

**HUBUNGAN ANTARA KURANGNYA PERHATIAN KELUARGA DAN
BERMAIN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT KEDISIPLINAN BELAJAR
SISWA KELAS XI SMA N 1 PURBALINGGA**

Gilang Catur Pamungkas¹, Siti Rochani¹, Zaini Rohmad¹

Progam Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Universitas Sebelas Maret

Jl. Ir Sutami 36 A, Surakarta, 57126, Indonesia

Surat elektronik : gilangpamungkas8496@gmail.com

Abstrack

This research aims to determine the relationship between lack of family attention and playing online games with the level of learning discipline of class XI students of senior high school 1 Purbalingga. The method used in this research is quantitative with a correlation approach. Data retrieval uses questionnaire and documentation techniques. Sampling uses purposive sampling and cluster sampling techniques. While the data analysis technique uses multiple regression analysis. The results showed that there was a negative and significant relationship between the lack of family attention and the level of discipline of learning, as evidenced by the significance value of 0,000 and the regression coefficient (rx_1y) of 0,972. There is a negative and significant relationship between playing online games with the level of discipline of learning, as evidenced by the significance value of 0,000 and the regression coefficient (rx_2y) of 0.892. There is a negative and significant relationship between lack of family attention and playing online games with the level of discipline of learning, as evidenced by the significance value of 0,000 and the regression coefficient ($ry_{1,2}$) of 0,983.

Keywords: quantitative, family attention, online gaming, learning discipline

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kurangnya perhatian keluarga dan bermain game online dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa kelas XI SMA N 1 Purbalingga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Pengambilan data menggunakan teknik angket dan dokumentasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dan cluster sampling. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis regresi ganda. Hasil penelitian menunjukkan, terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kurangnya perhatian keluarga dengan tingkat kedisiplinan belajar, dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000 dan koefisien regresi (rx_1y) sebesar 0,972. Terdapat

hubungan negatif dan signifikan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan belajar, dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000 dan koefisien regresi (r_{x_2y}) sebesar 0,892. Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kurangnya perhatian keluarga dan bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan belajar, dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000 dan koefisien regresi ($r_{y_{1,2}}$) sebesar 0,983.

Kata Kunci : kuantitatif, perhatian keluarga, game online, kedisiplinan belajar

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada sekarang ini dapat kita anggap sebagai bagian yang amat penting dalam perkembangan seorang anak. Pentingnya pendidikan untuk setiap anak bangsa telah dibuktikan dengan adanya program pemerintah untuk wajib belajar selama Sembilan tahun. pendidikan sendiri dapat dipahami sebagai serangkaian proses berkembangnya kecakapan individu baik sikap maupun perilaku yang dilakukan secara sadar, terstruktur, dan terencana. Hasbullah (2011;1) menjelaskan bahwa “kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses pembelajaran untuk mendapatkan suatu konsep hidup serta meningkatkan berbagai kemampuan individu sebagai bekal dalam menjalani kehidupan bermasyarakat”. Proses belajar tidak mungkin dilakukan dengan instan melainkan memerlukan proses amat panjang atau bahkan seumur hidup selama orang tersebut masih mau untuk terus belajar. Serangkaian proses belajar tersebut tentunya akan menghasilkan perubahan-perubahan nyata dalam diri setiap individu dimana perubahan tersebut dapat dikatakan sebagai hasil belajar.

Hasil pembelajaran yang dicapai siswa tentunya akan berkaitan dengan kedisiplinan belajar siswa itu sendiri. Usman dan Setiawati (2002:30) menjelaskan bahwa “kedisiplinan dalam belajar siswa didasari dua faktor, pertama faktor di dalam diri peserta didik dan untuk yang kedua merupakan faktor dari luar atau lingkungan”. Untuk faktor yang pertama antara lain adalah kemampuan alami yang telah ia miliki sejak lahir, semangat untuk belajar, kemudiran ketekunan, dan yang terakhir adalah faktor fisik dan psikis. Faktor kedua yaitu faktor yang datangnya bukan

dari siswa itu sendiri, misalnya lingkungan. Lingkungan yang dimaksudkan disini adalah lingkungan teman bermain, keluarga, maupun tempat tinggal. Selain itu juga ada faktor dari instansi pendidikannya seperti kualitas mengajar guru dan juga fasilitas pembelajarannya. Kemudian adalagi faktor pesatnya perkembangan teknologi dan globalisasi.

Berbagai faktor tersebut akan sangat menentukan bagaimana siswa tersebut dapat disiplin dalam belajarnya. Faktor yang cukup disoroti adalah keluarga, karena keluarga dapat dikatakan sumber pertamakalnya untuk seorang anak mendapatkan pendidikannya. Hal ini terjadi karena sejak pertama anak dilahirkan kedunia, maka orang tua merekalah yang pertamakali akan berinteraksi langsung dengan sang anak dan dari situ sang anak akan mulai belajar menjalani kehidupannya. Interaksi antara anak dan keluarganya sangat dibutuhkan dalam rangka membentuk kedisiplinan belajar seorang anak. Seperti apa yang pernah diungkapkan Adhik Susanto (2011:112) dalam penelitiannya yaitu, hubungan harmonis serta komunikasi yang rutin pada sebuah keluarga sangat dibutuhkan agar anak dapat merasa nyaman sehingga ia dapat termotivasi untuk lebih disiplin dalam belajar. Dengan demikian maka setiap keluarga punya andil besar dalam pendidikan anaknya.

Setiap keluarga tentunya punya cara berbeda ketika memberikan bimbingan untuk anaknya. Hal ini dikarenakan manusia sebagai mahluk individu yang memiliki ciri khas masing-masing, tiap-tiap keluarga akan memakai gaya mereka masing-masing baik itu dengan cara yang tegas dan keras maupun dengan cara halus dan pelan. Terdapat keluarga yang terkadang membiarkan anaknya bermain tanpa ada batasan waktu. Namun ada juga keluarga yang benar-benar memperhatikan kegiatan anaknya, selain itu ada keluarga yang lebih memilih memanjakan buah hatinya, tetapi ada juga keluarga yang selalu mengajarkan kedisiplinan dan kemandirian kepada anak mereka. Peneliti sempat melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas XI, dari wawancara tersebut peneliti mendapatkan data bahwa sebagian besar dari mereka memiliki orang tua yang sibuk dalam bekerja dan tak jarang dapat pulang kerja

hingga malam hari. Tentu hal ini akan berimbas pada minimnya intensitas berkomunikasi antara siswa tersebut dengan keluarganya

Selain perhatian keluarga, bermain *Game Online* juga menarik untuk dikaji apakah memiliki kaitan dengan kedisiplinan belajar siswa baik itu disekolah maupun dirumah. Karena pada masa-masa *globalisasi* seperti sekarang telah muncul berbagai temuan baru yang terus menerus memasuki lapisan masyarakat tak terkecuali pada kaum pelajar. Salah satu hal baru pada masa sekarang yang begitu populer di kalangan remaja adalah *game online*. *Game online* dengan begitu pesat telah masuk dalam dinamika pendidikan karena begitu digandrungi oleh anak-anak muda seperti pelajar. Fenomena ini dapat kita saksikan di sekitar kita yaitu banyaknya remaja yang begitu aktif bermain *game online* bahkan terkadang mereka sampai lupa waktu. Tak jarang dari mereka ketika sedang kegiatan belajar mengajar justru diisi dengan bermain *game online* dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung. Bermain *game online* tentunya memiliki dampak bagi para penikmatnya baik itu dampak secara negative maupun positif.

Di satu sisi *game online* dapat menjadi hiburan untuk pelajar karena banyaknya kegiatan yang harus mereka jalani setiap harinya. Ketika mereka telah lelah karena seharian berada di sekolah untuk belajar, mereka menyisipkan waktunya untuk bermain *game online* sebagai hiburan dan refreshing otak sesaat agar pikiran mereka kembali jernih. Namun disisi lain tak jarang ada pelajar yang sampai kecanduan hingga lupa waktu karena terlalu asik bermain *game online*. Sering sekali kita jumpai anak-anak diusia sekolah yang sampai larut malam berada di sebuah warung internet hanya untuk bermain *game online*. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Rieka Ellyasari Susanto (2010:87) dalam penelitiannya, bahwa *game online* mempunyai berbagai dampak negatif bagi kalangan pelajar. *Game online* dapat merubah perilaku individu, seorang anak yang telak kecanduan game online akan memiliki tingkat interaksi yang cenderung rendah dengan lingkungannya, karena mereka terlalu asik untuk bermain *game* daripada melakukan aktivitas lainnya. *Game online* seperti tidak pernah ada matinya selama 24 jam dalam sehari. Disebutkan

dalam sebuah pemberitaan oleh Herudin (2014;1) bahwa “Dua belas taun terahir, *game online* sudah berkembang maju begitu cepat di Indonesia. Jumlah orang pengguna *game online* di Indonesia mengalami peningkatan kisaran 5% sampai 10% dari tahun ke tahun”. Saat ini setidaknya terdapat 25 juta lebih pengguna *game online* di Indonesia”. Dari observasi langsung yang sudah dilakukan peneliti menggunakan *smartphone* (Sabtu, 9 September 2017), ditemukan bahwa *game online* yang paling banyak diunduh melalui aplikasi *google playstore* untuk saat ini setidaknya ada 10 *game online* terlaris yaitu : *Legacy Of Discord*, *Mobile Legends*; *Bang-bang*, *Lords Mobile*, *Clash Of Clans*, *Crisis Action*; *No CA NO FPS*, *Clash Of Kings*, *Clash Royal*, *8 Ball Pool*, *Last EmpirWar*; *Strategy*, dan *Poker Dari Zynga*. Untuk *Poker* dari *Zynga* sendiri pengunduhnya sedah mencapai lebih dari 50 juta orang. Data tersebut tentunya menunjukan begitu besarnya minat seseorang dalam bermain *game online*.

Ketertarikan bermain *game online* ternyata juga ada di kalangan pelajar di Purbalingga dan tentu saja hal ini memiliki berbaqqai dampak yang akan terjadi. Ketika peneliti melakukan observasi di SMA N 1 Purbalingga (Kamis, 7 September 2017), Peneliti melihat masih banyak siswa dilingkungan sekolah yang menyempatkan bermain *game online* ketika sedang istirahat maupun ketika belum memasuki pelajaran, baik itu dikantin, perpustakaan maupun di depan ruang kelas. Kebanyakan mereka selalu memanfaatkan waktu luangnya utuk bermain *game online* karena dirasa sebagai hiburan yang menyenangkan. Bermain *game online* seakan sudah menjadi rutinitas sehari-hari bagi sebagian besar siswa di SMA N 1 Purbalingga khususnya kaum laki-laki. Dari sini menunjukan bahwa siswa di SMA N 1 Purbalingga begitu tertarik dan aktif bermain *game online*. Tentunya fenomena tersebut memiliki hubungan dengan siswa di SMA N 1 Purbalingga terkait dengan kedisiplinan belajar mereka. Dari sinilah peneliti ingin mengetahui bagaimana sebenarnya hubungan antara kurangnya perhatian keluarga dan bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Purbalingga melalui sebuah penelitian.

Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini meliputi ; (1) untuk mendeskripsikan hubungan antara kurangnya perhatian keluarga dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa kelas XI SMA N 1 Purbalingga, (2) untuk mendeskripsikan hubungan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa kelas XI SMA N 1 Purbalingga, (3) untuk mendeskripsikan hubungan antara kurangnya perhatian keluarga dan bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa kelas XI SMA N 1 Purbalingga

Kajian Pustaka

Kedisiplinan Belajar

Kedisiplinan merupakan salah satu aspek yang ada pada setiap individu namun dengan tingkatan yang berbeda-beda antara seseorang dengan orang lain. Perbedaan tingkat kedisiplinan yang dimiliki seseorang tak lepas dari bagaimana orang tersebut membentuk kedisiplinannya. Rahman (2011:64) mengatakan, “Disiplin adalah usaha pengendalian diri maupun sikap mental individu pada pengembangan ketaatan maupun kepatuhan terhadap aturan serta tata tertib berdasarkan kesadaran yang ada pada dirinya”. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses menuju perubahan dalam bertingkah laku serta mendapatkan pengetahuan-pengetahuan baru melalui serangkaian pengalaman yang telah dilalui sebagai seorang individu. Slameto (2010:64) menyatakan, “Belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan yang dialami pada diri setiap individu”.

Dari pengertian disiplin dan belajar yang sudah dijelaskan beberapa ahli sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kedisiplinan belajar merupakan kesadaran di dalam diri seseorang untuk senantiasa belajar secara teratur dan bersungguh-sungguh serta mentaati segala aturan yang berlaku. Kedisiplinan belajar seseorang dapat dilatih sejak dini terutama oleh keluarganya. Orang tua yang selalu mengajarkan kedisiplinan belajar pada anaknya sejak kecil maka ketika ia dewasa ia akan menjadi orang yang disiplin karena kedisiplinan tersebut telah tertanam dalam dirinya sejak ia kecil. Disiplin belajar dapat dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor

ekstrinsik dan faktor intrinsik. Faktor ekstrinsik, faktor ini berupa faktor non sosial seperti kelembaban udara, kondisi tempat tinggal, waktu, kelengkapan/alat belajar, dan faktor sosial, seperti lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat. Kemudian yang kedua ada faktor intrinsik, faktor ini meliputi faktor psikologis seseorang, seperti motivasi, minat dan bakat, konsentrasi dan kemampuan kognitif seseorang.

Kurangnya Perhatian Keluarga

Baharudin (2007:178) mengatakan, “Perhatian adalah pemusatan konsentrasi dari segenap aktivitas individu yang diarahkan pada objek atau kumpulan objek”. Ada berbagai cara yang dapat dilakukan seseorang untuk menunjukkan perhatiannya kepada orang lain seperti menanyakan kabar ataupun pekerjaan. Orang yang merasa diperhatikan oleh orang lain tentunya akan merasa senang dan dapat dijadikan sebagai motivasi untuk bertindak lebih baik lagi, hal tersebut menunjukkan pentingnya sebuah perhatian bagi seseorang. Zaidin Ali (2010:20) mengatakan, “Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga serta beberapa anggota yang berkumpul dan tinggal pada satu rumah dalam keadaan saling ketergantungan”. Dari pendapat Zaidin Ali tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa keluarga dapat dikatakan sebagai sebuah organisasi dalam lingkup yang sederhana dimana didalamnya terdapat peran masing-masing anggota untuk saling membantu dan bekerjasama dalam menjalani tantangan kehidupan.

Perhatian keluarga adalah kesadaran jiwa orang tua untuk selalu berinteraksi dengan anak serta memperhatikan segala bentuk kebutuhan anaknya baik itu secara material maupun dalam bentuk kasih sayang. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Suryabrata (2004:14) yaitu, “Perhatian keluarga adalah pemusatan tenaga psikis yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya dalam rangka pemenuhan kebutuhan kasih sayang”. Keluarga punya andil besar terkait pendidikan anaknya karena dari keluargalah yang paling berdedikasi ketika membentuk kepribadian seorang anak. Orang tua harus mampu menjadi teman belajar bagi anak-anaknya agar anak merasa mendapat dukungan dan perhatian dari kedua orang

tuanya. Selain itu, disisi lain sebagai orang tua juga harus mampu menjadi pengawas secara tidak langsung terkait setiap kegiatan anaknya sehingga anak tidak melakukan hal-hal yang menyimpang. Namun pada kenyataannya, masih sering kita jumpai orang tua yang tidak begitu aktif dalam membimbing anaknya karena terkendala berbagai hal seperti kesibukan bekerja, kesehatan yang kurang baik, ataupun sudah merasa bahwa anaknya dapat hidup mandiri.

Bermain Game Online

Ahir-ahir ini, *game online* begitu cepat beredar dikalangan masyarakat terutama bagi kaum muda atau remaja. Semua itu tak lepas dari banyaknya kesenangan yang didapat ketika kita mulai memainkan permainan kekinian tersebut. Bartle, Bruckman, dan Curtis (1990:42) menjelaskan, “Dalam *game online*, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*”. *Server* disini fungsinya adalah untuk menghubungkan ke tiap-tiap *client*, sedangkan *client* merupakan si pemakai aplikasi game yang memanfaatkan *server*. Dari uraian tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa Bermain *Game Online* merupakan suatu aktivitas memainkan *game* secara *online*/terhubung dengan orang lain yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan/hiburan yang dapat menyebabkan kecanduan bagi para penggunanya.

Perkembangan *game online* dapat dikatakan berkembang sangat pesat, kecanggihan teknologi menjadi salah satu faktor terkuat yang membuat *game online* merajalela untuk saat ini. Masyarakat akan dengan mudah *mendownload* berbagai macam *game* yang mereka inginkan lewat *Gatget* yang mereka miliki. Pada tahun 2017 sampai 2018 game online yang sedang menjadi idola khususnya di Indonesia adalah game Moba Mobile Legend dengan lebih dari 100 juta unduhan dilihat dari aplikasi *PlayStore*. Fenomena ini tentunya akan mrnimbulkan berbagai dampak bagi para penggunanya baik itu yang sifatnya baik (+) maupun berdampak buruk (-). Dampak positif yang dapat dihasilkan antara lain seperti meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kemampuan bahasa inggris, meningkatkan kemampuan motorik, dan mengembangkan imajinasi. Sedangkan dampak negatif yang dihasilkan adalah

pemborosan, menimbulkan kecanduan, berbicara kasar, memicu sifat malas, serta kurang berinteraksi dengan lingkungan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Purbalingga. Adapun alamat SMA N 1 Purbalingga berada di jalan MT. Haryono, Karang Sentul, Kecamatan Purbalingga kulon, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. Subjek penelitian adalah siswa Kelas XI IPS dengan total 166 siswa.

Kurangnya Perhatian Keluarga

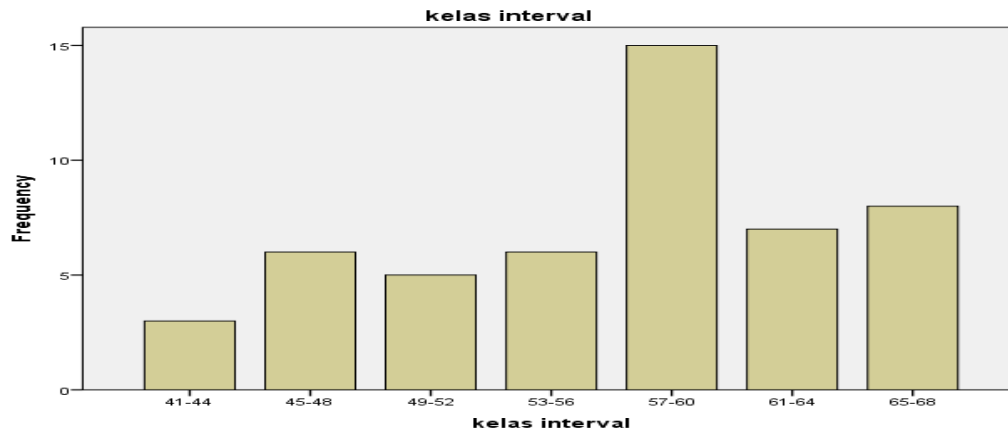
Dari hasil perhitungan diperoleh mean 56,64, median 57,50, modus 57, SB 7,044, SR 27, nilai terendah 41, dan nilai tertinggi 68.

Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Kurangnya Perhatian Keluarga

kelas interval				
Variant	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
41-44	3	6.0	6.0	6.0
45-48	6	12.0	12.0	18.0
49-52	5	10.0	10.0	28.0
53-56	6	12.0	12.0	40.0
57-60	15	30.0	30.0	70.0
61-64	7	14.0	14.0	84.0
65-68	8	16.0	16.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel persebaran frekuensi variabel kurangnya perhatian keluarga, dapat diketahui bahwa urutan responden dalam menempati kelas interval dari yang tertinggi hingga yang terendah adalah interval 57-60 (30%), interval 65-68 (16%), interval 61-64 (14%), interval 45-48 dan 53-56 (12%), interval 49-52 (10%), dan terakhir interval 41-44 (6%).

Gambar Grafik Histogram Sebaran Data Variabel Kurangnya Perhatian Keluarga



Bermain Game Online

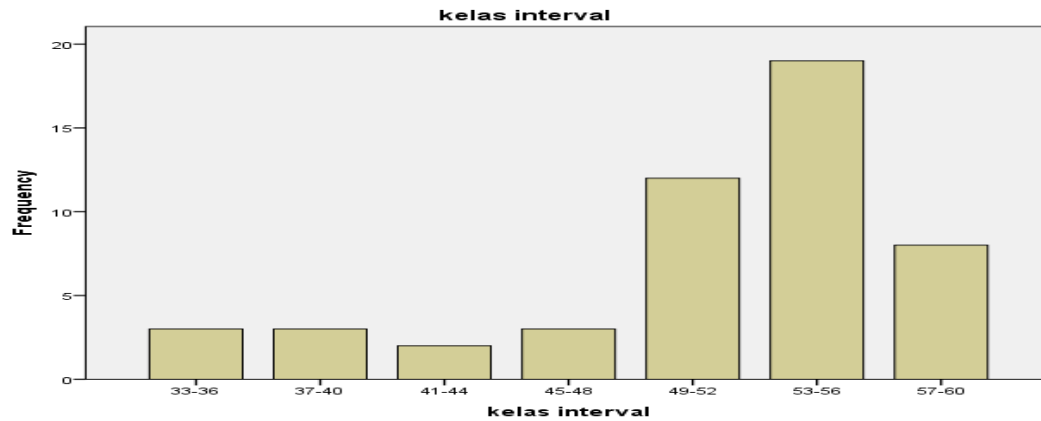
Dari hasil perhitungan diperoleh mean 51,14, median 53,00, modus 52, SB 6,474, SR 27, nilai terendah 33, dan nilai tertinggi 60.

Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Bermain *Game online*

kelas interval				
Variant	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
33-36	3	6.0	6.0	6.0
37-40	3	6.0	6.0	12.0
41-44	2	4.0	4.0	16.0
45-48	3	6.0	6.0	22.0
49-52	12	24.0	24.0	46.0
53-56	19	38.0	38.0	84.0
57-60	8	16.0	16.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel persebaran frekuensi variabel bermain *game online*, dapat diketahui bahwa urutan responden dalam menempati kelas interval dari yang tertinggi hingga yang terendah adalah interval 53-56 (38%), interval 49-52 (24%), interval 57-60 (16%), interval 33-36, 37-40 dan 45-48 dengan sama-sama memperoleh (6%), dan terakhir interval 41-44 (4%).

Gambar Grafik Histogram Sebaran Data Variabel Bermain *Game Online*



Tingkat Kedisiplinan Belajar

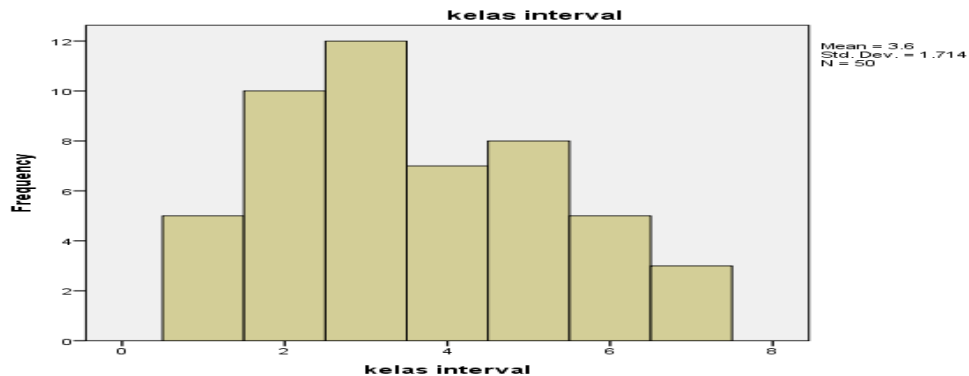
Dari hasil perhitungan diperoleh mean 50,92, median 50,00, modus 49, SB 6,975, SR 27, nilai terendah 39, dan nilai tertinggi 66.

Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Tingkat Kedisiplinan Belajar

kelas interval				
Variant	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
39-42	5	10.0	10.0	10.0
43-46	10	20.0	20.0	30.0
47-50	12	24.0	24.0	54.0
51-54	7	14.0	14.0	68.0
55-58	8	16.0	16.0	84.0
59-62	5	10.0	10.0	94.0
63-66	3	6.0	6.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel persebaran frekuensi variabel Tingkat Kedisiplinan Belajar, dapat diketahui bahwa urutan responden dalam menempati kelas interval dari yang tertinggi hingga yang terendah adalah interval 47-50 (24%), interval 43-46 (20%), interval 55-58 (16%), interval 51-54 (14%), interval 39-42 dan 59-62 (10%), dan terakhir interval 63-66 (6%).

Gambar Grafik Histogram Sebaran Data Variabel Tingkat Kedisiplinan Belajar



Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji Kolmogorov-Smirnov Test diperoleh hasil untuk variabel kurangnya perhatian keluarga sebesar 0,120 dengan $p = 0,068$. Variabel bermain game online sebesar 0,213 dengan $p = 0,080$ dan variabel tingkat kedisiplinan belajar sebesar 0,098 dengan $p = 0,200$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, karena setiap variabel memiliki probabilitas (p) atau signifikansi $> 0,05$

Uji Linearitas

Berdasarkan perhitungan uji linearitas diperoleh hasil untuk variabel kurangnya perhatian keluarga dengan tingkat kedisiplinan belajar p sebesar 0,077, dan variabel bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan belajar p sebesar 0,368. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian memiliki hubungan yang linier, karena masing-masing dari variabel independen dengan variabel dependen memiliki probabilitas (p) atau signifikansi $> 0,05$.

Uji Multikolinearitas

Berdasarkan hasil uji multikolienaritas antara variabel independent yaitu kurangnya perhatian keluarga dengan bermain *game online* diperoleh hasil VIF = 1,277 dimana $VIF > 5$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolienaritas diantara variabel independent tersebut.

Uji Heteroskedastitas

Berdasarkan hasil data pengujian heteroskedastitas diperoleh nilai signifikansi pada data penelitian sebesar 0,370. Suatu data dinyatakan tidak mengalami heteroskedastitas apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Sehingga dari sini dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini tidak mengalami heteroskedastitas karena $0,370 > 0,05$.

Uji Hipotesis dan Pembahasan Hasil Penelitian

Hubungan antara Kurangnya Perhatian Keluarga dengan Tingkat Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Purbalingga

Hipotesis yang berbunyi “ Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kurangnya perhatian keluarga dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa kelas XI SMA N 1 Purbalingga” telah dinyatakan diterima. Berdasarkan hasil uji korelasi diperoleh r_{xy} sebesar 0,972 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 dimana hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian yaitu $p < 0,01$ atau dapat dikatakan kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang signifikan. Apabila pihak keluarga kurang memberikan perhatian terhadap anak dan cenderung membebaskan anak tersebut, maka anak tersebut akan menjadi pemalas dan kurang disiplin dalam belajar karena merasa tidak ada yang mengawasi dan mengarahkannya. Dari sini dapat kita simpulkan bahwa kurangnya perhatian keluarga dapat mengakibatkan kedisiplinan belajar seorang anak rendah. Jadi dengan kata lain kurangnya perhatian keluarga memiliki hubungan yang negatif dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa.

Hubungan antara Bermain Game Online dengan Tingkat Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Purbalingga

Hipotesis yang berbunyi “Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa kelas XI SMA N 1 Purbalingga” telah dinyatakan diterima. Berdasarkan hasil uji korelasi diperoleh r_{xy} sebesar 0,892 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000. Dimana hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian yaitu $p < 0,01$ atau dapat dikatakan kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang signifikan. Siswa yang telah kecanduan bermain *game*

online seringkali tidak dapat lagi membagi waktu dengan bijak antara kapan waktu untuk belajar dan waktu untuk bermain *game online* tersebut. Dari sini dapat kita simpulkan bahwa bermain *game online* dapat menurunkan tingkat kedisiplinan belajar seorang siswa. Jadi dengan kata lain bermain *game online* memiliki hubungan yang negatif dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa.

Hubungan antara Kurangnya Perhatian Keluarga dan Bermain Game Online dengan Tingkat Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Purbalingga

Hipotesis yang berbunyi “Terdapat hubungan negative dan signifikan antara kurangnya perhatian keluarga dan bermain *game online* dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa kelas XI SMA N 1 Purbalingga” telah dinyatakan diterima. Berdasarkan hasil uji koefisien korelasi ganda diperoleh $r_{y(1,2)}$ sebesar 0,983 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000. Dimana hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian yaitu $p < 0,01$ atau dapat dikatakan ketiga variabel tersebut memiliki hubungan yang signifikan. Salah satu hal yang dapat membuat kedisiplinan belajar seorang siswa rendah adalah karena minimnya perhatian yang diberikan oleh keluarga atau orang tua kepada siswa tersebut. Penyebab lain rendahnya tingkat kedisiplinan belajar anak adalah karena mereka sudah kecanduan terhadap bermain *game online*. Hal tersebut tentunya membuat intensitas belajar dan kualitas belajar anak menurun. sehingga disimpulkan bahwa siswa yang kurang mendapatkan perhatian dari keluarganya dan telah kecanduan bermain *game online* akan berhubungan langsung dengan tingkat kedisiplinan siswa itu sendiri dimana kedisiplinan siswa tersebut akan cenderung menurun. Jadi dengan kata lain, kurangnya perhatian keluarga dan bermain *game online* memiliki hubungan yang negatif dengan tingkat kedisiplinan belajar siswa.

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan temuan data dan hasil analisis data yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka penelitian mengenai hubungan antara kurangnya perhatian keluarga dan bermain keluarga dengan tingkat kedisiplinan siswa kelas XI SMA N 1 Purbalingga, dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Terdapat hubungan negatif dan

signifikan antara variabel kurangnya perhatian keluarga dengan variabel tingkat kedisiplinan belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Purbalingga. Jadi semakin seorang anak kurang mendapatkan perhatian dari keluarganya, maka akan membuat tingkat kedisiplinan belajar anak tersebut menurun. (2) Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara variabel bermain *game online* dengan variabel tingkat kedisiplinan belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Purbalingga. Jadi semakin tinggi intensitas anak bermain *game online*, maka akan membuat tingkat kedisiplinan belajar anak tersebut semakin menurun. (3) Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara variabel kurangnya perhatian keluarga dan variabel bermain *game online* dengan variabel tingkat kedisiplinan belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Purbalingga. Semakin seorang anak kurang mendapat perhatian dari keluarganya serta semakin tinggi intensitas anak tersebut bermain *game online*, maka akan membuat tingkat kedisiplinan belajarnya semakin menurun.

Saran

Bagi Siswa

Setelah mengetahui dampak negatif dari kecanduan bermain *game online*, sebaiknya siswa hendaknya lebih bijak lagi dalam membagi waktu untuk bermain *game* dan belajar, jangan sampai karena terlalu asik bermain *game* hingga akhirnya melupakan kewajibannya untuk belajar. Manfaatkanlah waktu luang untuk beristirahat secukupnya dan melakukan aktivitas-aktivitas yang sifatnya lebih positif.

Bagi Orang Tua

Sebagai orang tua, kita sebaiknya selalu dekat dengan anak-anak kita serta selalu memperhatikan tumbuh kembang anak. Karena orang tua memiliki tanggung jawab untuk mengawasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan anaknya serta memenuhi segala kebutuhan anaknya. Jangan sampai anak merasa kurang mendapatkan perhatian dari orang tuanya hingga akhirnya sang anak sampai salah jalan.

Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya mampu menjadi control untuk setiap kegiatan yang dilakukan siswanya. Ketika menemui peserta didik yang kurang disiplin atau

melanggar aturan yang berlaku, pihak sekolah harus melakukan penanganan secara cepat dan tepat agar peserta didik tersebut merasa jera dan lebih disiplin lagi di sekolah.

Bagi Pihak lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi untuk menambah ilmu pengetahuan serta sebagai acuan apabila ingin mengadakan penelitian yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Z. (2010). *Pengantar Keperawatan Keluarga*. Jakarta :EGC

Baharudin dan Wahyuni, N. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media Group.

Hasbullah, (2011). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.

Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati. (2002). *Upaya OptimalKegiatan Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Rahman, Masykur Arif. 2011. *Pentingnya Disiplin Belajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Slameto, (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rhineka Cipta

Ellyyasari, R (2010). *Dampak Penggunaan Game Online di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi Publikasi. Universitas Sebelas Maret. Surakarta

Bartle, R. (1990). *Interactive Multi User Computer Games*.
<http://usyd.edu.au/su/social/papers/bartle.txt>. Diakses pada 12 September 2017 Jam 21.40.

Herudin, (2014). *Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online*.
<http://www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-indonesia-doyan-main-game-online>. Diakses pada 11 September 2017 jam 18.34 wib.