

**PENGARUH PERMAINAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
PERKEMBANGAN DISIPLIN DAN PRESTASI SISWA  
(STUDI KASUS DI SMPN 2 PASAWAHAN KABUPATEN KUNINGAN)**

**TESIS**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh :


**MOHAMMAD SYAHRU ASSABANA  
NIM. 21086030044**

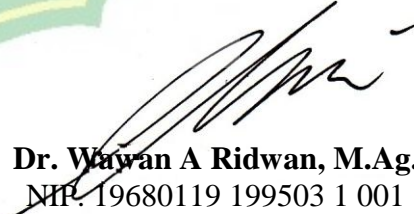
**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYEKH NURJATI CIREBON  
2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP  
PERKEMBANGAN DISIPLIN DAN PRESTASI SISWA  
(STUDI KASUS DI SMPN 2 PASAWAHAN KABUPATEN KUNINGAN)**



  
**Prof. Dr. H. Cecep Sumarna, M.Ag.**  
NIP. 19711028 199803 1 002

  
**Dr. Wayan A Ridwan, M.Ag.**  
NIP. 19680119 199503 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Syahru Assabana  
NIM : 21086030044  
Jenjang Program : Magister  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Pada Program Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah ASLI hasil penelitian saya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sejujurnya dan dengan penuh kesungguhan hati disertai kesiapan untuk bertanggung jawab atas segala resiko yang mungkin diberikan sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, 02 Agustus 2023

Yang menyatakan



**Mohammad Syahru Assabana**  
NIM. 21086030044

**Prof. Dr. H. Cecep Sumarna, M.Ag.**  
Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri  
(IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

---

**NOTA DINAS**

Lamp : 6 (Enam) Lembar  
Hal : *Penyerahan Tesis*

Kepada Yth,  
Direktur Program Pascasarjana  
IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Di  
CIREBON

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan merevisi seperlunya, kami berpendapat bahwa tesis saudara Mohammad Syahru Assabana yang berjudul: “Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Perkembangan Disiplin dan Prestasi Siswa (Studi Kasus di SMPN 2 Pasawahan Kabupaten Kuningan)” telah dapat diujikan.

Bersama dengan ini kami kirimkan naskahnya untuk diujikan dalam sidang ujian tesis Program Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Cirebon, 02 Agustus 2023  
Pembimbing I



**Prof. Dr. H. Cecep Sumarna, M.Ag.**  
NIP. 1971109198803 1 002

**Dr. Wawan A Ridwan, M.Ag.**

Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri  
(IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

---

**NOTA DINAS**

Lamp : 6 (Enam) Lembar

Hal : *Penyerahan Tesis*

Kepada Yth,  
Direktur Program Pascasarjana  
IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Di  
CIREBON

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan merevisi seperlunya, kami berpendapat bahwa tesis saudara Mohammad Syahru Assabana yang berjudul: “Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Perkembangan Disiplin dan Prestasi Siswa (Studi Kasus di SMPN 2 Pasawahan Kabupaten Kuningan)” telah dapat diujikan.

Bersama dengan ini kami kirimkan naskahnya untuk diujikan dalam sidang ujian tesis Program Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Cirebon, 02 Agustus 2023  
Pembimbing II



**Dr. Wawan A Ridwan, M.Ag.**  
NIP. 19680119 199503 1 001



**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN DISIPLIN  
DAN PRESTASI SISWA  
(STUDI KASUS DI SMPN 2 PASAWAHAN KABUPATEN KUNINGAN)**

Disusun oleh:  
**MOHAMMAD SYAHRU ASSABANA**  
NIM : 21086030044

Telah diujikan pada tanggal 31 Agustus 2023  
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.)

**Dewan Penguji**

Ketua/ Anggota, Sekretaris/ Anggota,

~~Prof. Dr. H. Suteja, M.Ag.~~ Dr. Akhmad Affandi, M.Ag.  
NIP. 19630305 199903 1 001 NIP. 19721214 200312 1 003

Pembimbing I/ Penguji, Pembimbing II/ Penguji,

~~Prof. Dr. H. Cecep Sumarna, M.Ag.~~ Dr. Wawan A Ridwan, M.Ag.  
NIP. 19711028 199803 1 002 NIP. 19680119 199503 1 001

Penguji Utama,

~~Prof. Dr. H. Suteja, M.Ag.~~  
NIP. 19630305 199903 1 001

Direktur,

~~Prof. Dr. H. Suteja, M.Ag.~~  
NIP. 19630305 199903 1 001



## ABSTRAK

Mohammad Syahru Assabana: **Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Perkembangan Disiplin Dan Prestasi Siswa (Studi Kasus Di SMPN 2 Pasawahan Kabupaten Kuningan)**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat beberapa kemajuan di bidang teknologi. Perkembangan teknologi tersebut memberikan dampak positif di berbagai bidang termasuk dalam bidang Pendidikan. Namun perkembangan teknologi yang pesat tersebut tidak diimbangi dengan kemampuan sumber daya manusia dalam memanfaatkannya. *Game Online* merupakan salah satu produk teknologi yang pada saat ini memberikan dampak negative terhadap dunia Pendidikan dikarenakan kurangnya minat belajar siswa dikarenakan kecanduan bermain *game online* tersebut. Masalah penelitian ini adalah seberapa besar motivasi siswa SMPN 2 Pasawahan bermain *game online*, seberapa tinggi pengaruh permainan *game online* terhadap perkembangan disiplin siswa, seberapa tinggi pengaruh permainan *game online* terhadap prestasi siswa, dan upaya apa yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi siswa kecanduan *game online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa SMPN 2 Pasawahan bermain *game online*, seberapa tinggi pengaruh permainan *game online* terhadap perkembangan disiplin siswa, seberapa tinggi pengaruh permainan *game online* terhadap prestasi siswa, dan upaya apa yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi siswa kecanduan *game online*.

Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan jumlah sampel yang digunakan adalah 60 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket dan wawancara. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Hasil uji t hitung menunjukkan bahwa nilai t hitung adalah -10.377 serta nilai signifikansi 0.000 atau kurang dari 0.05. nilai koefisien dari X1 (*Game Online*) adalah -0.110 sehingga dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh negative dan signifikan terhadap perkembangan disiplin dan prestasi siswa.

**Kata Kunci:** *Game Online, Disiplin, Prestasi Belajar*

## **ABSTRACT**

Mohammad Syahru Assabana: *The Effect of Playing Online Games on the Development of Discipline and Student Achievement (Case Study at SMPN 2 Pasawahan, Kuningan Regency)*

*The rapid development of technology has made several advances in the field of technology. These technological developments have had a positive impact on various fields including in the field of Education. However, this rapid technological development is not matched by the ability of human resources to utilize it. Online games are one of the technological products that currently have a negative impact on the world of education due to the lack of interest in student learning due to addiction to playing these online games. The problem of this research is how much the motivation of SMPN 2 Pasawahan students is to play online games, how high the effect of online game play is on the development of student discipline, how high the influence of online game play is on student achievement, and what efforts are made by teachers in dealing with students addicted to online games. The purpose of this study was to find out how motivated SMPN 2 Pasawahan students are to play online games, how high the influence of online game play is on the development of student discipline, how high the influence of online game play is on student achievement, and what efforts are made by teachers in overcoming student addiction to games on line.*

*The research method used is quantitative with a sample size of 60 people. Data collection techniques used in this study were questionnaires or questionnaires and interviews. This study concludes that the results of the t-count test show that the t-count value is -10.377 and a significance value of 0.000 or less than 0.05. the coefficient value of XI (Online Game) is -0.110 so it can be concluded that online games have a negative and significant influence on the development of discipline and student achievement.*

**Keywords:** *Game Online, Discipline, Learning Achievement*



## الخلاصة

محمد شهرو آسابانا: تأثير الألعاب الإلكترونية على تطوير انضباط وإنجاز الطلاب (دراسة حالة في المدرسة الثانوية ٢ اباساواهان الحكومية في مقاطعة كونينجان)

يؤدي تطور التكنولوجيا السريع إلى بعض التقدم في مجال التكنولوجيا. يترتب على هذا التطور تأثيرات إيجابية في مجموعة متنوعة من المجالات بما في ذلك مجال التعليم. ومع ذلك، لا يتم هذا التطور السريع في التكنولوجيا مع قدرة الإنسان على استخدامها بشكل فعال. تُعتبر ألعاب الفيديو عبر الإنترنت واحدة من منتجات التكنولوجيا التي تؤثر سلباً على مجال التعليم بسبب انخفاض اهتمام الطلاب بالدراسة نتيجة إدمانهم للألعاب الإلكترونية. مسائل هذا البحث هي معرفة مدى اهتمام طلاب المدرسة الثانوية ٢ اباساواهان الحكومية بالألعاب الإلكترونية، ومدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تطوير انضباط الطلاب، ومدى تأثير الألعاب الإلكترونية على إنجاز الطلاب، وجهود المدسسين للتغلب على إدمان الطلاب في هذه الألعاب. يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى اهتمام طلاب المدرسة الثانوية ٢ اباساواهان الحكومية بالألعاب الإلكترونية، ومدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تطوير انضباط الطلاب، ومدى تأثير الألعاب الإلكترونية على إنجاز الطلاب، وجهود المدسسين للتغلب على إدمان الطلاب في هذه الألعاب.

المنهجية المستخدمة في هذا البحث هي منهجية كمية، وتم عينته 60 طالباً. و جمع البيانات من خلال استبيانات ومقابلات. تشير نتائج هذا البحث إلى أن اختبار  $t$  المحسوبة تشير إلى أن قيمة  $t$  المحسوبة هي - ٣٧٧.١٠ وقيمة الاحتمالية هي 0.000 أو أقل من 0.05. قيمة معامل  $X1$  <sup>٤٠</sup> ناب (الإلكترونية) هي -0.110، وبالتالي يمكن الاستدلال على أن الألعاب عبر الإنترنت لها تأثير سلبي ومهم على تطوير انضباط وإنجاز الطلاب.

الكلمات الرئيسية: ألعاب عبر الإنترنت، الانضباط، إنجاز التعلم

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberi segala karunia, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Salawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW., para keluarganya, sahabat-sahabatnya dan kepada semua umatnya hingga akhir zaman.

Tesis ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Dalam menyusun tesis ini penulis banyak menerima bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Suteja, MA. selaku Direktur Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon;
2. Dr. Akhmad Affandi, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pascasarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon;
3. Prof. Dr. H. Cecep Sumarna, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan motivasi dan sabar dalam membimbing, serta meluangkan waktunya selama penelitian dan penulisan tesis ini;
4. Dr. Wawan A Ridwan, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan, serta meluangkan waktunya selama penelitian dan penulisan tesis ini;
5. Seluruh dosen Pascasarjana Pendidikan Agama Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang sudah berbagi dan memberikan ilmu pengetahuannya;
6. Bapak Raski Baskara Selaku Kepala Desa Paniis dan jajarannya yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga saya bisa melanjutkan pendidikan jenjang pascasarjana
7. Bapak Dede Dudi Sudiana M.Pd. selaku Kepala SMPN 2 Pasawahan yang telah memberikan izin untuk Penelitian di SMPN 2 Pasawahan, Bu Hj. Een, M.Pd. selaku guru PAI, Bu Wiwin, S.Pd. selaku wali kelas 7.1, Bapak Redi,

S.Pd. selaku wali kelas 7.2, Bapak Adi Firmansyah, S.Pd. selaku wali kelas 7.3, Bu Helfia, S.Pd. selaku TU, dan adik-adik tercinta siswa-siswi SMPN 2 Pasawahan yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

8. Abah, umi, papah, mamah, Kakak-kakak tercinta serta seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan di setiap waktu siang dan malam;
9. Istriku tercinta, Istiqomah, S.Pd. yang setia mendampingi, dalam proses penyusunan tesis ini beserta Anak tercinta Arsyila Hayfa Syawaliyah.
10. Teman-teman seperjuangan PAI-C yang senantiasa kompak, teguh dalam pendirian.
11. Dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun tesis ini.

Semoga Allah SWT. Membalas kebaikan serta budi baik mereka semua dan dijadikan amal ibadah di sisi-Nya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam tesis ini tentunya masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran penulis harapkan untuk kesempurnaan tesis ini. Mudah-mudahan tesis ini menjadi setitik sumbangan bagi khazanah ilmu pengetahuan yang luas.

Akhirnya penulis berharap mudah-mudahan tesis ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Kuningan, 10 Agustus 2023

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA DINAS .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Kegunaan Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Landasan Teori .....	9
1. <i>Game Online</i> .....	9
2. Disiplin.....	19
3. Prestasi Belajar.....	34
B. Variabel.....	42
C. Paradigma (Kerangka Penelitian) .....	44
D. Hipotesis .....	46
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	47
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	52
B. Jenis dan Sumber Data.....	52
C. Populasi dan Sampel .....	52
D. Definisi Operasional Variabel .....	53
E. Pengumpulan Data .....	54
F. Analisis Data.....	55
1. Uji Validitas .....	55
2. Uji Reliabilitas .....	55
3. Analisis Regresi Linier Berganda .....	55
4. Uji Asumsi Klasik .....	56
5. Pengujian Hipotesis.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
A. Hasil Penelitian .....	59
B. Pembahasan .....	74

<b>BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>81</b>
A. Kesimpulan .....	81
B. Rekomendasi.....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	82
LAMPIRAN .....	86





## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....	61
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	61
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Lamanya Waktu Bermain Game Online .....	62
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Mata Pencaharian Orang tua ..	62
Tabel 4.5 Uji Validitas Item Game Online (X1) .....	63
Tabel 4.6 Uji Validitas Item Perkembangan Disiplin Siswa (Y1) .....	64
Tabel 4.7 Uji Validitas Item Prestasi Siswa (Y2) .....	64
Tabel 4.8 Uji Reliabilitas .....	65
Tabel 4.9 Uji One Sampel Kolmogorov Smirnov .....	65
Tabel 4.10 Uji Multikolinieritas .....	66
Tabel 4.11 Uji Durbin Watson .....	66
Tabel 4.12 Uji Regresi Parsial .....	69
Tabel 4.13 Uji Regresi Parsial .....	69
Tabel 4.14 Uji Hipotesis (Uji t) .....	70
Tabel 4.15 Uji Regresi Parsial .....	71
Tabel 4.16 Uji Koefisien Determinan .....	71
Tabel 4.17 Uji Koefisien Determinan .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian .....	46
Gambar 4.1. Uji Scatterplot Variabel X1.....	68
Gambar 4.2. Uji Scatterplot .....	68

