

## HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME *ONLINE* DENGAN PERILAKU DISIPLIN WARGA BELAJAR PADA PELATIHAN OTOMOTIF

Ramadhani Latesa Muraza<sup>1,\*</sup>, Wisroni<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

<sup>\*</sup>ramadhanilatesamuraza@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the low learning discipline of the learning citizens, this is related to the high intensity of playing online games for the learning citizens of the Mandiri Racing Team. This study discusses, 1) to see the complexity of playing online games, 2) to see the discipline of learning competence, 3) to see the relationship between the intensity of playing online games with the discipline of learning at the Independent Racing Team Course Institute. This type of research is quantitative correlational. The study population was learning citizens registered with the Institute of Independent Racing Team Courses, totaling 75 learning residents. Samples were taken as much as 40%. The number of samples is 30 people. The sampling technique uses cluster random sampling. The technique of collecting data through a questionnaire, the data collection tool consists of agreed lists. This research data analysis technique uses percentages and product moments. The results of this study can be seen (1) the higher intensity of playing online games for learning citizens at the Institute of Independent Team Racing Course, (2) the low discipline of citizens learning the learning process, and (3) requires a significant relationship between online play games with the learning discipline of the Race Team Independent Course. Suggestions in this study are 1) for citizens to learn in order to improve discipline in learning at the Independent Course Team Race Course, 2) for instructors to be able to increase knowledge about learning discipline for citizens to learn the Independent Course Team Race Course, 3) for parents of learning citizens in order to be a reference and knowledge about disciplining children's activities.*

**Keywords:** Intensity, Learning Discipline

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan sangat berpengaruh untuk memajukan kehidupan manusia ke arah yang bermanfaat dan terciptanya inovasi untuk masa yang akan datang karena melalui pendidikan dapat memperoleh ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Menurut Sudjana (2009), untuk terwujudnya bangsa yang cerdas dan berdaya saing, pendidikan berfungsi sebagai pengembangan kemampuan serta terciptanya perubahan tingkah laku dan cara pandang sebagai masyarakat sehingga terwujudlah manusia yang aktif dan inovatif, agar dapat melahirkan dan meningkatkan potensi seseorang sehingga tercipta manusia yang paahm dan mengerti tentang aturan, etika dan budaya dan menjadi anak bangsa yang mempunyai tanggung jawab.

Pendidikan dikelola baik secara formal, informal maupun nonformal, agar terwujudnya tujuan pendidikan nasional tersebut. Dalam meningkatkan maksud dari seseorang belajar pendidikan non formal sebagai proses belajar yang dilaksanakan secara terencana pada lingkup pendidikan nonformal, baik dilaksanakan secara mandiri atau merupakan rangkaian aktivitas sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Pendidikan nonformal identik dengan pendidikan yang sudah disusun secara sistematis dan terarah di luar pendidikan formal agar individu dapat meningkatkan pengetahuan, menambah wawasan, pelatihan dan pendidikan serta memperoleh pembimbingan berdasarkan kepada layanan usia dan sesuatu yang dituhkan dalam hidup, sehingga dapat meningkatkan keterampilan, sikap, aturan-aturan dan norma-norma yang berkaitan terhadap peserta yang dapat menerapkan hal tersebut dalam lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Lembaga kursus adalah lembaga pendidikan luar sekolah yang sangat bermanfaat dan berpengaruh dalam mengembangkan potensi masyarakat. Kursus dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang membutuhkan pengembangan wawasan keterampilan, life skill, dan perilaku untuk pengembangan aktualisasi diri, mengembangkan minat dan bakat, kemandirian dalam bekerja, serta untuk melanjutkan pendidikan yang terarah dan terstruktur. Lembaga kursus bertujuan agar terciptanya inovasi dan pengembangan seluruh potensi, minat, bakat dan kemauan masyarakat sehingga dilaksanakannya kegiatan khursus keterampilan yang diselenggarakan beranekaragam dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Disiplin dalam belajar yaitu suatu keharusan yang harus dijalankan dan dilaksanakan bagi seluruh warga belajar agar tercapainya tujuan belajar. Menurut Tu'u dalam Johan (2014), dalam membentuk individu yang bercirikan unggul dan terdepan maka disiplin sangat berperan penting dikarenakan (1) kesadaran diri dapat dimunculkan dengan sikap disiplin,

sehingga dapat berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, jika terdapat warga belajar yang sering melanggar aturan yang telah disepakati sehingga dapat menghambat proses optimalisasi potensi dan prestasinya, (2) suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif selama kegiatan pembelajaran berlangsung jika tidak adanya kesadaran diri akan sikap disiplin dari diri masing-masing, (3) disiplin merupakan kesadaran akan terwujudnya norma, aturan, kepatuhan dan ketaatan yang dapat berpengaruh dalam menentukan kesuksesan seseorang.

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi disiplin belajar menurut Suradi (2011), yang terdiri dari intensitas, minat, motivasi, dan wawasan seseorang. Berdasarkan penjabaran tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas adalah salah satu hal yang dapat berpengaruh kedisiplinan dalam belajar. Menurut Chaplin (2004), intensitas adalah kekuatan yang mendukung suatu sikap. Intensitas adalah kegiatan serta usaha yang dilakukan seseorang agar mendapatkan tujuan belajar yang maksimal.

Pelatihan otomotif yang dilaksanakan di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team merupakan pelatihan dasar untuk anak-anak putus sekolah khususnya laki-laki yang diselenggarakan selama 8 bulan dengan pelaksanaan kegiatan 3 hari dalam satu minggu yang diikuti oleh 80 orang warga belajar. Ketepatan warga belajar dalam menghadiri proses pembelajaran sangatlah penting guna menambah ilmu yang sudah dimilikinya.

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan dan wawancara dengan instruktur serta pengelola lembaga kursus pada tanggal 20 Juni 2019 diperoleh informasi bahwa banyaknya warga belajar yang hadir tidak tepat waktu saat kegiatan pelatihan berlangsung. Hal ini terlihat pada warga belajar masuk ke kelas pada jam 09.00 WIB dan mengganggu konsentrasi warga belajar yang lain. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.**  
**Data Kedisiplinan Warga Belajar Kegiatan Pelatihan Otomotif**  
**Kondisi Kehadiran**

No	Bulan/Tahun	Kondisi Kehadiran		
		Jumlah (orang)	Terlambat	Tidak Hadir
1	Maret 2019	75 orang	15 orang	5 orang
2	April 2019	70 orang	22 orang	10 orang
3	Mei 2019	67 orang	28 orang	13 orang
4	Juni 2019	63 orang	32 orang	17 orang

Sumber: Dokumentasi Kehadiran Warga Belajar Di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team

Data tabel di atas terlihat masih banyak warga belajar datang terlambat pada saat pelatihan berlangsung, kehadiran warga belajar yang menurun setiap bulannya dan meningkatnya warga belajar yang datang terlambat. Selain itu, warga belajar kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pelatihan berlangsung. Hal ini terlihat pada, kurangnya persiapan warga belajar untuk mengikuti pelatihan seperti tidak membawa alat praktik yang diinstruksikan oleh instruktur.

Di samping itu, selama kegiatan berlangsung terlihat kurangnya keseriusan warga belajar dalam menerima dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh sumber belajar, saat diamati terhadap warga belajar tidak mengikuti kegiatan pelatihan sesuai dengan prosedur dan tahapan yang telah disampaikan oleh instruktur dan banyaknya warga belajar tidak menyelesaikan tugas berdasarkan kepada waktu yang telah disepakati sebelumnya. Selama kegiatan pelatihan berlangsung warga belajar melakukan kegiatan praktik secara bergantian, hal ini terjadi karena minimnya pengadaan alat dan bahan yang dibutuhkan saat pelatihan oleh lembaga kursus.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan instruktur pelatihan, banyaknya warga belajar yang bermain game *online* saat pelatihan berlangsung. Hal ini terlihat masih banyak warga belajar yang lalai mengerjakan tugas dan praktik saat pelatihan berlangsung. Bahkan tidak sedikit warga belajar yang keluar masuk dan meribut saat instruktur sedang menjelaskan materi. Hal ini diduga karena warga belajar kecanduan terhadap game *online* yang mereka mainkan secara intens sehingga mereka lupa dengan tugas dan tanggung jawab mereka selama pelatihan berlangsung.

Disiplin yaitu sikap yang tunduk dan patuh serta melakukan segala aturan yang telah ditetapkan, disiplin juga dapat diartikan sebagai bentuk sikap sadar diri yang dimiliki oleh seseorang terhadap segala aturan sehingga individu tersebut dapat taat terhadap aturan, norma yang berlaku. Jika dikaitkan dengan warga belajar maka disiplin yang dimaksud adalah disiplin untuk mentaati peraturan, norma, dan nilai yang harus dipatuhi oleh warga belajar selama mengikuti pelatihan.

Intensitas bermain game *online* yang berkaitan terhadap lamanya durasi dalam bermain, perhatian warga belajar terhadap permainan, dan emosi saat bermain tentu akan memberikan pengaruh terhadap disiplin belajar pengguna games tersebut. Games secara umum bisa menjadikan seorang anak lupa terhadap dirinya dan tidak mau tahu terhadap lingkungan sekitarnya.

Menurut Griffiths dalam Budhi & Indrawati (2016), bahwa anak yang bermain games akan menghabiskan segala aktivitasnya untuk dapat bermain

games, mereka mengahabiska waktu terhadap kegemaran yang lain, tidak ada waktu untuk tidur siang, tidak ada waktu untuk bekerja membantu orang tua maupun belajar, bahkan tingkat sosialisasi dengan teman dan keluarga juga menurun. Rata-rata seseorang yang suka bermain game bisa mengahiskan waktunya dan mengorbankan semua waktunya untuk bermain game, mereka lebih memilih untuk bermain game dari pada mengerjakan tugas, membantu orang tua, berolahraga, menonton televisive bahkan untuk membaca buku sekalipun tidak dilakukan. Berdasarkan kondisi tersebut bahwa seseorang yang bermain game secara terus-menerus dan mengorbankan watu dan pekerjaanya, banyak hal yang memengaruhinya salah satunya adalah maslaaha disiplin belajar.

Griffiths dalam Budhi & Indrawati (2016), juga mengungkapkan bahwa usia mula anak akan tertarik pada dunia game adalah saat memasuki usia 7 tahun. Pada usia tersebut anak akan lebih suka dan mempunyai banyak waktu untuk bermain dan anak belum mengetahui dampaknya, namun hal tersebut dapat memengaruhi tingkat keseriusan anak dalam menangkap sesuatu hal, karena anak hanya terpaku kepada permainan saja. Namun kondisi yang terjadi sekarang bahwa rata-rata anak usia 7 sampai 25 tahun, sepertiga dari mereka mengahiskan waktu untuk bermain game *online*. Griffiths dalam Budhi & Indrawati (2016) juga menjelaskan bahwa dampak jangka panjang yang ditimbulkan dari aktivitas bermain game yang terlalu lama akan berpengaruh terhadap perkembangan seseorang yang menyangkut kepada pendidikan, kesehatan, sosial emosional, perilaku, dan sikap. Hal tersebut dapat mengakibatkan perilaku menyimpang seperti bolos sekolah, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, tidak percaya diri bersosialisasi dengan orang lain. Berdasarkan penjelsan tersebut efek samping yang ditimbulkan adalah dapat memicu gangguan perkembangan psikologis. Apabila seseorang pemain kecanduan bermain games, mereka lebih rawan terhadap depresi, sikap cemas yang terlalu tinggi dan memiliki fobia sosial lainnya. Serta apabila seseorang pelajar atau siswa kecanduan bermain games maka tidak mengejutkan jika mereka memiliki prestasi buruk dalam pendidikannya.

Beberapa dampak negatif akibat terlalu sering bermain games di atas dapat memengaruhi perilaku disiplin warga belajar. Aspek yang dapat memengaruhi diri warga belajar adalah aspek kesehatan. Aspek kesehatan jasmani warga belajar memengaruhi disiplin belajar. Menurut Slameto (2015), menyatakan bahwa seseorang akan mengalami gangguan dalam proses belajar jika kesehatannya juga terganggu, anak akan merasa malas untuk belajar , mudah pusing, tidak kosentrasi dalam menyerapa informasi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu Thonthowi dalam Rahmat, Smith, & Rahim (2016), mengatakan bahwa betapa pentingnya badan yang sehat dalam kehidupan karena badan yang sakit akan menjadi halangan dalam melakukan berbagai kegiatan. Dalam kegiatan belajar, apabila seseorang siswa sakit-sakitan, maka dia akan sering absen mengikuti perkuliahan. Demikian juga pembelajaran yang dilakukan di rumah, anak tidak akan berminat untuk belajar sehingga pencapaian hasil belajar juga menurun. Maka dari itu kondisi kesehatan seorang anak sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang diikutinya.

Maka dari itu menjaga kondisi kesehatan sangat penting agar terlaksananya proses pembelajaran yang baik. Namun seseorang yang memiliki intensitas bermain games yang tinggi tentu akan mengurangi waktunya untuk bekerja, belajar, istirahat, makan, berolahraga, rekreasi, dan beribadah. Berkurangnya waktu untuk melakukan kegiatan tersebut akan berpengaruh terhadap kesehatan warga belajar dan akan berdampak pada kesiapan atau disiplin mereka dalam mengikuti pembelajaran. Disiplin tersebut berupa kesediaan melaksanakan aturan dan norma pelatihan, ketaatan dan ketekunan melaksanakan aturan selama pelatihan, mengikuti perkuliahan dengan tertib, dan melaksanakan tugas secara tertib. Berdasarkan jabaran penjelasan di atas, dapat tarik kesimpulan bahwa individu yang memiliki intensitas bermain games dengan taraf yang lebih lama akan memiliki disiplin belajar rendah.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut tentang: (1) gambaran intensitas bermain game *online* di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team, (2) gambaran perilaku disiplin warga belajar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team, (3) hubungan intensitas bermain game *online* dengan perilaku disiplin warga belajar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis korelasional. Sukardi (2012), penelitian ini mengkaji apakah terdapat hubungan antar dua variabel atau lebih. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game *online* dan variabel (Y) adalah perilaku disiplin belajar warga belajar. Dengan demikian, penelitian ini mencoba melihat korelasi antara intensitas bermain game *online* dengan disiplin belajar warga belajar pada pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.

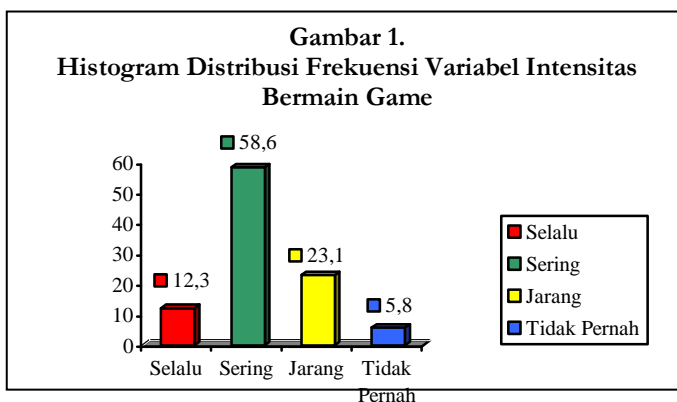
Populasi penelitian adalah seluruh warga belajar yang terdaftar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team yaitu sebanyak 75 warga belajar.

pengambilan sampel sebanyak 40% dari keseluruhan jumlah populasi (75 orang). Peneliti menarik sampel penelitian berjumlah 30 orang diambil dari jumlah warga belajar yang terdaftar. Teknik memilih sampel peneliti menggunakan langkah pemerataan kelas yang dijadikan populasi. Setiap kelas yang dipilih diambil 40% warga belajar secara acak dari keseluruhan total warga belajar dalam kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan adalah daftar pernyataan. Teknik analisis data menggunakan teknik statistik perhitungan persentase dan untuk melihat hubungan kedua variabel menggunakan rumus *product moment*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

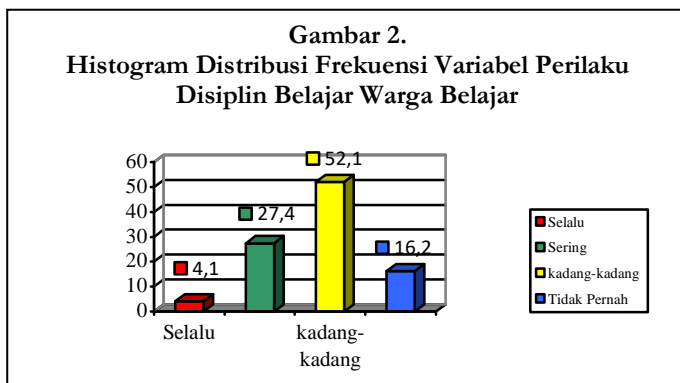
### Hasil Penelitian

#### **Gambaran Intensitas Bermain Game Online**



Berdasarkan histogram pada gambar 1 menunjukkan bahwa sebagian besar (58.65%) responden menjawab sering. Hal ini berarti bahwa intensitas bermain game *online* warga belajar pada pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team tergolong tinggi dilihat dari frekuensi, durasi, atensi, dan emosi.

**Gambaran Tentang Perilaku Disiplin Belajar Warga Belajar**



Berdasarkan histogram pada gambar 2 menunjukkan bahwa sebagian besar (52,1%) reponden menjawab kadang-kadang. Hal ini berarti bahwa perilaku disiplin warga belajar pada pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team masih rendah. Sebagian besar warga belajar belum menerapkan perilaku disiplin untuk mengikuti kegiatan pelatihan di Lembaga Kursus Mandiri Racing dengan baik hal tersebut dapat dilihat dari aktivitas di dalam kelas yang mencakup kepada kesedian, ketaatan dan ketertiban warga belajar dalam belajar.

**Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Disiplin Warga Belajar pada Pelatihan Otomotif**

Hipotesis penelitian ini terdapat hubungan antara intensitas bermain game *online* dengan perilaku disiplin warga belajar pada pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team, selanjutnya diuji menggunakan rumus *product moment*, diketahui.

$$\begin{aligned}
 N &= 30 \\
 \sum X &= 1915 \\
 \sum Y &= 1119 \\
 \sum X^2 &= 179590 \\
 \sum Y^2 &= 44593 \\
 \sum XY &= 56237
 \end{aligned}$$

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



$$\begin{aligned} &= \frac{30(56237) - (1915)(1119)}{\sqrt{30(179590) - (19145)}\sqrt{30(44593) - (1119)^2}} \\ &= \frac{1687110 - 1418827}{\sqrt{-4635409}\sqrt{446610 - 434281}} \\ &= \frac{268283}{\sqrt{(31001)}(12329)} \\ &= \frac{268283}{19550,22580} \\ &= 0,595 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis data menggunakan rumus *product moment* diperoleh  $r_{hitung} = 0,595$  sedangkan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95%= 0,361 dan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 99%= 0,463 dengan  $N=30$ . Dengan demikian dapat dilihat bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game *online* dengan perilaku disiplin warga belajar pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.

## **Pembahasan**

### ***Gambaran Intensitas Bermain Game Online Warga Belajar***

Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game *online* pada pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team berada pada kategori tinggi. Hal ini ditandai bahwa banyaknya responden yang menjawab pernyataan sering. Dapat dideskripsikan berdasarkan jumlah item pernyataan yang disediakan lebih dari separuh warga belajar menjawab sering.

Azwar (1998), menjelaskan intensitas merupakan suatu power dari sikap yang dimiliki oleh seseorang berbeda-beda. Sikap positif dari masing-masing individu berbeda-beda, tidak bisa disamakan kadarnya. Intensitas bermain game *online* adalah tingkatan, kuantitas sikap saat bermain game *online* yang dilakukan seseorang yang diukur secara kuantitatif. Terdapat beberapa hal yang memengaruhi intensitas bermain game *online* meliputi frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosional (Chaplin, 2004). Tingginya intensitas bermain yang dilakukan oleh seseorang turut

memunculkan pengaruh negatif terhadap pemain game *online* ketika mereka mengalami kekalahan atau hambatan saat bermain game.

Coni dalam Hasanah (2019), menjelaskan intensitas bermain game adalah adalah batasan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang dihabiskan oleh seseorang saat bermain game *online*. Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi, durasi, atensi dan emosi yang dihabiskan warga belajar saat bermain game *online*, maka intensitas bermain game *online* juga meningkat. Dan sebaliknya, jika tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan warga belajar dalam bermain game *online* menurun, maka intensitas bermain game *onlinenya* juga berkurang.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi intensitas bermain game *online* dipengaruhi oleh frekuensi, durasi, atensi dan emosi. Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi, durasi, atensi dan emosi yang dihabiskan warga belajar saat menggunakan game *online*, maka intensitas bermain game *online* juga semakin meningkat. Penguatan sangat berpengaruh dalam meningkatkan keberhasilan pada proses pelatihan untuk meningkatkan perhatian dan motivasi pada warga belajar.

### **Gambaran Perilaku Disiplin Warga Belajar**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perilaku disiplin warga belajar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team berada pada posisi rendah. Hal ini terlihat dari jawaban responden yang menjawab kadang-kadang dan tidak pernah. Dapat dijelaskan sebagian besar warga belajar tidak disiplin untuk mengikuti proses pelatihan di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.

Disiplin merupakan erwujudan diri seseorang dalam menghargai waktu, memiliki sikap sadar akan tanggung jawab, dan sikap taat terhadap aturan yang telah ditetapkan, baik secara lisan maupun tulisan dan mampu untuk melaksanakannya, serta patuh terhadap segala sanksi dan segala wewenang yang dibebankan jika suatu saat melanggar aturan tersebut. Jika dihubungkan dengan warga belajar disiplin yang dimaksud adalah patuh terhadap segala aturan, norma dan nilai-nilai yang sudah ditentukan dalam proses pembelajaran. Disiplin merupakan bentuk perwujudan sikap seseorang menyadari terhadap segala aturan.

Menurut Ekosiswoyo dan Rachman dalam Elly (2016), disiplin merupakan perwujudan sikap mental seseorang atau masyarakat luas yang menampilkansikap patuh, taat, serta mengerjakan segala bentuk tugas dan pekerjaan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Elly (2016), mengemukakan sikap disiplin harus dimiliki oleh setiap peserta didik.

Disiplin akan menjadikan seorang warga belajar memiliki kecakapan mengenai cara belajar yang baik, juga merupakan suatu proses pembentukan tingkah laku yang baik. Disiplin akan menciptakan sikap dan tingkah laku yang baik, yang nantinya dapat digunakan juga dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat. Maka disiplin dapat disebut sebagai alat pendidikan adalah suatu tindakan, perbuatan yang dengan sengaja diberlakukan untuk keperluan pembelajaran di sekolah.

Sulistiyowati dalam Elly (2016), menjabarkan bahwajika seseorang ingin belajar dengan baik maka harus memiliki beberapa sikap disiplin, sebagai berikut; a) disiplin dalam mengatur agenda pembelajaran, b) disiplin dalam mengatur waktu untuk belajar. c) disiplin terhadap diri sendiri sehingga dapat menciptakan motivasi dalam belajar.

Anoraga (2001), mengemukakan bahwa seseorang yang mempunyai sikap disiplin yang tinggi adalah orang yang tepat waktu saat melaksanakan atau mengerjakan tugas dan tanggung jawab dan selalu mematuhi aturan dan tata tertib dalam melaksanakan tugas tersebut. Sedangkan Nitisemitto dalam Agustina & Solfema (2018), mengemukakan jika seseorang terlambat dalam mengerjakan tugas dan tanggung jawab di luar batas waktu yang telah ditentukan maka hal tersebut menunjukkan sikap disiplin yang rendah disebabkan oleh karena malas mengerjakan tugas, suka mengundur pekerjaan, jika hal ini dibiarkan secara terus-menerus maka akan membuat disiplin seseorang menjadi terganggu dan menurun.

Kesadaran adalah sesuatu sikap atau sifat yang lahir dari diri seseorang dalam bekerja tidak harus menunggu perintah dari orang lain . Hal ini dapat juga berupa inovasi yang dimunculkan oleh seseorang maupun bentuk kreativitas yang berguna terhadap pekerjaan yang dilaksanakan. Sastrohadiwiryono (2002), mengemukakan bahwa kesadaran adalah kemampuan seseorang untuk memutuskan suatu hal, menentukan tindakan ataupun persiapan yang dibutuhkan dalam melaksanakan segala tanggung jawab secara sadar tanpa adanya dorongan ataupun perintah dari orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian, ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi disiplin belajar yaitu, faktor kesediaan, ketaatan atau ketertiban, jika warga belajar tidak bersedia mengikuti proses pembelajaran, tidak taat kepada seluruh aturan yang telah diberlakukan dan tidak tertib dalam proses belajar mengajar maka disiplin belajar akan rendah, namun sebaliknya jika warga belajar mengikuti seluruh proses pembelajaran, taat kepada seluruh aturan dan tertib dalam belajar maka disiplin belajar warga belajar akan tinggi.

## **Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Disiplin Warga Belajar Pada Pelatihan Otomotif**

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game *online* terhadap perilaku disiplin dari warga belajar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team, karena  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ . Analisis data menunjukkan intensitas bermain game *online* berpengaruh terhadap disiplin warga belajar saat mengikuti proses pembelajaran di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team. Dalam hal ini terlihat intensitas bermain game *online* warga belajar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team tergolong tinggi, sementara perilaku disiplin warga belajar dalam mengikuti proses pelatihan tergolong pada kategori rendah. Maka, dapat disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game *online* dengan perilaku disiplin warga belajar pada pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.

Pada kegiatan pembelajaran, intensitas bermain game *online* warga belajar dapat memengaruhi disiplin belajar. Disiplin yaitu sikap patuh dan taat kepada segala aturan dan ketentuan yang telah ditetapkan, disiplin juga merupakan bentuk kesadaran diri seseorang terhadap segala aturan dan norma-norma yang harus ditaati dalam lingkungan sekitarnya. Namun jika dihubungkan dengan warga belajar maka disiplin berkaitan dengan sikap taat terhadap segala aturan dalam belajar, mematuhi segala perintah guru, melaksanakan tugas dan arahan guru dengan baik dan benar.

Intensitas bermain game *online* yang menyangkut terhadap jumlah penggunaan waktu dalam bermain, perhatian warga belajar terhadap permainan, dan emosi saat bermain tentu akan memberikan pengaruh terhadap disiplin belajar pengguna games tersebut. Games secara umum dapat menjadikan seseorang tidak ingat akan dirinya dan tidak peduli terhadap lingkungannya.

Griffiths dalam Budhi & Indrawati (2016), menjelaskan bahwa usia mula anak akan tertarik pada dunia game adalah saat memasuki usia 7 tahun. Pada usia tersebut anak akan lebih suka dan mempunyai banyak waktu untuk bermain dan anak belum mengetahui dampaknya, namun hal tersebut dapat memengaruhi tingkat keseriusan anak dalam menagkap sesuatu hal, karena anak hanya terpaku kepada permainan saja. Namun kondisi yang terjadi sekarang bahwa rata-rata anak usia 7 sampai 25 tahun, sepertiga dari mereka mengahiskan waktu untuk bermain game *online*. Griffiths dalam Budhi & Indrawati (2016) juga menjelaskan bahwa dampak jangka panjang yang ditimbulkan dari aktivitas bermain game yang terlalu lama akan berpengaruh terhadap perkembangan seseorang yang menyangkut kepada pendidikan, kesehatan, sosial emosional, perilaku, dan

sikap. Hal tersebut dapat mengakibatkan perilaku menyimpang seperti bolos sekolah, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, tidak percaya diri bersosialisasi dengan orang lain. Berdasarkan penjelasan tersebut efek samping yang ditimbulkan adalah dapat memicu gangguan perkembangan psikologis. Apabila seseorang pemain kecanduan bermain games, mereka lebih rawan terhadap depresi, sikap cemas yang terlalu tinggi dan memiliki fobia sosial lainnya. Serta apabila seseorang pelajar atau siswa kecanduan bermain games maka tidak mengejutkan jika mereka memiliki prestasi buruk dalam pendidikannya.

Beberapa dampak negatif akibat terlalu sering bermain games di atas dapat memengaruhi disiplin belajar warga belajar. Aspek yang berpengaruh dalam diri warga belajar adalah aspek kesehatan. Aspek kesehatan jasmani warga belajar memengaruhi disiplin belajar. Menurut Slameto (2015), menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang diikuti oleh seseorang dapat terganggu atau tidal lancer apabila terdapat gangguan dari segi kesehatannya, maka seorang anak tidak akan memiliki motivasi untuk belajar, malas mengerjakan tugas dan konsentrasi belajar juga akan menurun dalam mencerna pembelajaran.

Thonthowi dalam Rahmat et al. (2016), mengatakan bahwa betapa pentingnya badan yang sehat dalam kehidupan karena badan yang sakit akan menjadi halangan dalam melakukan berbagai kegiatan. Dalam kegiatan belajar, apabila seseorang warga belajar sakit-sakitan, maka dia akan sering absen mengikuti proses pelatihan. Demikian jugadengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di luar sekolah, frekuensi belajar akan menjadi menurun. Maka badan yang sehat dan segar amat berpengaruh bagi tercapainya suksesnya belajar. Namun seseorang yang memiliki intensitas bermain games yang tinggi tentu akan mengurangi waktunya untuk bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah. Berkurangnya waktu untuk melakukan kegiatan tersebut akan berpengaruh terhadap kesehatan siswa dan akan berdampak pada kesiapan atau disiplin mereka dalam mengikuti pembelajaran. Disiplin tersebut berupa kesediaan melaksanakan aturan dan norma perkuliahan, ketaatan dan ketekunan melaksanakan aturan selama pelatihan, mengikuti pelatihan dengan tertib, dan melakukan pekerjaan rumah dengan baik. Maka penjabaran di atas, dapat tarik kesimpulan bahwa intensitas bermain games dengan taraf yang lebih lama akan memiliki disiplin belajar rendah.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap hubungan antara intensitas bermain game *online* dengan perilaku disiplin warga belajar

pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team diperoleh kesimpulan: *Pertama*, intensitas bermain game *online* oleh warga belajar di Lembaga Kursus Racing Mandiri Team tergolong tinggi, hal ini ditandai lebih dari separuh warga belajar menjawab pernyataan sering. Intensitas bermain game *online* dilihat dari frekuensi, durasi, atensi dan emosi. *Kedua*, perilaku disiplin oleh warga belajar di Lembaga Kursus Racing Mandiri Team tergolong rendah, hal ini ditandai lebih dari separuh warga belajar menjawab pernyataan kadang-kadang dan tidak pernah. Disiplin warga belajar dilihat dari kesedian, ketaatan dan ketertiban. *Ketiga*, terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game *online* dengan perilaku disiplin warga belajar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team. Dengan demikian, intensitas bermain game *online* merupakan salah satu faktor yang memengaruhi perilaku disiplin warga belajar. Apabila intensitas bermain game *online* tinggi maka perilaku disiplin warga belajar dalam mengikuti pelatihan tergolong rendah. Sebaliknya, jika intensitas bermain game *online* rendah maka perilaku disiplin warga belajar dalam mengikuti proses pelatihan tergolong tinggi.

## REFERENSI

- Agustina, A., & Solfema, S. (2018). Gambaran Kedisiplinan Santri Taman Pendidikan Al-Quran di Masjid Al-Hidayah Kota Solok. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(4), 392. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i4.101772>
- Anoraga, P. (2001). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Azwar, S. (2013). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budhi, F., & Indrawati, E. (2016). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa Pemain Game Online di Game Center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478–481.
- Chaplin, J. P. (2004). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Elly, R. (2016). Hubungan Kedisiplinan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 43–53.
- Hasanah, I. R. (2019). *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Melalui Smartphone dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Al-Bayyin Klaten Tahun 2018/2019*. Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Johan, R. S. (2014). Peran Motivasi dan Disiplin dalam Menunjang Prestasi Belajar Peserta Didik pada Bidang Studi IPS. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 275–286.

- Rahmat, A., Smith, M. Bin, & Rahim, M. (2016). Perilaku Hidup Sehat dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2), 113–122. <https://doi.org/10.15575/psy.v2i2.452>
- Sastrohadiwiryo, S. (2002). *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suradi. (2011). *Perilaku Disiplin Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.