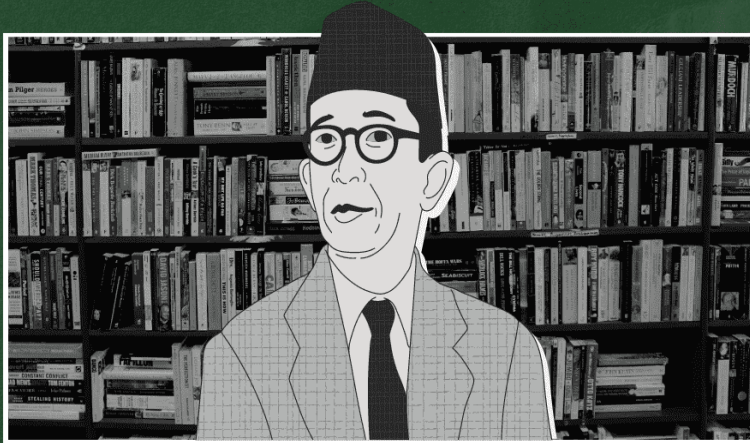


Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

ISSN 2598-991X (ONLINE)

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

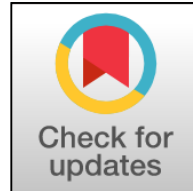
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

The Relationship Of Online Games With The Disciplinary Character Of Elementary School Students

The Relationship Of Online Games With The Disciplinary Character Of Elementary School Students

Shendi Helmaniah, shendihelmaniah@gmail.com, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Ermawati Zulikhatin Nuroh, ermawati@umsida.ac.id, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This quantitative descriptive research investigates the intensity of online gaming among Grade V students at SD Negeri 4 Bandungrejo, Bantur District, Malang Regency, aiming to assess its relationship with students' disciplinary character. Data was collected using questionnaires and documentation from a sample of 8 students, and analyzed through descriptive statistical methods. The findings reveal a negative and insignificant correlation between online gaming and students' disciplinary character, indicating that online gaming might not significantly influence their discipline. This study provides valuable insights for educators, parents, and policymakers on understanding and addressing potential challenges related to online gaming and its impact on students' behavior.

Highlights:

- **Importance of Disciplinary Character:** This research focuses on assessing the disciplinary character of Grade V students in relation to their engagement in online gaming, shedding light on its significance for their overall development.
- **Quantitative Descriptive Approach:** The study employs a quantitative research design to provide an overview of the intensity of online gaming among Grade V students, allowing for objective data analysis and inference.
- **Correlational Analysis:** By utilizing a correlative model, the research examines the relationship between online gaming and students' discipline, presenting insights into any potential connections or lack thereof.

Keywords: Online gaming, Grade V students, Discipline, Quantitative research, Correlational analysis.

Published date: 2023-08-21 01:17:56

PENDAHULUAN

Bermain atau permainan adalah kegiatan spesifik untuk mendapatkan kesenangan. Permainan adalah indera mengekspresikan diri bagi anak agar motorik semakin matang. Anak bisa belajar banyak tentang interaksi menggunakan lingkungan sekitarnya dan bermanfaat pada pengembangan minat talenta dalam diri anak melalui perantara bermain ini. Dalam hal ini dapat ditarik poin krusial bahwa permainan merupakan alat yang menghasilkan anak dapat menjelajahi dunianya agar tercipta kesenangan, menghilangkan kebosanan serta melatih motorik anak supaya berkembang [1]. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Bandungrejo 4 Kecamatan Bantur, Kabupaten Malang pada tanggal 02 Maret 2022, peneliti menemukan permasalahan di kelas V pada karakter disiplin siswa di kelas V yang berjumlah 17 siswa. Permasalahan tersebut yaitu karakter disiplin siswa yang telat masuk sekolah, kurang rapi dalam berseragam dan lain sebagainya setelah pandemi COVID-19 yaitu dalam pembelajaran tatap muka [2].

Era globalisasi seperti waktu ini berkembang pesat serta dapat berpengaruh besar bagi kehidupan manusia. Kualitas diri individu wajib terus berkembang agar dapat memerangi persaingan yg ketat dengan individu lainnya berhubungan dalam era globalisasi saat ini. Begitupun menggunakan permainan secara terus menerus berkembang pesat menggunakan adanya permainan online atau mampu diklaim game online. Game online merupakan program permainan yang dimana saja, kapan saja dapat di mainkan baik secara individu juga berkelompok pada seluruh dunia tersambung melalui jaringan, menampilkan gambar-gambar menarik serta didukung dengan komputer [3].

Pada tahun 2021, pembelajaran dilakukan secara hybrid learning. Hybrid learning adalah pembelajaran yang dilakukan 50% tatap muka, dan 50% dalam jaringan secara bergantian. Kebiasaan anak selama pembelajaran dalam jaringan (online) di rumah yang sering bermain game akan berpengaruh terhadap sikap anak [4]. Pada masa pembelajaran daring anak-anak sering bermain game online dengan teman sebaya bahkan orang yang lebih dewasa. Sedangkan orang tua yang merupakan seseorang yang penting berperan dalam pembentukan anak lebih cenderung fokus dalam mencari ekonomi yang agak sulit dalam pandemi COVID-19 itu sehingga sebagian besar waktu orangtua adalah bekerja dan tidak fokus dalam pembelajaran karakter untuk anaknya selama di rumah. Sebelum adanya pandemi COVID-19 sekolah sudah matang dalam membentuk karakter peserta didik yakni berupa program sekolah dalam rangka membangun karakter disiplin siswa dengan kegiatan rutin seperti melatih kedisiplinan dengan ekstrakurikuler pramuk [5].

Karakter disiplin merupakan hal dasar yang harus diajarkan pada anak-anak sejak dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui realitas penggunaan *game online* oleh siswa dan mengetahui seberapa besar hubungan *game online* dengan karakter disiplin siswa sekolah dasar [6].

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif non-eksperimen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan desain penelitian korelasional dua arah *two tail* karena untuk mengetahui suatu hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen [7]. Jenis penelitian korelasional yang lebih condong menggunakan korelasional pearson product moment dimana sampel yang di ambil merupakan sampel yang sebagian besar berpengaruh besar dalam penelitian ini [8]. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh bisa lebih representatif [9].

Rumus korelasional pearson product moment :

rx_y = koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

xy = jumlah hasil perkalian antara variabel X dengan variabel Y

x = jumlah nilai setiap item

y = jumlah nilai konstan

N = jumlah subyek penelitian

Populasi dan sampel dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas 5 SD Negeri 4 Bandungrejo dengan menggunakan Teknik purposive sampling sebanyak 8 siswa yang dapat mewakili dalam penelitian yang akan dilakukan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah Teknik pengumpulan data kuisioner dengan 15 soal yang berupa soal terkait *game online* dan karakter disiplin. Teknik analisis data yang dilakukan untuk melihat hubungan *game online* dengan karakter disiplin siswa kelas V SD Negeri 4 Bandungrejo dalam penelitian ini menggunakan Uji Normalitas, Uji t untuk melihat ada atau tidak pengaruh variabel x terhadap variabel y. Dan menggunakan uji korelasional pearson product moment menggunakan rumus manual untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya. Perhitungan menggunakan bantuan dari spss versi 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengambilan data yang dilakukan di SD Negeri 4 Bandungrejo. Data di peroleh dengan menyebarkan kuisioner/angket. Proses pengambilan data dilakukan pada bulan Maret 2022 dengan satu kali pertemuan dengan diawasi oleh kepala sekolah dan guru kelas V SD Negeri 4 Bandungrejo.

Berdasarkan angket yang sudah di berikan kepada 8 siswa sebagai sampel penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri 4 Bandungrejo menghasilkan data yaitu menggunakan r hitung dan r tabel sebesar 0,372 yakni lebih kecil daru 0,707 maka terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara game online dengan karakter disiplin. Sedangkan berdasarkan perhitungan tingkat hubungan interval koefisien atas $r = 0,372$ tergolong pada interval koefisien 0,20 - 0,0399 yang berarti tingkat hubungan antara game online dengan karakter disiplin tergolong rendah. Dalam uji T diperoleh hasil yang menunjukkan hubungan sebesar 13,84% berdasarkan diperoleh $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dengan nilai $0,982 \leq 2,447$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan.

Uji Normalitas

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika nilai sig > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal
2. Jika nilai sig < 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk			
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Game Online	.240	8	.194	.863	8	.130
Karakter Disiplin	.253	8	.140	.857	8	.112

Table 1. Uji Normalitas

Dalam teknik uji normalitas untuk penelitian ini yaitu dengan melihat tabel *shapiro-wilk* karena sampel yang di ambil kurang dari 50 sampel [10]. Berdasarkan tabel *Tests of Normality* diatas menunjukkan game online signifikansinya sebesar 0,130 dan karakter disiplin signifikansinya sebesar 0,112. Sedangkan syarat uji normalitas adalah jika $Sig > 0,05$ maka variabel berdistribusi Normal. Dan jika $Sig < 0,05$ maka variabel tidak berdistribusi Normal. Kesimpulan dari tabel diatas adalah kedua variabel berdistribusi normal dan dapat di lakukan pengujian selanjutnya.

Uji T-Test

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan
2. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan = 0,982

$$t_{tabel} dk = n-2$$

$$= 8-2$$

$$= 6$$

$$= 2,447$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat diperoleh hasil $0,982 \leq 2,447$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dari uji-t akan tetapi adauji selanjutnya yang menunjukkan hubungan dengan menggunakan interval koefisien sebagai berikut :

Interval Koefisien (r)	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Table 2. Interval Koefisien Korelasi

Berdasarkan tabel di atas $r = 0,372$ tergolong pada interval koefisien 0,20 – 0,399 yang artinya tingkat hubungan Rendah.

Kekuatan hubungan dalam Koefisien Determinasi

$$KP = r^2 \times 100\%$$

$$= (0,372)^2 \times 100\%$$

$$= 0,1384 \times 100\%$$

$$= 13,84\%$$

Artinya variabel game online memberikan kontribusi terhadap karakter disiplin siswa sebesar 13,84 %

Uji Korelasi Pearson Product Moment

Dasar pengambilan keputusan :

1. $r_{hitung} > r_{tabel}$ = positif
2. $r_{hitung} < r_{tabel}$ = negatif

No	Game Online (X)	Karakter Disiplin (Y)	XY	X ²	Y ²
1	28	16	448	784	256
2	16	9	144	256	81
3	21	13	273	441	169
4	23	15	345	529	225
5	25	16	400	625	256

Table 3. Tabulasi Uji Korelasi Pearson Product Moment

0,372

Jadi, koefisien korelasinya / r_{hitung} adalah 0,372

$$r_{tabel} 0,05(db) = r_{tabel} 0,05 (n-2)$$

$$= r_{tabel} 0,05 (8-2)$$

$$= r_{tabel} 0,05 (6)$$

$$= 0,707 \text{ (dilihat dari r tabel pearson product moment)}$$

Dari data hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa nilainya adalah $0,372 < 0,707$ maka terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara game online dengan karakter disiplin.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif non-eksperimen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen [11]. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan desain penelitian korelasional dua arah /two tail karena untuk mengetahui suatu hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Jenis penelitian korelasional yang lebih condong menggunakan korelasional pearson product moment dimana sampel yang di ambil merupakan sampel yang sebagian besar berpengaruh besar dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh bisa lebih representatif [12]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui realitas penggunaan *game online* oleh siswa dan mengetahui seberapa besar hubungan *game online* dengan karakter disiplin siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 4 Bandungrejo Kecamatan Bantur Kabupaten Malang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 21 maret 2022 - 21 April 2022 secara tatap muka. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan Game Online dengan karakter disiplin siswa dengan melakukan pemberian angket kepada 8 siswa kelas V Tahun Ajar 2021/2022 di Sekolah Dasar Negeri 4 Bandungrejo Kecamatan Bantur Kabupaten Malang.

KESIMPULAN

Berdasarkan perhitungan melalui perhitungan r_{hitung} dengan r_{tabel} yaitu $0,372 < 0,707$ maka terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara game online dengan karakter disiplin. Berdasarkan perhitungan tingkat hubungan interval koefisien atas $r = 0,372$ tergolong pada interval koefisien 0,20 – 0,399 yang artinya tingkat hubungan Rendah [13]. Dalam Uji KP atau dapat juga disebut koefisien determinasi variabel game online memberikan kontribusi terhadap karakter disiplin siswa sebesar 13,84 %. Berdasarkan Uji-t yaitu diperoleh $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dengan nilai $0,982 \leq 2,447$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan [14]. Jadi, kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang negatif dan memiliki

tingkat hubungan yang rendah dan tidak signifikan antara game online dengan karakter disiplin siswa kelas V SD Negeri 4 Bandungrejo.

Diharapkan hasil dari penelitian ini akan dapat memberikan pengalaman agar meminimalisir penggunaan *game online* karena berhubungan dengan karakter disiplin siswa. Pengawasan orang tua dalam hal ini sangat penting karena *game online* saat ini mengandung fitur yang tidak layak untuk di lihat oleh anak-anak seusia sekolah dasar. Lebih baik berbincang dengan anak daripada bermain gadget sendiri, karena akan menimbulkan kebiasaan buruk bagi anak yaitu lebih mementingkan bermain game di handphone dari pada berkomunikasi dengan orang tua [15]. Bukan hanya merugikan dalam hal kesehatan mata anak, tetapi juga menghambat anak dalam pembelajaran karakter disiplin[16].

References

1. A. N. Anisah, "Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak," Garut, Jawa Barat, pp. 70-84, 2011.
2. S. Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik I," Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
3. W. Fauziawati, "Upaya Mereduksi Kebiasaan Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok," Banten: Psikopedagogia, 2015.
4. G. Fernando, "Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial," Universitas Lampung, 2018.
5. Sigit Hermawan and Amirullah, "Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif," Malang: Media Nusa Creative, 2016.
6. H. Kirschenbaum, "100 ways to enhance values and morality in schools and youth settings," Massachusetts: Allys & Bacon, 1995, p. 5.
7. Muhammad Khafid and Suroso, "Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Ekonomi," Jurnal Pendidikan, vol. 2, no. 2, 2007.
8. R. B. Liminanto, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa," Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling, vol. 1, no. 2, pp. 49-54, 2020.
9. P. Meutia, "Analisis Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong, Aceh Barat," Genta Mulia, pp. 22-32, 2020.
10. Y. A. Muri, "Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan," Kencana, 2017.
11. Nety, Riswandi, & Loliyana, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di Rumah Dengan Sikap Disiplin Siswa," Universitas Lampung, 2018.
12. A. Rachman, "Guruh Berdasarkan Catatan Ukim Komarudin," A. Kosasih & M. Ratry (Eds.), 2015.
13. A. M. Rahman, "Pentingnya Disiplin Belajar," Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
14. A. A. Rahman, &., "Analisis Faktor Eksternal Penyebab Kesulitan Belajar Siswa SMP Melalui Pembelajaran Scientific Approach," MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, pp. 1-5, 2018.
15. T. A. Sandy, & W. N. Hidayat, "Game Mobile Learning," Malang: Multi-media Edukasi, 2019.
16. Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," Bandung: Alfabeta, 2013.