



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Hubungan *Game Online Point Blank* dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah Dasar

Taufik Wibi Aonillah*, Yusuf Suryana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding author: taufikwibi14@gmail.com

Submitted/Received 15 April 2022; First Revised 10 Juni 2022, Accepted 10 Agustus 2022

First Available Online 20 Agustus 2022, Publication Date 01 September 2022

Abstract

This research is motivated by the disciplinary attitude of students at SDN 1 Sukaraja. This study aims to determine the relationship between point blank online games and student discipline at SDN 1 Sukaraja. This study uses a quantitative approach. The population in this study were students at SDN 1 Sukaraja. The samples taken were the fifth grade students of SDN 1 Sukaraja, totaling 22 students. Methods of data collection using questionnaires, observation, and documentation. This research uses validity test and reliability test. This study uses two data analysis techniques, namely descriptive analysis and hypothesis analysis. The hypothesis test of this research uses the product moment correlation test with the help of SPSS. The results of the research regarding the relationship between point blank online games and student discipline attitudes indicate that the hypothesis is accepted. Through the product moment correlation test, the hypothesis shows that $r_{count} 0.444$ is greater than $r_{table} 0.404$, so H_0 and H_1 are accepted. This shows that there is a relationship between point blank online games and student discipline at SDN 1 Sukaraja. $r_{count} 0.444$ indicates a moderate/sufficient correlation level. The direction of the relationship between the two variables is unidirectional because the coefficient value is positive. This means that the higher the frequency of students playing point blank online games, the higher the effect on student discipline at SDN 1 Sukaraja. Vice versa, the lower the frequency of students playing point blank online games, the lower the effect on student discipline at SDN 1 Sukaraja.

Keywords: Online Game, quantitative, Discipline Attitude

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan game online point blank dengan sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini ada siswa di SDN 1 Sukaraja. Sampel yang diambil yaitu siswa kelas V SDN 1 Sukaraja yang berjumlah 22 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan kuisioner, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif dan analisis hipotesis. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji korelasi product moment dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian mengenai hubungan game online point blank dengan sikap disiplin siswa menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Melalui uji korelasi product moment hipotesis didapatkan hasil bahwa $r_{hitung} 0,444$ lebih besar dari $r_{tabel} 0,404$ maka H_0 dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara game online point blank dengan sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja. $r_{hitung} 0,444$ menunjukkan tingkat korelasi cukup/ sedang. Arah hubungan kedua variabel tersebut searah dikarenakan nilai koefisiennya bernilai positif. Hal ini berarti semakin tinggi frekuensi siswa bermain game online point blank, semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja. Begitupun sebaliknya, semakin rendah frekuensi siswa bermain game online point blank semakin rendah pula pengaruhnya terhadap sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja.

Kata Kunci: Game Online, Kuantitatif, Sikap Disiplin

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 diberbagai 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 dipertanian maupun dipedesaan, seperti televisi, telepon, radio, telepon genggam (Hp), *Gadget, Ipad*, bahkan internet bukan hanya

melanda masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat dipelosok-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 di gemari anak-anak adalah *game online* dan anak-anak juga sangat menggemari permainan yang bersifat 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 scenario dimana mereka harus mengambil sebuah keputusan-keputusan strategis yang mengakutetis dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Banyak jenis (*genre*) game online yang dapat dimainkan. Jenis-jenis game online itu antara lain *First Person Shooter*, *Real-Time Strategy*, *Cross- Platform Online*, *Browser Games*, dan *Massive Multiplayer Online Games*. Ada beberapa contoh permainan yang erat dengan unsur kekerasan dan konten dewasa dalam game online seperti *Point Blank* dari Zepetto (Apriyanto dan Lasodi, 2016).

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 (Zepetto, 2019). 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). Menurut (Notoamodjo, 2005) 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 di kemukakan Syamsudin pada tahun 1997 adalah tingkah laku atau gerakan-gerakan yang tampak dan ditampikan interkasinya dengan lingkungan sosial. Interaksi tersebut terdapat proses saling merespon, saling mempengaruhi serta saling menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial.

Dengan demikian perasaan dalam merespon suatu objek dapat positif yaitu perasaan senang, menerima, terbuka dan lain-lain dan dapat negative yaitu perasaan tidak senang, tidak menerima, tidak terbuka dan lain-lain. Sikap diartikan sebagai suatu konstruk untuk memungkinkan terlihatnya suatu aktivitas.

Disiplin Sebagai kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan atau ketertiban. Nilai-nilai tersebut telah menjadi bagian dalam hidupnya, perilaku itu tercipta melalui proses binaan keluarga, pendidikan dan pengalaman (Hadianti, 2017).

Disiplin merupakan hal penting untuk diperhatikan dalam rangka membina karakter seseorang. Berbekal nilai karakter disiplin akan mendorong tumbuhnya nilai nilai karakter baik lainnya, seperti tanggung jawab, kejujuran, Kerjasama (Hanik at. all, 2021).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Dewi, RIswandi, dan Lolyana, 2018) mengenai hubungan kebiasaan bermain *game online* dirumah dengan sikap disiplin siswa menunjukkan bahwa “kebiasaan bermain game online dirumah merupakan salah satu penyebab buruknya sikap disiplin siswa di sekolah”. Penelitian serupa juga yang dilakukan (Fauziah, 2013) menyatakan bahwa mengakses game online membuat siswa cenderung berperilaku positif dan negatif. Perilaku positifnya yaitu siswa dapat memiliki banyak teman sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukar pikiran sehingga wawasan siswa bertambah. Kemudian siswa cenderung berperilaku negatif yaitu siswa menjadi malas belajar seperti menunda pekerjaan sekolah dan mengakses *game online* ketika jam pelajaran. Selanjutnya (Limianto, 2019) mengungkapkan bahwa dampak bermain game online yaitu kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain.

Berdasarkan uraian diatas serta hasil pengamatan melalui observasi terhadap guru dan siswa SDN 1 Sukaraja, menunjukkan bahwa ada beberapa siswa tidak fokus terhadap mata pelajaran selama pembelajaran berlangsung. Secara psikologis, sikap siswa yang demikian disebabkan karena kurangnya kesadaran dalam disiplin. Alasan peneliti memilih sekolah dasar ini sebagai objek penelitian adalah disebabkan karena siswa yang bersekolah disekolah dasar tersebut lebih mengenal/mengetahui tentang teknologi. Sehubungan dengan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap sekolah tersebut, dengan judul “Hubungan Game Online Point Blank Dengan Sikap Disiplin Siswa di sekolah dasar”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara untuk pengambilan data. Oleh karena itu metode penelitian yang di ungkapkan oleh (Sugiyono, 2013) berpendapat bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional. Penelitian korelasional adalah penelitian yang menyelidiki ada atau tidaknya hubungan/korelasi antara dua variabel atau lebih (Yeni j, Zelhendri, dan Darmansyah, 2018). Variabel bebas (X) adalah *game online point blank* dan variabel terikat (Y) adalah

sikap disiplin siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sukaraja, Kecamatan Sindangkasih, Kabupaten Ciamis. Penelitian ini dilaksanakan pada Juni 2020. Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Sukaraja.

penelitian ini menggunakan Instrumen kuisisioner dan dokumentasi untuk mengambil datanya. Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang ditetapkan dan digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang di butuhkan (Werang, 2015). Kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan yang berhubungan erat dengan masalah penelitian yang hendak di pecahkan (Sukardi, 2008). Sedangkan dokumentasi adalah teknik yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang di teliti sehingga akan di peroleh data yang lengkap. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuisisioner untuk memperoleh data tentang sikap disiplin dan *game online point blank* yang dimainkan siswa kelas V SDN 1 Sukaraja. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data jumlah siswa kelas V SDN 1 Sukaraja. sebelum penelitian dilaksanakan, instrumen yang berupa kuisisioner di konsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing. Setelah itu uji validasi dan uji reabilitas. Uji validitas merupakan sebuah ukuran yang menunjukkan keandalan atau kelebihan suatu alat ukur, untuk menguji validitas dapat dilakukan dengan bantuan

SPSS.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis hipotesis. Analisis Deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penghitungan mean, median, modus, dan standar deviasi dengan bantuan SPSS (Maswar, 2017). Sedangkan Analisis uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian yang telah disusun dapat diterima atau ditolak (Saputro & Rahayu 2020). Dimana analisis uji hipotesis tidak menguji kebenaran hipotesis, tetapi menguji hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Pengujian ini dapat dilakukan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* untuk mengetahui korelasi antar dua variabel dengan menggunakan bantuan program SPSS.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Data

Hasil penelitian di deskripsikan berdasarkan setiap variabel pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Kecenderungan Variabel Game Online Point Blank

Interval	F	%	Ket
$X \geq 42$	4	18%	Sangat Baik
$42 \leq X \leq 40$	3	14%	Baik
$40 \leq X \leq 38$	8	36%	Sedang
$X \leq 38$	7	32%	Kurang

Berdasarkan tabel 1 diatas, dapat diketahui bahwa frekuensi variable game online point

blank terdapat kategori sangat baik sebanyak 4 siswa (15%), baik 3 siswa (14%), sedang 8 siswa (36%), dan kurang 7 siswa (32%). Sehingga bisa disimpulkan bahwa kecenderungan nilai yang sering muncul di kategori Baik sebanyak 3 siswa (14%). Selengkapnya (lihat **Tabel 2**).

Tabel 2. Kecenderungan Variabel Sikap Disiplin Siswa

Interval	F	%	Ket
$X \geq 38$	2	9%	Sangat Baik
$38 \geq X \geq 37$	8	36%	Baik
$37 \geq X \geq 36$	2	9%	Sedang
$X \leq 36$	10	45%	Kurang

Berdasarkan tabel 2 diatas, diketahui frekuensi variabel sikap disiplin siswa kategori sangat baik sebanyak 2 siswa (9%), baik sebanyak 8 siswa (36%), sedang sebanyak 2 siswa (9%), dan kurang sebanyak 10 siswa (45%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecenderungan nilai yang sering muncul adalah sangat baik sebanyak 2 siswa (9%)

Uji Prasarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolomogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Game Online Point Blank	.177	22	.070	.892	22	.020

Berdasarkan tabel 3 diatas, H_1 ditolak. Hal ini berarti variabel presentase bermain game online point blank berdistribusi normal. tabel

didasar menunjukkan bahwa nilai sig sebesar $0,70 > 0,05$.

b. Uji Linearitas

(Lihat **Tabel 4**).

Tabel 4. Anova Tabel

		Sum Of Square	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Group	Combined	73.538	5	14.708	.936	.020
	Linearity	64.607	1	64.607	4.077	.047
	Deviation from linearity	9.471	4	2.368	.151	.960
	Total	324.955	21			
Within group		251.417	16	15.714		

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat dilihat bahwa sig atau $p > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hubungan game online point blank dengan sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja memiliki hubungan yang linier.

c. Pengujian Hipotesis

(Lihat **Tabel 5**).

Tabel 5. Correlation

		Game Online	Sikap Disiplin
Game Online Point Blank	Pearson Correlation	1	.444*
	Sig. (2-tailed)		.038
	N	22	22
	<hr/>		
Sikap Disiplin Siswa	Pearson Correlation	.444*	1
	Sig. (2-tailed)	.038	
	N	22	22

Berdasarkan tabel 5 diatas diketahui nilai pearson correlation hubungan game online point blank dengan sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja adalah 0,444. nilai ini menunjukkan tingkat korelasi sedang

selanjutnya dibandingkan dengan nilai r_{tabel}

dengan taraf kesalahan 5% adalah 0,404. Bila hitung lebih kecil dari r_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, tetapi sebaliknya bila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka H_1 diterima. Dari hasil tabel 5 diatas bahwa r_{hitung} 0,444 lebih besar dari r_{tabel} 0,404 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada hubungan antara *game online point blank* dengan sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja. Nilai koefisien korelasi bernilai positif yang artinya bahwa arah hubungan kedua variabel tersebut searah.

Hasil temuan mengenai frekuensi *game online point blank* pada siswa kelas V SDN 1 Sukaraja yaitu: siswa dengan kategori sangat baik sebanyak 4 siswa (15%), Baik sebanyak 3 siswa (14%), Sedang sebanyak 8 siswa (36%), Kurang sebanyak 7 siswa (32%). Sedangkan nilai meannya 40, nilai tersebut berada di antara kelas interval $42 \leq x < 44$ itu artinya tingkat *game online point blank* pada siswa berada pada frekuensi baik.

Sedangkan Hasil temuan mengenai sikap disiplin pada siswa kelas V SDN 1 Sukaraja yaitu: siswa dengan kategori sangat baik sebanyak 2 siswa (9%), kategori baik sebanyak 8 siswa (36%), kategori Sedang sebanyak 2 siswa (9%), dan kategori Kurang sebanyak 10 siswa (45%). Sedangkan jika melihat hasil mean adalah 37, nilai tersebut berada pada interval kelas $38 \geq x > 37$ yang artinya tingkat sikap disiplin siswa di SDN 1

Sukaraja berada dalam kategori baik.

Adapun hasil penelitian mengenai hubungan *game online point blank* dengan sikap disiplin siswa menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Melalui uji korelasi product moment hipotesis didapatkan hasil bahwa r_{hitung} 0,444 lebih besar dari r_{tabel} 0,404 maka H_0 dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara *game online point blank* dengan sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja. r_{hitung} 0,444 menunjukkan tingkat korelasi cukup/sedang. Arah hubungan kedua variable tersebut searah dikarenakan nilai koefisiennya bernilai positif. Hal ini berarti semakin tinggi frekuensi siswa bermain *game online point blank*, semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja. Begitupun sebaliknya, semakin rendah frekuensi siswa bermain *game online point blank* semakin rendah pula pengaruhnya terhadap sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja.

Menurut (Asih, 2010) 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. Siswa yang bermain *game online* menjadi mudah marah saat tidak mempunyai waktu untuk bermain *game online*, siswa yang bermain *game online* akan

cenderung mengorbankan waktunya untuk bermain walaupun mengorbankan tanggung jawabnya di dunia nyata. Namun, perasaan bersalah akan meninggalkan tanggung jawab tersebut tetap ada pada pemain. Walaupun sudah jenuh bermain game online, siswa yang bermain game online akan tetap melanjutkan aktivitas bermain game. Siswa yang bermain game online akan cenderung meninggalkan kehidupan sosialnya di dunia nyata demi aktivitas bermain game online. Siswa yang bermain 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 bermain game online sangat mempengaruhi sikap disiplin pada individu/siswa disekolah, sebab kebiasaan bermain game online memiliki beberapa efek negatif terhadap pembentukan sikap disiplin disekolah. 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 ada pula yang berpendapat bahwa game online memiliki dampak positif juga. Menurut (Suciati, 2013) 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 pada tahun 1997 "pengertian sikap adalah tingkah laku atau gerakan-gerakan yang tampak dan ditampilkan dalam

interaksinya dengan lingkungan sosial.” Interaksi tersebut terdapat proses saling merespon, saling mempengaruhi serta saling menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. 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.

Sikap adalah cara menempatkan atau membawa diri, atau cara merasakan jalan pikiran dan perilaku. Lebih lanjut konsep tentang sikap atau dalam Bahasa Inggris disebut attitude adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang.

Perilaku siswa terbentuk karna 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 kesanubarinya dan dampaknya kadang-kadang melebihi pengaruh dari orang tuanya dirumah. Sikap dan perilaku yang ditampilkan guru tersebut pada dasarnya merupakan bagian dari upaya

pendisiplinan siswa disekolah.

KESIMPULAN

Setelah penelitian dilakukan beberapa temuan di peroleh khususnya mengenai hubungan antara *game online point blank* dengan sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja, yaitu:

1. Hasil temuan mengenai frekuensi *game online point blank* pada siswa kelas V SDN 1 Sukaraja yaitu: siswa dengan kategori sangat baik sebanyak 4 siswa (15%), Baik sebanyak 3 siswa (14%), Sedang sebanyak 8 siswa (36%), Kurang sebanyak 7 siswa (32%). Sedangkan nilai meannya 40, nilai tersebut berada di antara kelas interval $42 \leq x < 44$ itu artinya tingkat *game online point blank* pada siswa berada pada frekuensi baik.
2. Hasil temuan mengenai sikap disiplin pada siswa kelas V SDN 1 Sukaraja yaitu: siswa dengan kategori sangat baik sebanyak 2 siswa (9%), kategori baik sebanyak 8 siswa (36%), kategori Sedang sebanyak 2 siswa (9%), dan kategori Kurang sebanyak 10 siswa (45%). Sedangkan jika melihat hasil
3. Mean adalah 37, nilai tersebut berada pada interval kelas $38 \geq x > 37$ yang artinya tingkat sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja berada dalam kategori baik.
4. Hubungan antara *game online point blank* dengan sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja relatif cukup/sedang. Hal ini ditunjukkan Melalui uji korelasi *product*

moment hipotesis didapatkan hasil bahwa r_{hitung} 0,444 lebih besar dari r_{tabel} 0,404 maka H_0 dan H_1 diterima. Arah hubungan kedua variabel tersebut searah dikarenakan nilai koefisiennya bernilai positif. Hal ini berarti semakin tinggi frekuensi siswa bermain *game online point blank*, semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja. Begitupun sebaliknya, semakin rendah frekuensi siswa bermain *game online point blank* semakin rendah pula pengaruhnya terhadap sikap disiplin siswa di SDN 1 Sukaraja.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, G. Y., & Pratiwi, M. M. S. (2012). Perilaku prososial ditinjau dari empati dan kematangan emosi. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(1), 33-42.
- Dewi, N. A., Riswandi, R., & Loliyana, L. (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di Rumah Dengan Sikap Disiplin. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(10), 1-10.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.
- Limianto, R. B. (2019). Pengaruh bermain *game online* terhadap disiplin belajar siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1(2), 49-54.
- Suciati, S. (2013). Konseling keluarga i-cacho-e untuk mengurangi kecanduan bermain *game*. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2), 130-135.
- Maswar, M. (2017). Analisis statistik deskriptif nilai UAS ekonometrika mahasiswa dengan program SPSS 23 & Eviews 8.1. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 1(2), 273-292.
- Hanik, E. U., Hanifah, A. N., Istiqomah, N., Trisnawati, W., & Syifa, L. (2021). Penanaman nilai pendidikan karakter kedisiplinan dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Civil Officium: Journal of Empirical Studies on Social Science*, 1(1), 14-19.
- Apriyanto, A., & Lasodi, I. S. (2016). Pembuatan *game* labirin menggunakan aplikasi construct 2 berbasis online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 2(2), 64-72.
- Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. (2020). Perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran project based learning (pjl) dan problem based learning (pbl) berbantuan media monopoli terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 185-193.
- Hadianti, L. S. (2017). Pengaruh pelaksanaan tata tertib sekolah terhadap kedisiplinan belajar siswa (penelitian deskriptif analisis di SDN Sukakarya II kecamatan Samarang kabupaten Garut). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 2(1), 1-8.