
24	36	65	1296	4225	2340
25	36	66	1296	4356	2376
26	17	39	289	1521	663
27	45	62	2025	3844	2790
28	32	58	1024	3364	1856
29	31	72	961	5184	2232
30	27	71	729	5041	1917
31	41	63	1681	3969	2583
32	36	51	1296	2601	1836
33	43	69	1849	4761	2967
34	43	69	1849	4761	2967
35	44	70	1936	4900	3080
36	40	54	1600	2916	2160
37	38	62	1444	3844	2356
38	17	69	289	4761	1173
39	29	75	841	5625	2175
40	17	33	289	1089	561
41	40	46	1600	2116	1840
42	42	68	1764	4624	2856
43	42	41	1764	1681	1722
44	39	58	1521	3364	2262
45	27	78	729	6084	2106
46	48	44	2304	1936	2112
47	32	54	1024	2916	1728
48	44	71	1936	5041	3124
Jumlah	1713	3055	65715	200573	109939

b. Analisis Regresi Linear Sederhana

Berikut output olahan aplikasi SPSS Versi 25 terkait analisis regresi linear sederhana :

Dalam analisis ini, dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel game online (X) terhadap variabel disiplin belajar (Y). hasil pengujian dapat dilihat dari data berikut :

ANOVA ^a						
Model		Sum Of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	182.184	1	182.184	1.408	.242
	Residual	5952.795	46	129.409		
	Total	6134.979	47			
a. Dependent Variable : Disiplin Belajar						
b. Predictors: (Constant), Game online						

Pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana mengacu pada 2 hal yaitu :

- 1) Jika nilai sig < 0.05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
- 2) Jika nilai sig > 0.05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Dasar pengambilan keputusan diketahui bahwa nilai 1,408 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,242 > 0.05 maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel bahwa tidak terdapat pengaruh variabel game online (X) terhadap variabel disiplin belajar (Y) atau dapat dikatakan H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.172 ^a	.030	.009	11.37579
a. Predictors: (Constant), Game online				

Data diatas menjelaskan nilai korelasi/hubungan R yaitu sebesar 0,172 dan dijelaskan besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,030, yang berarti bahwa

variabel bebas (game online) terhadap variabel terikat (disiplin belajar) adalah sebesar 3%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Coefficients ^a						
Model		Unstanda rdized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	56.530	6.218		9.091	.000
	Game online	.199	.168	.172	1.187	.242
a. Dependent Variable: Disiplin Belajar						

Dari persamaan model regresi *Unstandardized Coefficients*, nilai koefisiennya sebagai berikut :

- Konstanta 56.530 berarti bahwa disiplin belajar akan tetap konstan sebesar 56.530 jika tidak ada pengaruh dari variabel game online (X)
- analisis data hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t-hitung (1,187) < t-tabel (9,091) serta nilai signifikannya (0,242) > (0,05) yang menunjukkan bahwa Game online tidak signifikan terhadap disiplin belajar mahasiswa STAIN Majene. Artinya variabel game online (X) tidak berpengaruh terhadap disiplin belajar (Y).

C. Pembahasan

Setelah melakukan analisis deskriptif dan analisis regresi linear sederhana dan hasilnya menunjukkan nilai rata-rata dari variabel X tentang realitas penggunaan game online di kalangan mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene terletak pada interval 3 dengan kualifikasi *sering* yang memiliki jumlah sebesar 32 (67%) responden. Sedangkan untuk variabel Y tentang disiplin belajar berada dalam

interval 2 dengan kualifikasi kadang-kadang yang memiliki jumlah sebesar 22 (46%).

Hasil penelitian yang disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa dengan realitas penggunaan Game online maka tidak berpengaruh terhadap disiplin belajar 48 mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene. Berikut rekapitulasi hasil analisis terhadap variabel X (Game onlin) :

1. Realitas Penggunaan Game online di Kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene.

a. Perangkat Bermain Game online

No.	Pernyataan	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	saya memainkan game online di <i>smartphone</i> karena mudah dibawa	21	44%	Selalu
2	saya memainkan game online di <i>smartphone</i> karena bisa dimainkan kapan saja.	18	38%	Sering

Berdasarkan hasil diatas, perangkat bermain game yang paling banyak dilakukan oleh mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene dengan memainkan game online di *smartphone* karena mudah dibawa. Hasil ini menunjukkan bahwa ada 21 mahasiswa dari 48 responden yang memilih memainkan game online di *smartphone* karena mudah dibawa dengan jumlah persentase 44% yang termasuk dalam kualifikasi *sering*.

b. Waktu dan frekuensi bermain game online

No.	Pernyataan	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	Saya memainkan game online saat jam pelajaran berlangsung	29	60%	Tidak Pernah
2	Saya memainkan game online saat jam istirahat	20	42%	Kadang-kadang

3	Saya memainkan game online pada waktu luang di luar kampus/rumah	18	38%	Sering
4	Saya memainkan game online 6-8 jam sehari	22	46%	Tidak pernah
5	Saya bolos pada saat jam pelajaran hanya untuk bermain game online	43	90%	Tidak Pernah
6	saya memainkan game online untuk mengisi waktu luang/kejuhan	19	40%	Sering

Berdasarkan hasil tersebut, urutan waktu dan frekuensi dalam bermain line oleh mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene dengan jumlah mahasiswa sebanyak 19 dari 48 responden memilih memainkan game online untuk mengisi waktu luang/kejuhan, jumlah persentase sebesar 40% yang termasuk dalam kualifikasi sering. Selain itu, terdapat 43 mahasiswa yang memilih tidak pernah bolos pada saat jam pelajaran hanya untuk bermain game online .

c. Jenis dan tujuan game online

No.	Pernyataan	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	Saya memainkan game online mobile legend	19	40%	Kadang-kadang
2	Saya memainkan game online free fire	28	58%	Tidak pernah
3	Saya memainkan game online hago	40	83%	Tidak Pernah
4	Saya memainkan game online untuk mengembangkan hobi dan minat	18	38%	Kadang-kadang
5	game online yang saya mainkan memberikan mood/semangat yang bagus setiap harinya	18	38%	Kadang-kadang
6	Saya senang berdiskusi/sharing tentang Game online tertentu dibandingkan mendiskusikan suatu pelajaran.	21	44%	Kadang-kadang

Berdasarkan hasil tersebut, urutan jenis dan tujuan game online yang dimainkan oleh mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene kadang-kadang memilih memainkan *mobile legend* dengan jumlah responden 19 (40%), urutan ke dua sejumlah 28 (58%) mahasiswa yang memainkan *free fire* dan sejumlah 40 mahasiswa yang tidak pernah memainkan game hago.

Lalu, mahasiswa yang memainkan game online untuk menaikkan mood sebanyak 18 (38%) sedangkan ada 21 (44%) mahasiswa yang senang berdiskusi/sharing tentang game online tertentu dibandingkan mendiskusikan suatu pelajaran.

2. Bentuk-bentuk Perilaku Disiplin Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene

a. Taat

Dari hasil pengolahan data yang telah peneliti lakukan, terkait dengan perilaku disiplin belajar dalam hal ketaatan mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene dinilai memiliki perilaku taat yang cukup baik. Hal ini ditunjukkan dari beberapa pernyataan yang telah di uji yaitu “Saya patuh pada instruksi dosen meskipun saya sedang bermain game online ” dengan 35 mahasiswa menjawab selalu/sering dengan persentase sebesar 73%. “Saya menyelesaikan tugas tepat waktu, meskipun saya sedang bermain game online ” dengan 31 mahasiswa dengan persentase 61%. “Saya mengikuti aturan jam belajar di perpustakaan, meskipun ada godaan untuk bermain Game online ” dengan 37 mahasiswa dengan persentase 77%.

Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene dinilai taat.

b. Tanggung Jawab

Dari hasil penelitian yang telah peneliti olah, terkait dengan perilaku disiplin belajar dalam hal tanggung jawab mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene dinilai memiliki perilaku tanggung jawab yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dari beberapa pernyataan yang telah di uji yaitu “Mahasiswa bertanggung jawab atas konsekuensi dari bermain game online , seperti begadang atau mengabaikan tugas” dengan 31 mahasiswa menjawab selalu/sering dengan persentase sebesar 67%, “Saya berusaha untuk menyeimbangkan waktu bermain Game online dengan waktu belajar dan aktivitas lainnya” dengan 45 mahasiswa menjawab selalu/sering dengan persentase sebesar 94%. dan “Mahasiswa proaktif dalam mencari solusi ketika bermain game online mengganggu disiplin belajarnya” dengan 44 mahasiswa menjawab selalu/sering dengan persentase sebesar 91%.

c. Komitmen

Dari hasil penelitian yang telah peneliti olah, terkait dengan perilaku disiplin belajar dalam hal komitmen mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene dinilai memiliki perilaku komitmen yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dari beberapa pernyataan yang telah di uji yaitu “Saya memiliki komitmen yang tinggi untuk menyelesaikan studi saya, meskipun saya bermain game online” dengan 33 mahasiswa menjawab selalu/sering dengan persentase sebesar 69%, “Saya berusaha untuk mencapai tujuan belajar saya, meskipun ada godaan untuk bermain game online.” dengan 26 mahasiswa menjawab selalu/sering dengan persentase sebesar 54%, “Mahasiswa mudah tergoda untuk bermain game online sehingga melupakan komitmennya untuk belajar” dengan 29 mahasiswa menjawab selalu/sering dengan persentase sebesar 60%, “Mahasiswa merasa tidak termotivasi untuk belajar karena lebih

tertarik bermain game online” dengan 27 mahasiswa menjawab selalu/sering dengan persentase sebesar 56%.

d. Efektif

Dari hasil pengolahan data yang telah peneliti lakukan, terkait dengan disiplin belajar dalam hal efektif mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene baik dari pernyataan positif ataupun negatif dinilai memiliki perilaku efektif yang baik. Hal ini ditunjukkan dari beberapa pernyataan yang telah di uji yaitu “Saya dapat menggunakan waktu bermain game online untuk melatih fokus atau konsentrasi saya”, “Saya dapat memanfaatkan game online sebagai sarana belajar dan pengembangan diri.” dan “Saya merasa lelah dan tidak bersemangat untuk belajar setelah bermain game online” dengan kategori *sering/selalu*. Sehingga perilaku disiplin belajar mahasiswa STAIN Majene dalam hal efektif dinilai baik.

e. Kerjasama

Dari hasil penelitian yang telah peneliti olah, terkait dengan perilaku disiplin belajar dalam hal kerjasama mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene baik dari pernyataan positif ataupun negatif dinilai memiliki perilaku kerjasama yang baik. Hal ini ditunjukkan dari beberapa pernyataan yang telah di uji yaitu “Saya dapat bekerja sama dengan baik dengan teman-teman saya dalam menyelesaikan tugas, meskipun kami bermain game online di waktu luang”, “Saya dapat saling membantu dengan teman-teman saya untuk mengatasi kesulitan belajar dan kecanduan game online .” dan “Saya merasa bahwa teman-teman saya mengganggu fokus belajar saya karena mereka sering bermain game online” dengan kategori *sering/selalu*. Sehingga perilaku disiplin belajar mahasiswa STAIN Majene dalam hal kerjasama dinilai baik.

3. Pengaruh Game online Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene

Data yang telah diolah menggunakan SPSS Versi 25 menghasilkan data yang akan dideskripsikan atau digambarkan berdasarkan pengujian yang telah dilakukan. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa disiplin belajar memiliki rata-rata (mean) 63.64 dengan standar deviasi 11.42 dan game online memiliki rata-rata (mean) 35.68 dengan standar deviasi 9.87. Berdasarkan ketentuan untuk mengetahui terdistribusi dengan baik maka $\text{mean} > \text{Std. Dev.}$. Hasil ini telah menunjukkan bahwa baik game online dan disiplin belajar memiliki nilai $\text{mean} > \text{standar deviasi}$.

Untuk menguji regresi linear yaitu untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap Y maka hasil penelitian ini menunjukkan data Sig sebesar 0.242. berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan Jika nilai $\text{sig} < 0.05$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Sebaliknya, Jika nilai $\text{sig} > 0.05$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Pengujian regresi linear dapat disimpulkan bahwa variabel X tidak berpengaruh terhadap Y karena nilai $\text{Sig } 0.242 > 0.05$.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Game online Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene” mendapatkan data yang diperlukan dan melakukan analisis data, serta peneliti telah menguraikan secara sederhana semua permasalahan menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini, maka pada bab ini penulis akan memberi kesimpulan dari uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, yakni:

1. Realitas Penggunaan Game online di Kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene terletak pada kualifikasi *sering* dengan nilai rata-rata 3 dan jumlah responden sebanyak 32 (67%). Perangkat bermain game online yang paling digemari mahasiswa adalah game online berbasis smartphone yang bisa dimainkan kapan saja, waktu dan frekuensi dalam bermain game online hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang mahasiswa dan jika berdasarkan jenis dan tujuannya mahasiswa paling menyukai game yang dapat memberikan *mood* dan semangat yang baik setiap harinya.
2. Disiplin Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene terletak pada kualifikasi *kadang-kadang* dengan nilai rata-rata 2 dan jumlah responden sebanyak 22 (46%). Disiplin belajar mahasiswa tergolong baik, dimana mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain game online dan belajar. Ketika waktu belajar mahasiswa gunakan untuk belajar, ketika ada perintah dari dosen baik tugas maupun arahan aktivitas lainnya mahasiswa tetap menjalankannya dengan penuh

tanggung dan saat jam istirahat atau menunggu jam pelajaran selanjutnya mahasiswa baru memanfaatkan momen tersebut dengan bermain game, ada juga membaca buku, berdiskusi lepas dengan teman dan lain-lain.

3. Berdasarkan hasil perhitungan regresi linear sederhana diperoleh nilai 1,408 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,242 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa game online tidak berpengaruh terhadap disiplin belajar mahasiswa STAIN Majene, dengan demikian variabel game online (X) tidak berpengaruh terhadap disiplin belajar (Y). Dengan kata lain, meskipun terdapat hubungan antara game online dan disiplin belajar, hubungan tersebut tidak cukup kuat secara statistik untuk dikatakan memiliki pengaruh yang berarti. Artinya, game online bukan faktor utama yang memengaruhi disiplin belajar. Terdapat variabel lain yang lebih dominan. Berdasarkan penelitian Renaldi (2020) menunjukkan bahwa “Game online berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa dengan hasil uji regresi linier sederhana yang signifikan. Nilai t-hitung sebesar -7.306 dan probabilitas 0,000 menunjukkan bahwa bermain game online menurunkan disiplin belajar hingga 50,2%”. Perbedaan ini disebabkan oleh konteks dan Sampel penelitian yang dilakukan pada populasi penelitian ini berada dalam lingkungan yang minim pengguna game online. Hasil yang signifikan mungkin dapat ditemukan di sekolah atau lingkungan tertentu dengan intensitas bermain game yang tinggi. Jika sampel memiliki intensitas bermain game yang rendah atau berbeda dalam karakteristik lainnya, maka pengaruhnya tidak signifikan.

B. Saran

Sehubungan dengan penelitian ini, maka penulis mencoba mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi dosen, disarankan untuk lebih baik lagi dalam memberikan arahan atau kebijakan kepada mahasiswa terkait penyesuaian kebiasaan bermain Game online sehingga diharapkan dapat meningkatkan disiplin belajar mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam;
2. Bagi mahasiswa, hendaknya lebih memperhatikan dalam kedisiplinan belajar serta senantiasa mengontrol diri dari kebiasaan-kebiasaan yang bisa menimbulkan dampak buruk seperti kebiasaan bermain Game online , sehingga diharapkan dapat mencegah ketidakdisiplinan belajar mahasiswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, meskipun peneliti sadar bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan yang perlu di koreksi dan diperbaiki. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, Z. (2010). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Agung Salim, “*Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*”, Skripsi (Makassar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2016)
- Aji, C.Z., *Berburu Rupiah Lewat Game online* , (Yogyakarta: PT. Bounabooks, 2012)
- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang (2024)*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>. diakses pada tanggal 07 Februari 2024
- Arikunto, Suharsimi. (1998) *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Angela, (2013). “Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”, *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (2).
- Arikunto, Suharsimi. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Cet. XV; Jakarta: Rineka Cipta.
- Caca Andika, “*Pengaruh Game online terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu*”, Skripsi (Bengkulu, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2019)
- Chandra Zebah, Aji. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game online* , Yogyakarta: Bounaboks.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI., (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cet. II; Jakarta: Balai Pustaka,
- Echol, Jhon M. (1996). *Kamus Inggris Indonesia*. Cet. XIII; Jakarta: PT. Gramedia.
- Furqon. (2011). *Statistika Terapan untuk Penelitian*. Cet. VIII; Bandung: CV. Alfabeta.
- Hanif Ardiansyah, “*Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas Xii Jurusan Administrasi Pekantoran Di Smk Nu 01 Kendal Tahun Pelajaran 2012/2013*” Skripsi, (Semarang, Fakultas Ekonomi 2013)
- Kartika, Ni Kt. R, Natajaya, Kd. Rihendra. 2013. *Determinasi Lingkungan Sekolah, Disiplin Belajar, dan Kualitas Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA PGRI 1*

- Denpasar*, Volume 4. h.3. E-Jurnal Program Pscasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
- Kementrian Agama Republik Indonesia, *Koroang Mala'bi: Alqur'an dan Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Makassar: Balitbang Agama, 2019).
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*.
- Khoeriyah, Eri. "Makalah Perilaku Belajar". Official Website of Eri Koeriyah. <http://nkhoeriyah.blogspot.co.id/2014/09/makalah-perilaku-belajar.html>. 20 April 2024.
- Pangestika, Nurullita Rizki. 2017. *Pengaruh Game online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa*. E-jurnal FKIP UMP. 1 : 1 : 10-42.
- Pedoman Umum Bahasa Indonesia yang Disempurnahkan. (1996). Cet. V; Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Perdana K, Syahrul. (2015). "Game online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit)", *AntroUnairdotNet*, Vol. IV, No. 2.
- Ria Johan, "Pengaruh Game online Terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X MA Al-Hidayah Depok", Skripsi (Yogyakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, 2021)
- Syafrizal, Melwin. (2005). *Pengantar Jaringan Komputer*, Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tim Penyusun. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (1992). Cet. II; Jakarta: Balai Pustaka.
- Tulus, Tu'u. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyuddin, Dinn, dkk. (2002). *Pengantar Pendidikan*. Cet. V; Jakarta: Universitas Terbuka.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Angket Penelitian Pengaruh Game online Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa

Angket Disiplin Belajar

Nama :

Nim :

Angkatan/TP :

Pilihlah alternatif jawaban dengan cara memberi (√) pada kolom yang tersedia.

Ket:

SL = Selalu

SR = Sering

KK = Kadang-kadang

TP = Tidak Pernah

A. Taat

No.	Pernyataan Positif	SL	SR	KK	TP
1	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu, meskipun saya sedang bermain Game online .				
2	Saya mengikuti aturan jam belajar di perpustakaan, meskipun ada godaan untuk bermain Game online .				
3	Saya patuh pada instruksi dosen meskipun saya sedang bermain game online .				
	Pernyataan Negatif				
4	Saya terlambat menghadiri kelas karena bermain Game online hingga larut malam				
5	Saya menunda mengerjakan tugas karena asyik bermain Game online .				

B. Tanggung Jawab

No.	Pernyataan Positif	SL	SR	KK	TP
6	Saya bertanggung jawab atas konsekuensi dari bermain Game online , seperti begadang atau mengabaikan tugas.				
7	Saya berusaha untuk menyeimbangkan waktu bermain Game online dengan waktu belajar dan aktivitas lainnya.				
8	Saya proaktif dalam mencari solusi ketika bermain Game online mengganggu disiplin belajar saya.				
	Pernyataan Negatif				
9	Saya menyalahkan orang lain atas konsekuensi dari bermain Game online , seperti nilai jelek atau kesehatan menurun.				
10	Saya mengabaikan tanggung jawab saya sebagai mahasiswa karena asyik bermain Game online				

C. Komitmen

No.	Pernyataan Positif	SL	SR	KK	TP
11	Saya memiliki komitmen yang tinggi untuk menyelesaikan studi saya, meskipun saya bermain Game online .				
12	Saya berusaha untuk mencapai tujuan belajar saya, meskipun ada godaan untuk bermain Game online .				
13	Saya fokus pada masa depan dan tidak mudah teralihkan oleh kesenangan bermain Game online .				
	Pernyataan Negatif				
14	Saya mudah tergoda untuk bermain Game online sehingga melupakan komitmen saya untuk belajar.				
15	Saya merasa tidak termotivasi untuk belajar karena lebih tertarik bermain Game online				

D. Efektif

No.	Pernyataan Positif	SL	SR	KK	TP
16	Saya dapat belajar dengan efektif meskipun saya bermain Game online dalam waktu yang wajar.				

17	Saya dapat menggunakan waktu bermain Game online untuk melatih fokus atau konsentrasi saya.				
18	Saya dapat memanfaatkan Game online sebagai sarana belajar dan pengembangan diri.				
	Pernyataan Negatif				
19	Saya merasa sulit untuk fokus belajar setelah bermain Game online .				
20	Saya merasa lelah dan tidak bersemangat untuk belajar setelah bermain Game online				

E. Kerjasama

No.	Pernyataan Positif	SL	SR	KK	TP
21	Saya dapat bekerja sama dengan baik dengan teman-teman saya dalam menyelesaikan tugas, meskipun kami bermain game online di waktu luang.				
22	Saya dapat berkomunikasi dengan baik dengan teman-teman saya tentang batasan bermain Game online agar tidak mengganggu belajar.				
23	Saya dapat saling membantu dengan teman-teman saya untuk mengatasi kesulitan belajar dan kecanduan Game online .				
	Pernyataan Negatif				
24	Saya tidak pernah membantu teman saya untuk mengatasi kesulitan belajar atau kecanduan Game online .				
25	Saya merasa bahwa teman-teman saya mengganggu fokus belajar saya karena mereka sering bermain Game online				

Angket Game online

A. Perangkat Bermain Game online

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
26	saya memainkan Game online di smartphone karena mudah dibawa				
27	saya memainkan Game online di smartphone karena bisa dimainkan kapan saja.				

B. Waktu dan Frekuensi Bermain Game online

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
28	Saya memainkan Game online saat jam pelajaran berlangsung				
29	Saya memainkan Game online saat jam istirahat				
30	Saya memainkan Game online pada waktu luang di luar kampus/rumah				
31	Saya memainkan Game online 6-8 jam sehari				
32	Saya bolos pada saat jam pelajaran hanya untuk bermain Game online				
33	saya memainkan Game online untuk mengisi waktu luang/kejenuhan				
34	saya merasakan sakit mata/mata kering karena terlalu lama bermain Game online .				

C. Jenis dan Tujuan Game online

No.	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
35	Saya memainkan Game online mobile legend				
36	Saya memainkan Game online free fire				
37	Saya memainkan Game online pubg				
38	Saya memainkan Game online hago				
39	Saya memainkan Game online untuk mengembangkan hobi dan minat				
40	Game online yang saya mainkan memberikan mood/semangat yang bagus setiap harinya				
41	Saya senang berdiskusi/sharing tentang Game online tertentu dibandingkan mendiskusikan suatu pelajaran.				
42	Saya menganggap Game online sudah menjadi kebutuhan setiap harinya karena kecanduan memainkannya.				

Lampiran 2 Daftar Hadir Mahasiswa

No.	Nama	NIM	Kelas
1	Wahyu	10156121051	TP 2
2	Riswandi Rahman	10156121059	TP 2
3	Muh.Aldi	10156121048	TP 2
4	Lukman N	10156121064	TP 2
5	Sutra	10156121140	TP 4
6	Muh sultan ali	10156121194	TP 6
7	Rahmat Kurniawan	10156121093	TP 3
8	Juliani	10156121013	TP 1
9	Muh Fauzan	10156121018	TP 1
10	Taufik	10156121041	TP 2
11	Masitha Almukarramah	10156121015	TP 1
12	Muhammad Faisal	10156121209	TP 6
13	Sukmanita tamsir	10156121030	TP 1
14	Muhammad Rifki	10156121148	TP 4
15	Fadil	10156121120	TP 4
16	Insar	10156121128	TP 4
17	Marwaty nur.m	10156121132	TP 4
18	Syarifah Bayang Ratu	10156121113	TP 4
19	Muh. Ikbal Hs	10156121193	TP 6
20	Amrullah	10156121046	TP 2
21	Ismail umar	10156121012	TP 1
22	Riska	10156121144	TP 4
23	Syarifah Nuraini	10156121040	TP 2
24	Sri fifianti	10156121060	TP 2
25	Nur padila	10156121055	TP 2
26	Muh. Agung Al-baity	10156121057	TP 2
27	Nur Aulia Putri	1015612q058	TP 2
28	Dewi afriani T	10156121056	TP 2
29	Sufiah Muhammad	10156121039	TP 2
30	Zulfa Sahro	10156121044	TP 2
31	ayu Sulastri	10156121043	TP 2
32	Hijrah Aulyah	10156121068	TP 2
33	Sri Wahyuni	10156121053	TP 2
34	Rezky Ana	10156121065	TP 2
35	Nurafiati	10156121042	TP 2
36	Yusran	10156121052	TP 2
37	IRDA	10156121038	TP 2
38	Nurfadilla	10156121133	TP 4
39	Jelita	10156121130	TP 4
40	Muh. Tupatul rakibin	10156121131	TP 4
41	Zahra Arifuddin	20256121096	TP 2
42	Tazkia Nur	10156121199	TP 6

43	Wiwi Grina	10156121215	TP 6
44	IIN INDRIANTI	10156121009	TP 1
45	Kipli	10156121091	TP 3
46	Muhammad fitra	10152161176	TP 5
47	Fajrul Islami	10156121178	TP 5
48	Megawati	10156121082	TP 3

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Syarfah, lahir di Malunda, pada tanggal 10 Desember 2000, anak ketiga dari 3 bersaudara, anak dari pasangan bapak Muhammad ali Syafei dan ibu Hj. Sitti Hapiah, penulis pertama kali menempuh pendidikan di TK Pertiwi Malunda. Tahun 2008 tepat pada umur 6 tahun penulis duduk di bangku SD Negeri No. 01. Inp Sasende selama 6 tahun lamanya dan lulus pada tahun 2013, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan pada tingkat SMP yaitu di SMP Negeri 1 Malunda selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2016, pada tahun tersebut penulis kembali melanjutkan pendidikan pada tingkat SMA yaitu di SMA Negeri 1 Malunda dengan mengambil jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2019, di tahun ini juga penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan mengambil jurusan Pendidikan agama islam di Fakultas Agama Islam tapi hanya beberapa semester dan pada tahun 2020 terdaftar sebagai Mahasiswa STAIN Majene dengan mengambil jurusan Tarbiyah dan Keguruan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha yang disertai dengan do'a dan restu kedua orang tua, penulis dalam menjalani aktivitas akademik di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene (STAIN Majene). Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan studi dengan tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 Di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene"