

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI RUMAH
DENGAN SIKAP DISIPLIN SISWA**

JURNAL

Oleh

**NETY AFRIANA DEWI
RISWANDI
LOLIYANA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI RUMAH DENGAN SIKAP DISIPLIN SISWA

Oleh

Nety, Riswandi, Loliyana

FKIP Universitas Lampung, Jl. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
E-mail: nethy.afriana@gmail.com +6282176163318

Tanggal masuk 2018 Tanggal terima 2018 Tanggal upload 2018

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sikap disiplin pada siswa SD di Kecamatan Rajabasa. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin siswa. penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif. Variabel yang diteliti yaitu kebiasaan bermain *game online* (X) dan sikap disiplin (Y). Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis menunjukkan ada hubungan yang positif antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan sikap disiplin siswa di sekolah, dengan uji diketahui nilai r_{hitung} sebesar 0,892 dan nilai r_{tabel} sebesar 0.165 dengan ketentuan taraf signifikansi 0,05 atau 5%.

Kata Kunci: kebiasaan bermain *game online*, kuantitatif, sikap disiplin.

This research was motivated by the attitude of discipline in elementary school students in Rajabasa district. This research was aimed to know the relationship between the habit of playing online games with discipline attitude of elementary school students in Rajabasa district. This research was quantitative research. The variabel studied was the habit of playing online games (X) and discipline attitude (Y). Based on the results of the data analysis and hypothesis test showed that there is a positive relationship between the habit of playing online games at home with the students discipline attitude in school, with test known rcount is 0,892 and rtable is 0.165 with provisions of significance level of 0.05 or 5%.

Keywords: the habit of playing online games, discipline attitude, quantitative.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia kini dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Saat ini dunia sudah semakin sempit karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia.

Tentu kemajuan teknologi informasi pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat adat dan kebudayaan timur seperti Indonesia. Saat ini di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik di perkotaan maupun di pedesaan, seperti televisi, telepon, radio, telepon genggam (Hp), *Gadget*, *Ipad*, bahkan internet bukan hanya

melanda masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat di pelosok-pelosok pedesaan. Akibatnya, segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses oleh seluruh masyarakat. Diakui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya di pedesaan.

Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak adalah *game online* dan anak-anak juga sangat menggemari permainan yang berbau kekerasan. Hal ini perlu diperlakukan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun ditengah berkembangnya permainan yang menciptakan *virtual worlds* bagi anak-anak ini, ternyata masih ada kepedulian yang ditunjukkan oleh beberapa vendor permainan dengan adanya *education virtual world*. Lebih lanjut jenis *virtual world* ini memang ditunjukkan untuk semua tujuan edukasi, dimana modern prometheus ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam permainan ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario dimana mereka harus mengambil sebuah keputusan-keputusan strategis yang mengakut etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Banyak jenis (*genre*) *game online* yang dapat dimainkan. Jenis-

jenis *game online* itu antara lain ketangkasan (*arcade*), permainan pertualangan (*adventure*), permainan strategi (*strategy*), maupun permainan simulasi (*simulation*). Ada beberapa contoh permainan yang erat dengan unsur kekerasan dan konten dewasa dalam *game online* seperti *Point Blank* dari Garena.

Point Blank adalah sebuah *Online First Person Shooting Game* dengan tingkat realistik tinggi. *Point Blank* adalah merupakan sebuah *game* atau permainan komputer yang bergenre FPS atau tembak menembak yang dimainkan secara online. PB atau *Point blank* sendiri dikembangkan oleh Zepetto asal Korea Selatan dan kemudian dipublikasikan oleh NCSoft. Saat ini *game* ini telah memiliki server di beberapa negara dunia seperti Thailand, Rusia dan juga ada di Indonesia.

FPS atau *First Person Shooting game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah diri sendiri yang berada pada *game* tersebut, *game* ini mengambil aplikasi perang-perangan dengan senjata-senjata militer contohnya di tiga negara ini (Thailand, Indonesia dan Rusia). Seiring meningkatnya minat bermain *Game Online* terutama siswa SD yang memainkan *game* rela menghabiskan waktunya dan tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan kurangnya sikap disiplin siswa.

Sikap merupakan konsepsi yang bersifat abstrak tentang

pemahaman perilaku manusia. Seseorang akan lebih mudah memahami perilaku orang lain apabila terlebih dahulu mengetahui sikap atau latar belakang terbentuknya sikap pada orang tersebut. Perubahan sikap yang sedang berlangsung merupakan perubahan sistem dari penilaian positif ke negatif atau sebaliknya, merasakan emosi dan sikap setuju atau tidak setuju terhadap objek. Objek sikap itu sendiri terdiri dari pengetahuan, penilaian, perasaan dan perubahan sikap. Pengertian sikap yang dikemukakan menurut Syamsudin (1997: 10) adalah tingkah laku atau gerakan-gerakan yang tampak dan ditampilkan dalam interaksinya dengan lingkungan sosial. Interaksi tersebut terdapat proses saling merepon, saling mempengaruhi serta saling menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial.

Selanjutnya menurut Mar'at (2000: 21) sikap adalah tingkatan afeksi (perasaan), baik yang bersifat positif maupun negatif dalam hubungannya dengan objek psikologi. Dengan demikian perasaan dalam merespon suatu objek dapat positif yaitu perasaan senang, menerima, terbuka dan lain-lain dan dapat negatif yaitu perasaan tidak senang, tidak menerima, tidak terbuka dan lain-lain. Berkaitan dengan sikap kerja, Dikmenjur merinci sikap kerja yang harus dimiliki setiap siswa dalam pekerjaannya, yaitu: kerja sama, kedisiplinan, kejujuran, mengakses dan mengorganisasikan informasi,

tanggung jawab, efektif dan efisien dan kemandirian.

Mar'at juga mengemukakan sikap diartikan sebagai suatu konstruk untuk memungkinkan terlihatnya suatu aktivitas. Menurut Asih dalam jurnal psikologi “perilaku prososial ditinjau dari empati dan kematangan emosional” (2010:38) “kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama, sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat”.

Hasil pengamatan melalui observasi terhadap guru dan siswa kelas V SD AL-Kautsar, SDIKT Robbi Rodhiyah, SD IT Permata Bunda, SDN 1 Rajabasa, dan MI Ismaria Al-Qur'aniyyah di lapangan, menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang mengobrol dan asik dengan kegiatannya masing-masing selama pembelajaran berlangsung. Secara psikologis, sikap siswa yang demikian disebabkan karena kurangnya kesadaran dalam disiplin.

Alasan penulis memilih 5 SD di Kecamatan Rajabasa sebagai objek penelitian adalah disebabkan karena 5 SD tersebut merupakan SD yang memiliki fasilitas teknologi seperti komputer, oleh karena itu siswa yang bersekolah di 5 SD tersebut lebih mengenal/mengetahui tentang teknologi. Disini penulis hanya melakukan penelitian terhadap siswa kelas V SD, dikarenakan siswa kelas V SD cenderung lebih ingin mengetahui tentang kemajuan teknologi.

Untuk memperoleh data awal mengenai kebiasaan bermain *game online* dengan sikap disiplin siswa, peneliti membagi skala kebiasaan bermain *game online* dan sikap disiplin siswa kelas V SD AL-Kautsar, SDIKT Robbi Rodhiyah, SD IT Permata Bunda, SD Negeri 1 Rajabasa, dan MI Ismaria Al-Qur'aniyyah tahun pelajaran 2017/2018, hasil sebagai berikut:

diketahui bahwa aspek kebiasaan bermain *game online* siswa kelas V SD AL-Kautsar yang berjumlah 96 siswa diperoleh 23 siswa yang gemar bermain *game online* dan 73 siswa yang tidak gemar bermain *game online*, Siswa kelas V SDIKT Robbi Rodhiyah yang berjumlah 39 siswa diperoleh 10 siswa yang gemar bermain *game online* dan 29 siswa yang tidak gemar bermain *game online*, siswa kelas V SD IT Permata Bunda yang berjumlah 83 siswa diperoleh 19 siswa yang gemar bermain *game online* dan 64 siswa yang tidak gemar bermain *game online*, siswa kelas V SD Negeri 1 Rajabasa yang berjumlah 91 siswa diperoleh 24 siswa yang gemar bermain *game online* dan 67 siswa yang tidak gemar bermain *game online*, dan siswa kelas V MI Ismaria Al-Qur'aniyyah yang berjumlah 57 siswa diperoleh 12 siswa yang gemar bermain *game online* dan 45 siswa yang tidak gemar bermain *game online*.

Aspek Sikap disiplin siswa kelas V SD AL-Kautsar yang berjumlah 96 siswa diperoleh 81 siswa yang Disiplin dan 15 siswa yang tidak disiplin, Siswa kelas V SD IKT

Robbi Rodhiyah yang berjumlah 39 siswa diperoleh 34 siswa yang disiplin dan 5 siswa yang tidak disiplin, siswa kelas V SDIT Permata Bunda yang berjumlah 83 siswa diperoleh 73 siswa yang disiplin dan 10 siswa yang tidak disiplin, siswa kelas V SD Negeri 1 Rajabasa yang berjumlah 91 siswa diperoleh 74 siswa yang disiplin dan 17 siswa yang tidak disiplin, dan MI Ismaria Al-Qur'aniyyah yang berjumlah 57 siswa diperoleh 51 siswa yang disiplin dan 6 siswa yang tidak disiplin

Hasil penelitian pendahulu yang peneliti lakukan pada SD AL-Kautsar, SDIKT Robbi Rodhiyah, SD IT Permata Bunda, SDN 1 Rajabasa, dan MI Ismaria Al-Qur'aniyyah menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* di rumah merupakan salah satu penyebab buruknya sikap disiplin siswa di sekolah. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap 5 SD tersebut, dengan judul “HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DI RUMAH DENGAN SIKAP DISIPLIN SISWA DI SEKOLAH (SD KECAMATAN RAJABASA)”.

METODE

Metode penelitian merupakan cara untuk pengambilan data, oleh karena itu metode penelitian yang diungkapkan oleh Sugiyono (2011:8) berpendapat metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan

dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional menurut Arikunto (2010:4), “penelitian korelasional bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu.” Sedangkan menurut Sudijono (2011: 179) “menyatakan kata “korelasi” berasal dari bahasa Inggris *correlation*. Dalam bahasa Indonesia sering diterjemahkan dengan “hubungan”, atau “saling hubungan”, atau “hubungan timbal balik”.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD AL-Kautsar, SDIKT Robbi Rodhiyah, SD IT Permata Bunda, SDN 1 Rajabasa, dan MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Tahun Pelajaran 2017-2018 yang berjumlah 366 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling area* yaitu 20 siswa setiap kelasnya jadi jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 siswa.

Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Variabel

bebas (X) adalah kebiasaan bermain *game online* dirumah dan Variabel terikat (Y) sikap disiplin siswa disekolah. Sebelum penelitian ini dilaksanakan, instrument yang berupa angket dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing. Setelah uji validasi dan uji reabilitas. Uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan bantuan *Aplikasi Microsoft Office Excel 2010*

Teknik analisis data untuk melihat hubungan kebiasaan bermain *game online* dirumah dengan sikap disiplin siswa disekolah menggunakan rumus korelasi. Dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak dimana $dk = n-2$ dengan mengambil taraf uji signifikansi 0,05 atau 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai teknologi yang tersedia disekitar kita. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah *game*. Bahkan komputer atau laptop yang pada dasarnya berfungsi untuk memudahkan pekerjaan seseorang dan untuk pengetahuan, kini sudah banyak yang beralih fungsi menjadi tempat bermain *game*. *Game* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games* diperkenalkan untuk pertama kalinya.

Game pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game*

simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

Pada saat muncul pertama kalinya, computer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah computer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*). Bahkan kini kita dapat bermain *game* dengan orang lain yang tempatnya berjarak sangat jauh, yaitu dengan *game online*.

Penggunaan sarana hiburan antara lain *game* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Salah satunya adalah dampak terhadap minat belajar seseorang. Semakin lama bermain *game* akan menimbulkan kecanduan dan akan banyak waktu untuk belajar yang terbuang untuk bermain *game*. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain *games* dapat berpengaruh terhadap perilaku siswa antara lain malas. Selain itu, berbagai *game online* kerap kali membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata *game*, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain *game online*.

Perubahan perilaku pada siswa yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh siswa itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua. Ketika orang melihat anak mereka sedang bermain *game*, tidak jarang orang tua menyarankan anaknya untuk melakukan sesuatu yang lebih produktif dibandingkan bermain, misalnya belajar. Selain itu, hal yang paling menonjol dari seorang gamer atau pemain *game* hanyalah kemampuan dan kebiasaannya dalam bermain *game* itu sendiri. Mereka dipandang seolah hanya menghabiskan waktu di depan layar komputer tanpa aktivitas atau sosialisasi yang lainnya.

Tidak heran bahwa anak yang bermain *game* cenderung dipandang buruk oleh orang lain. Mungkin orang tua memang melihat *game* kebanyakan hanya memberikan dampak negatif. Melihat fenomena tersebut peneliti tertarik untuk membuktikan apakah ada hubungan kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan sikap disiplin siswa di sekolah. Penelitian ini menggunakan bantuan *Aplikasi Microsoft Office Excel 2010*

Berdasarkan hasil analisis data sebesar 0,892 yang membuktikan adanya hubungan kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan sikap disiplin siswa di sekolah memiliki makna bahwa kebiasaan bermain *game online* di rumah yang sering dilakukan oleh siswa di rumah maka akan

menghasilkan sikap disiplin yang kurang baik di sekolah

Menurut Asih (2010:38) “kebiasaan adalah perbuatan sehari-hari yang dilakukan secara berulang-ulang dalam hal yang sama, sehingga menjadi adat kebiasaan dan ditaati oleh masyarakat”. Manusia dapat menyimpulkan hal baru bahwa kebiasaan bisa berbentuk pribadi karena dilakukan hanya oleh individu tersebut. Individu yang mengalami kebiasaan bermain *game online* menjadi mudah marah saat tidak mempunyai waktu untuk bermain *game online*, pemain yang mengalami kecanduan *game online* akan cenderung mengorbankan waktunya untuk bermain walaupun mengorbankan tanggungjawabnya di dunia nyata.

Namun, perasaan bersalah akan meninggalkan tanggung jawab tersebut tetap ada pada pemain. Walaupun sudah jenuh bermain *game online*, pemain yang mengalami kebiasaan bermain *game online* akan tetap melanjutkan aktivitas bermain *game*. pemain yang mengalami kebiasaan bermain *game online* akan cenderung meninggalkan kehidupan sosial pemain di dunia nyata demi aktivitas bermain *game online*. Pemain *game online* yang mengalami kecanduan *game online* akan cenderung loyal terhadap *game* yang dimainkan demi memaksimalkan kinerja permainan yang dimainkan.

Berdasarkan uraian diatas dan hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online*

dirumah sangat mempengaruhi sikap disiplin pada individu/siswa disekolah, sebab kebiasaan bermain *game online* dirumah memiliki beberapa efek negatif terhadap pembentukan sikap disiplin disekolah. Menurut Rahayu dan Edy (2015, 228) mengatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif: (1) Berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain *game*, (2) Ketidakpedulian terhadap sesama; dan (3) cenderung mempunyai sifat tertutup.

Namun adapula yang berpendapat bahwa *game online* memiliki dampak positif juga. Menurut Suciati, (2013: 131) bermain *game* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain *game* beberapa jam dalam seminggu adalah (1) *Video games* melatih *problem solving*, (2) Memberi penguatan yang positif, (3) Melatih anak berpikir strategis, (4) Melatih anak membangun jaringan (*network*), (5) Membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata.

Perbuatan digolongkan menjadi kebiasaan ketika perbuatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang, tanpa melalui proses berpikir, sebagai tanggapan atau respon terhadap sesuatu, dan umumnya adalah perbuatan sehari. Perilaku yang digolongkan kebiasaan minimal harus memenuhi persyaratan-persyaratan tersebut. Jadi kebiasaan adalah perilaku yang

dilakukan secara berulang-ulang tanpa melalui proses berpikir karena perilaku tersebut adalah respon terhadap sesuatu yang umumnya adalah perbuatan sehari-hari. Kebiasaan semuanya merupakan perbuatan yang terpuji karena kebiasaan juga dapat berbentuk perbuatan tercela. Contoh kebiasaan baik adalah mematuhi perkataan orang tua dan contoh kebiasaan buruk adalah pergi tanpa pamit kepada keluarga.

Menurut Syamsudin (1997: 10) “pengertian sikap adalah tingkahlakuataugerakan-gerakanyang tampakdanditampilkandalam interaksinya dengan lingkungan sosial.” Interaksitersebut terdapat prosesaling merespon,saling mempengaruhisertaling menyesuaikanandiridenganlingkungan sosial.Selanjutnya menurutMar’at(2000:21) “sikapadalahtingkatanafeksi (perasaan),baikyangbersifatpositif maupun negatif dalamhubungannyadengan objek psikologi.

Dengandemikian perasaan dalammerespon suatuobjek dapat positifyaituperasaansenang,menerima, terbukaandain-laindandapatnegatif yaitu perasaan tidak senang, tidak menerima, tidak terbuka dan lain-lain”. Sikapadalahcara menempatkanataumembawadiri,at aucaramerasakan,jalan pikiran, dan perilaku.Lebihlanjutkonsep tentang sikap atau dalam bahasaInggris disebut *attitude* adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang. Hal

tersebut sesuai dengan pernyataan Harsono (2000:141) “bahwa sikap merupakan suatu kecenderungan untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap sesuatu perangsang atau situasi yang akan dihadapi”.

Perilaku siswa terbentuk karena berbagai faktor, antara lain faktor lingkungan, keluarga, sekolah. Tidak dipungkiri bahwa sekolah merupakan faktor dominan dalam membentuk dan mempengaruhi perilaku siswa. Di sekolah seorang guru berinteraksi dengan siswanya, mendidik dan mengajarnya. Sikap, teladan, perbuatan dan perkataan guru yang dilihat dan didengar serta yang dianggap baik oleh siswa masuk begitu dalam kesannya dan dampaknya kadang-kadang melebihi pengaruh dari orang tuanya di rumah. Sikap dan perilaku yang ditampilkan guru tersebut pada dasarnya merupakan bagian dari upaya pendisiplinan siswa di sekolah.

KESIMPULAN

Dari data-data yang telah diperoleh dan diuraikan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah dari uji validitas, uji reliabilitas, uji normalisasi dan uji hipotesis sehingga dinyatakan bahwa adanya hubungan kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan sikap disiplin siswa di sekolah.

Hasil yang diperoleh sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa sikap disiplin siswa di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Salah satu

faktor eksternalnya yaitu lingkungan masyarakat yang terdiri dari media sosial seperti internet salah satunya adalah *game online*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pengaruh sikap disiplin siswa di sekolah adalah faktor eksternal yaitu kebiasaan bermain *game online* di rumah.

Bermain *game online* di rumah berpengaruh *negative* kepada sikap disiplin siswa di sekolah. Bermain *game online* tidak hanya berpengaruh *negative* terhadap sikap disiplin siswa di sekolah, tetapi *game online* juga memiliki dampak positif terhadap anak yaitu (1) *Video games* melatih *problem solving*, (2) Memberi penguatan yang positif, (3) Melatih anak berpikir strategis, (4) Melatih anak membangun jaringan (*network*), (5) Membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Asih. (2010). Perilaku Prosocial ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi*, Volume 1, No 1. Universitas Muria Kudus. <http://jurnal.umk.ac.id/PSI/artikel.php diakses 9 januari 2018>. Pukul 19.47 WIB
- Mar'at. (2000). *Sikap Manusia Perubahan serta*

- Pengukurannya*. Jakarta. Ghalia Indonesia.
- Prijodarminto, Soegeng. (2009). *Proses Pembentukan Sikap Displin*. Surabaya. Airlangga Iniversity Press.
- Sugiyono. (2011). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Syamsudin. (1997). *Studi Wacana Bahasa Indonesi*. Jakarta. Depdikbud.
- Harsono. (2011). *Enografi pendidikan sebagai desain penelitian kualitatif*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suciati. (2013). *Konseling Keluarga I-CACHO-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game*. Jurnal Bimbingan Konseling, 2 (2), 130-135. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php> diakses 10 januari 2018 . Pukul 14.35 WIB