

**SKRIPSI**  
**KEDISIPLINAN WAKTU BELAJAR PAI PADA SISWA**  
**PENGGUNA *GAME ONLINE***  
**( Studi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 02**  
**Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah )**

**OLEH:**  
**MUHAMMAD ROMDON**  
**NPM : 1501010281**



**Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**1443 H/ 2022 M**

**KEDISIPLINAN WAKTU BELAJAR PAI PADA SISWA  
PENGGUNA *GAME ONLINE*  
( Studi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Kotagajah  
Kabupaten Lampung Tengah )**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar S.Pd.

**OLEH:  
MUHAMMAD ROMDON  
NPM. 1501010281**

**Pembimbing I : Dr. H. Aguswan Kh. Umam, MA  
Pembimbing II : Umar, M.Pd.I.**

**JURUSAN : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1443 H/2022 M**

## PERSETUJUAN

Judul : KEDISIPLINAN WAKTU BELAJAR PADA SISWA  
PENGGUNA GAME ONLINE (Studi Pada Siswa Sekolah  
Menengah Pertama Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah)

Nama : Muhammad Romdon  
NPM : 1501010281  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

## DISETUJUI

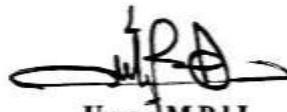
Untuk di ajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Metro.

Pembimbing I



Dr. Aguswan Khotibul Umam, M  
NIP. 19730801 199903 1 001

Metro, 23 Juni 2022  
Pembimbing II



Umar, M.Pd.I  
NIP. 19750605 200710 1 005



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; email: iainmetro@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (satu) berkas  
Perihal : **Pengajuan Skripsi untuk Dimunaqsyahkan**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
Di Metro

*Asslamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah membaca dan mengadakan bimbingan sertaperbaikan seperlunya maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Romdon  
NPM : 1501010281  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul : KEDISIPLINAN WAKTU BELAJAR PADA SISWA  
PENGUNA GAME ONLINE (Studi Pada Siswa Sekolah  
Menengah Pertama Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah)

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk di Munaqsyahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

*Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pembimbing I

**Dr. Aguswan Khotibul Umam, M**  
NIP. 19730801 199903 1 001

Metro, Juni 2022  
Pembimbing II

**Umar, M.Pd.I**  
NIP. 19750605 200710 1 005

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

**Muhammad Ali, M.Pd.I**  
NIP. 19780314 200710 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail:  
iainmetro@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No.B-3656/11.28-1/D/PP-00-g/07/2022

Skripsi dengan judul: KEDISIPLINAN WAKTU BELAJAR PAI PADA SISWA PENGGUNA GAME ONLINE (Studi Pada Siswa SMP Negeri 2 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah), disusun oleh: Muhammad Romdon, NPM: 1501010281, Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Rabu/28 Junii 2022.

**TIM PENGUJI:**

Ketua/Moderator : Dr. Aguswan Kh Umam, S.Ag., MA

Penguji I : Muhammad Ali, M.Pd.I

Penguji II : Umar, M.Pd.I

Sekretaris : Alimudin, M.Pd.

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. Zuhairi, M.Pd.I.**  
NIP. 19620612 198903 1 006

## ABSTRAK

### **KEDISIPLINAN WAKTU BELAJAR PAI PADA SISWA PENGGUNA *GAME ONLINE* ( Studi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah )**

**Oleh : MUHAMMAD ROMDON**

Disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Disiplin akan membuat seseorang tahu dan dapat membedakan hal-hal apa yang seharusnya dilakukan, yang wajib dilakukan, yang boleh dilakukan, yang tak sepatutnya dilakukan (karena merupakan hal-hal yang dilarang).

*Game online* akan mengurangi *aktivitas positive* yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan seperti mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada *aktivitas gamers*, akan mencari waktu walaupun tidak lama untuk membuka *Handphone* yang di bawanya sehingga waktu belajar yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk belajar, tetapi oleh mereka dipergunakan untuk *Game Online*.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan. Metode penelitian menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara kepada siswa dan memperoleh hasil Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada 3 orang siswa dan 2 orang siswi mengenai kedisiplinan belajar PAI pada siswa pengguna game online.

Hasil dari Kedisiplinan Waktu Belajar PAI pada Siswa Pengguna Game Online adalah mereka dapat mengatur waktu belajar, membagi waktu belajar, pengelompokkan waktu belajar, dan disiplin terhadap tugas sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat mencapai hasil yang di inginkan. Dampak negatifnya adalah masih ada sebagian siswa yang dalam mengatur waktu belajar, membagi waktu belajar, pengelompokkan waktu belajar, dan disiplin terhadap tugas masih kurang dapat memanfaatkan waktu dengan baik, sehingga beberapa diantara mereka masih ada yang bermain game di kelas bahkan pada saat jam guru tidak masuk, serta tugas di rumah juga ada yang sampai mengerjakan di sekolah. Dampak positifnya adalah siswa yang dalam mengatur waktu belajar, membagi waktu belajar, pengelompokkan waktu belajar, dan disiplin terhadap tugas akan lebih santai dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena mereka sudah mengatur dan mengelompokkan seseuai dengan jadwal yang diberikan oleh pihak sekolah. Sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran akan diperoleh dengan maksimal sesuai target pembelajarannya.

Kata kunci : Kedisiplinan, Waktu Belajar.

## **ABSTRACT**

### **PAI LEARNING TIME DISCIPLINE FOR STUDENTS ONLINE GAME USERS (Study on State Junior High School Students 02 Kotagajah Central Lampung Regency)**

**By : MUHAMMAD ROMDON**

Discipline is a condition that is created and formed through the process of a series of behaviors that show the values of obedience, loyalty, order and order. Discipline will make a person know and be able to distinguish what things should be done, what must be done, what can be done, what should not be done (because they are prohibited things).

Online games will reduce positive activities that should be carried out by children at their developmental age. Children who are dependent on the activities of gamers, will find time, although not long to open the cellphone they carry so that learning time that should be used for learning is used by them for online games.

This research is a qualitative field research. The research method uses data collection techniques by interviewing students and obtaining results. From observations made by researchers to 3 students and 2 students regarding the discipline of learning PAI in online game users.

The results of PAI Learning Time Discipline on Online Game User Students are that they can manage study time, divide study time, group study time, and be disciplined towards assignments so that teaching and learning activities can achieve the desired results. The negative impact is that there are still some students who in managing study time, dividing study time, grouping study time, and being disciplined towards assignments are still unable to use time well, so some of them still play games in class even when the teacher's hours are not enter, and tasks at home also have to do at school. The positive impact is that students who manage study time, divide study time, group study time, and are disciplined towards assignments will be more relaxed in participating in teaching and learning activities, because they have arranged and grouped according to the schedule given by the school. So that what is the learning goal will be obtained optimally according to the learning target.

Keywords: Discipline, Study Time.

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Romdon

Npm : 1501010281

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 3 Juni 2022

Yang menyatakan



**Muhammad Romdon**  
Npm. 1501010281



## **MOTTO**

“Disiplin sejak hari ini bisa menciptakan hari esok yang lebih baik. Ketika kita hanya menunggu keadaan yang sempurna untuk mulai bertindak maka kita tidak akan pernah bertindak. ( Haryanto Kandani )”

## **PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur dan bahagia kehadiran Allah SWT, atas terselesaikannya skripsi ini, Penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahandaku Bingslamet dan Ibundaku Anik Yuliasuti yang selalu merawat dan mendidiku dengan penuh cinta, memberikan doa, motivasi, semangat, dan kasih sayang, sehingga menjadi alasan saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dosen yang sudah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Pihak Sekolah Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung
4. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam khususnya kelas B, beserta teman-teman seperjuangan angkatan tahun 2015.
5. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

Penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Dalam upaya penyelesaian Skripsi ini, Penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag. PIA selaku Rektor IAIN Metro, Dr. H. Aguswan Khotibul Umam, MA selaku pembimbing I dan Umar, M.Pd.I. selaku pembimbing II yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi.

Kritik dan saran demi perbaikan Skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Dan semoga hasil penelitian yang akan dilakukan kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan agama islam.

Metro, 23 Juni 2020

Penulis



Muhammad Romdon  
NPM. 1501010281

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
ABSTRAK .....	iii
PERSETUJUAN .....	v
PENGESAHAN .....	vi
ORISINALITAS PENELITIAN .....	vii
MOTTO .....	viii
PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pertanyaan Penelitian.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
D. Penelitian Relevan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Kedisiplinan .....	8
1. Pengertian Kedisiplinan .....	8
2. Fungsi Kedisiplinan.....	9
3. Cara Membentuk Kedisiplinan.....	11
4. Faktor Yang Membentuk Kedisiplinan .....	13
B. Game Online .....	14
1. Pengertian Game Online .....	14

2. Sejarah Game Online .....	15
3. Tipe-Tipe Game Online .....	16
4. Dampak Game Online .....	19
C. Kedisiplinan Waktu Belajar pada Siswa Pengguna <i>Game</i> <i>Online</i> .....	21
1. Cara Mengatur Waktu Belajar .....	23
2. Pembagian Waktu Belajar .....	24
3. Pengelompokkan Waktu Belajar .....	26
4. Disiplin terhadap Tugas.....	27
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b> .....	26
A. Jenis dan Sifat Penelitian .....	29
B. Sumber Data.....	30
C. Tekhnik Pengumpulan Data.....	31
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data .....	34
E. Tekhnik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	39
A. Hasil Penelitian .....	39
a. Sejarah singkat SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah .....	39
b. Visi,Misi dan Tujuan SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah .....	40
1) Visi SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah .....	40
2) Misi SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah .....	40

3) Tujuan SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah ....	41
c. Kondisi SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah .....	42
1) Identitas SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah ..	42
2) Lokasi SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah .....	43
3) Sarana dan Prasarana SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah .....	43
a) Sarana.....	43
b) Prasarana.....	44
4) Data Guru dan Karyawan SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah .....	44
d. Struktur Organisasi SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah .....	48
B. PEMBAHASAN .....	49
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan .....	54
B. Saran .....	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

## DAFTAR TABEL

1. Data siswa yang bermain <i>game online</i> di kelas .....	4
2. Guru, Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah .....	39
3. Struktur Organisasi SMP Negeri 01 Kotagajah Lampung Tengah .....	43

## **DAFTAR GAMBAR**

- 1.1 Gambar wawancara dengan Ahmad Aqil Silahudin
- 1.2 Gambar wawancara dengan Muhammad Faiz
- 1.3 Gambar wawancara dengan Firman
- 1.4 Gambar wawancara dengan Lutfiana Afifah
- 1.5 Gambar wawancara dengan Ummu Saadatul Fatia



## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Hasil Wawancara dengan siswa
2. Alat Pengumpul Data
3. Outline
4. Surat Bimbingan Skripsi
5. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
6. Izin Prasurey
7. Surat Balasan Prasurey
8. Surat Izin Research
9. Surat Balasan Research
10. Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan
11. Surat Keterangan Bebas Pustaka Fakultas
12. Daftar Riwayat Hidup

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Disiplin akan membuat seseorang tahu dan dapat membedakan hal-hal apa yang seharusnya dilakukan, yang wajib dilakukan, yang boleh dilakukan, yang tak sepatutnya dilakukan (karena merupakan hal-hal yang dilarang)<sup>1</sup>.

Di dalam pembelajaran, disiplin sangat dibutuhkan karena tanpa adanya kesadaran melaksanakan aturan yang ditetapkan sebelumnya, pembelajaran tidak akan berjalan efektif dan optimal. Oleh karena itu, agar pembelajaran berjalan lancar maka semua siswa harus disiplin baik disiplin mentaati peraturan sekolah, disiplin mengerjakan PR, disiplin rumah. dalam mengerjakan tugas, dan disiplin dalam belajar di Rumah.

Tingkat kedisiplinan belajar setiap siswa akan berbeda-beda. Siswa yang terbiasa dalam disiplin belajar akan mempergunakan waktu sebaik-baiknya di rumah maupun di sekolah sehingga akan menunjukkan kesiapannya dalam proses pembelajaran di sekolah, sedangkan siswa yang tidak disiplin belajar mereka kurang menunjukkan kesiapannya dalam belajar. Mereka akan menunjukkan perilaku yang menyimpang dalam proses pembelajaran seperti tidak mengerjakan PR, membolos, tidak memperhatikan penjelasan guru,

---

<sup>1</sup> Suradi, "Pembentukan Karakter Siswa melalui Penerapan Disiplin Tata Tertib Sekolah", BRILIANT, (Tulungagung: Jurnal Riset dan Konseptual), Vol. 02.No.4/November 2017, h. 528.

melanggar tata tertib sekolah.

Perilaku disiplin tidak akan tumbuh dengan sendirinya, melainkan perlu kesadaran diri, latihan, kebiasaan, dan juga adanya hukuman. Bagi siswa disiplin belajar juga tidak akan tercipta apabila siswa tidak mempunyai kesadaran diri. Siswa akan disiplin dalam belajar apabila siswa sadar akan pentingnya belajar dalam kehidupannya. Siswa yang sudah terbiasa disiplin, sikap dan perbuatan disiplin yang dilakukan bukan lagi dirasakan sebagai suatu beban, melainkan suatu tindakan yang sudah biasa dilakukan setiap hari.

Siswa yang sadar akan pentingnya belajar akan menunjukkan perilaku yang memiliki kecenderungan disiplin yang tinggi dalam dirinya, disamping itu juga akan timbul suatu motivasi dalam diri siswa. Mereka menyadari bahwa dengan disiplin belajar akan mempermudah kelancaran di dalam proses pendidikan. Hal ini terjadi karena dengan disiplin rasa segan, rasa malas, dan rasa membolos akan teratasi.

Dalam proses belajar mengajar, disiplin terhadap peraturan dan tata tertib harus diterapkan, karena peraturan dan tata tertib merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan sebagai pembentukan disiplin siswa dalam mentaati peraturan di dalam kelas maupun diluar kelas. Tanpa disiplin yang baik, suasana sekolah dan juga kelas menjadi kurang kondusif bagi kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana.

Bagi seorang siswa bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik

maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru. Jenis permainan yang dapat mempengaruhi siswa dari perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu game online.

*Game* atau permainan merupakan bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas keseharian. Seiring perkembangan zaman, game atau permainan pun juga ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dan informasi membuat berbagai macam permainan terus berkembang. Salah satu permainan yang banyak diminati yaitu game online<sup>2</sup>.

*Game online* memang sesuatu yang sudah melekat pada kalangan pelajar. Pada masa sekarang ini, pelajar lebih banyak membuang waktunya untuk melakukan kegiatan seperti bermain game secara berlebihan, mereka tidak memikirkan efek yang akan ditimbulkan ketika mereka tidak dapat memanfaatkan waktu dengan baik.

Tidak jarang para siswa yang sudah dilarang membawa *Handphone Android* ke sekolah mereka tetap membawanya secara sembunyi-sembunyi dan apabila ketahuan oleh guru, mereka beralasan untuk menghubungi orangtua untuk menjemputnya, bahkan mereka tidak segan untuk membuka *handphone* untuk bermain *game online* ketika pergantian jam ketika guru belum hadir di kelas, atau ketika jam pelajaran sedang kosong dikarenakan guru tidak hadir.

---

<sup>2</sup> Fani Julia Fiana, Daharnis, Mursyid Ridha, "Disiplin Siswa di Sekolah dan Implikasinya dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling" KONSELOR, (Padang: Jurnal Ilmiah Konseling), vol. 2. No 23/April 2013, h.31-32

Tabel 1.1

Data Siswa yang Bermain *Game Online* di Kelas

No	Nama	Rata-rata waktu Game Online	Displin Waktu Belajar
1	Ahmad Aqil Silahudin	1 jam	5 jam
2	Muhammad Faiz	1 jam	4 jam
3	Firman	1 1/2 jam	3 jam
4	Lutfiana Afifah	1 jam	6 jam
5	Ummu Saadatul Fatia	1½ jam	6 jam

Hasil observasi awal di SMP Negeri 2 Kotagajah khususnya kelas VIII yang berjumlah 5 siswa yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *game online* pada saat di kelas atau pada jam kosong yang seharusnya dapat di manfaatkan untuk belajar. Dalam hal ini, siswa kurang menaati peraturan sekolah yang melarang membawa Hp disekolah.

Berdasarkan uraian di atas maka *game online* akan mengurangi *aktivitas positive* yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan seperti mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada *aktivitas gamers*, akan mencari waktu walaupun tidak lama untuk membuka *Handphone* yang di bawanya sehingga waktu belajar yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk belajar, tetapi oleh mereka dipergunakan untuk *Game Online*.

Dengan demikian Penulis tertarik untuk membahas permasalahan ini dengan mengangkat judul “Kedisiplinan Waktu Belajar pada Siswa Pengguna *Game Online* (Study pada Siswa SMP Negeri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah)”.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Bagaimana kedisiplinan belajar PAI pada siswa pengguna *game online* di SMP N 02 Kotagajah?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kedisiplinan belajar PAI pada siswa pengguna *game online* dalam mengelola waktu antara belajar dan bermain *game online*.

### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Bagi siswa diharapkan dapat menanamkan sikap disiplin waktu dalam membagi waktu untuk belajar dan untuk bermain .
- b. Bagi sekolah mampu memberikan pengarahan terhadap siswa yang gemar bermain *game online* guna meminimalisir serangan teknologi yang semakin berkembang pada saat ini, sehingga tidak berpengaruh terhadap pola belajar anak.
- c. Bagi Orangtua mampu membimbing anak secara selektif dalam memilih suatu permainan dan menanamkan sikap disiplin waktu untuk belajar.

## **D. Penelitian Relevan**

Penelitian yang dilakukan yaitu mengenai, “Kedisiplinan Waktu Belajar pada Siswa Pengguna *Game Online*”. Penulis mengutip dua skripsi yang terkait dengan judul penulis, sehingga akan terlihat sesuatu perbedaan yang ingin dicapai oleh masing-masing peneliti. Dibawah ini akan disajikan kutipan hasil penelitian yang sebelumnya, diantaranya yaitu:

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh, Nety Afriana Dewi dengan judul, ” Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah (SD Kecamatan Rajabasa, Bandar Lampung)”. Penelitian yang dilakukan oleh Nety ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Pada penelitian ini, siswa yang memiliki kebiasaan bermain game online di rumah berpengaruh terhadap sikap disiplin siswa di sekolah.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh, Muhammad Fikri Fahriza dengan judul, ” Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa yang Kecanduan Game online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di MAPN 4 Martubung”. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fikri ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Pada penelitian ini, siswa yang diberikan bimbingan kelompok menunjukkan bahwa kedisiplinan meningkat setelah diberikan layanan bimbingan kelompok, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis angket.

Kedua skripsi di atas nampak adanya persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Dimana didalam kedua penelitian ini masing-masing peneliti ingin meneliti mengenai bentuk sikap kedisiplinan siswa pengguna *game online*. Pada kedua penelitian tersebut juga sama-sama menggunakan metode Kuantitatif, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan metode Kualitatif lapangan.

Selain persamaan terdapat juga perbedaan pada penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Pada penelitian

yang pertama terdapat perbedaan dengan penelitian ini yaitu penelitian pertama menekankan pada siswa yang bermain *game online* di rumah saja. Sedangkan pada penelitian kedua menekankan pada siswa yang sudah memiliki rasa kecanduan dalam bermain game sehingga diperlukan adanya bimbingan, bagaimana pentingnya memiliki sikap yang disiplin terhadap waktu belajar sehingga dalam kegiatan pembelajaran dapat maksimal dalam menjalaninya.

Sedangkan pada penelitian yang sudah di lakukan oleh peneliti, lebih menekankan bagaimana bentuk disiplin siswa dalam membagi waktu, antara bermain *game online* dengan belajar yang sudah menjadi kewajibanya seorang siswa baik di sekolah maupun di rumah.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kedisiplinan

##### 1. Pengertian Kedisiplinan

Istilah disiplin berasal dari bahasa latin “*Disciplina*” yang menunjuk kepada kegiatan belajar dan mengajar. Istilah tersebut sangat dekat dengan istilah dalam bahasa Inggris “*Disciple*” yang berarti mengikuti untuk orang untuk belajar di bawah pengawasan seorang pemimpin. Dalam kegiatan belajar tersebut, bawahan dilatih untuk patuh dan taat pada peraturan-peraturan yang dibuat oleh pemimpin.<sup>3</sup>

Disiplin adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Disiplin akan membuat seseorang tahu dan dapat membedakan hal-hal apa yang seharusnya dilakukan, yang wajib dilakukan, yang boleh dilakukan, yang tak sepatutnya dilakukan (karena merupakan hal-hal yang dilarang).<sup>4</sup>

Disiplin belajar merupakan kesadaran untuk melakukan sesuatu pekerjaan dengan tertib dan teratur sesuai dengan peraturan-peraturan yang berlaku dengan penuh tanggung jawab tanpa paksaan dari siapapun. Menurut Ray disiplin adalah perilaku yang positif, ungkapan perasaan

---

<sup>3</sup> Tu’u, Tulus, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 30.

<sup>4</sup> Suradi, “Pembentukan Karakter Siswa melalui Penerapan Disiplin Tata Tertib Sekolah”, *BRILIANT*, (Tulungagung: Jurnal Riset dan Konseptual), Vol. 02.No.4/November 2017, h. 528.

melalui cara yang positif, dan memiliki nilai-nilai keluarga.<sup>5</sup> Siswa yang memiliki disiplin belajar dapat dilihat dari karakteristik atau ciri yang dimiliki oleh siswa atas kesadaran dalam dirinya untuk belajar sebaik-sebaiknya yang disertai dengan kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan dan tata tertib.

Kedisiplinan adalah hal mentaati tata tertib di segala aspek kehidupan, baik agama, budaya, pergaulan, sekolah, dan lain-lain. Dengan kata lain, kedisiplinan merupakan kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku individu yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Hal ini berdasarkan pada pengertian dalam Kamus besar Bahasa Indonesia, yang berasal dari kata disiplin berarti ketaatan atau kepatuhan kepada peraturan tata tertib dan sebagainya<sup>6</sup>.

Kedisiplinan merupakan fungsi manajemen dari seluruh organisasi termasuk organisasi sekolah karena semakin baik disiplin siswa, maka semakin tinggi prestasi belajar yang dapat dicapai oleh mereka. Tanpa disiplin yang baik, sulit bagi siswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

---

<sup>5</sup> Bella Puspita Sari, dan Hady Siti Hadijah, "Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Melalui Manajemen Kelas", JP MANPER, (Bandung: JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN), vol. 2.No. 2, Juli 2017, h. 122-129.

<sup>6</sup>Suradi, "Pembentukan Karakter Siswa melalui Penerapan Disiplin Tata Tertib Sekolah", BRILIANT, (Tulungagung: Jurnal Riset dan Konseptual), Vol. 02.No.4/November 2017,h. 529.

## 2. Fungsi Kedisiplinan

Berdisiplin sangat penting bagi setiap siswa. Berdisiplin akan membuat seorang siswa memiliki kecakapan mengenai cara belajar yang baik, juga merupakan suatu proses ke arah pembentukan watak yang baik. Fungsi disiplin menurut Tulus Tu'u adalah:

1. Menata kehidupan bersama. Disiplin berguna untuk menyadarkan seseorang bahwa dirinya perlu menghargai orang lain dengan cara mentaati dan mematuhi peraturan yang berlaku, sehingga tidak akan merugikan pihak lain dan hubungan dengan sesama menjadi baik dan lancar.
2. Membangun kepribadian pertumbuhan kepribadian seseorang biasanya dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Disiplin yang diterapkan di masing-masing lingkungan tersebut memberi dampak kebiasaan itu lama kelamaan masuk ke dalam dirinya serta berperan dalam membangun kepribadian yang baik. Oleh karena itu perilaku disiplin akan membentuk kedisiplinan seseorang.
3. Melatih kepribadian sikap, perilaku dan pola kehidupan yang baik dan berdisiplin terbentuk melalui latihan. Demikian juga dengan kepribadian yang tertib, teratur dan patuh perlu dibiasakan dan dilatih.<sup>7</sup>

Bagi pertumbuhan kepribadian yang baik. Oleh karena itu, dengan disiplin seseorang akan terbiasa mengikuti, mematuhi aturan yang berlaku

---

<sup>7</sup> Sugeng Haryono, "Pengaruh Kedisiplinan Siswa dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi" FAKTOR JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN, (Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI), Vol. 3. No. 3/November 2016, h.266.

dan Jadi, fungsi disiplin secara keseluruhan dapat menjadikan siswa lebih baik lagi dalam melaksanakan kegiatan baik di rumah maupun di sekolah.

### **3. Cara Membentuk Kedisiplinan di Sekolah**

Sekolah yang tertib, aman dan teratur merupakan persyaratan agar siswa dapat belajar secara optimal. Kondisi semacam ini bisa terjadi jika disiplin di sekolah berjalan dengan baik. Kedisiplinan peserta didik dapat ditumbuhkan jika iklim sekolah menunjukkan kedisiplinan. Siswa baru akan segera menyesuaikan diri dengan situasi di sekolah. Jika situasi sekolah disiplin, siswa akan ikut disiplin<sup>8</sup>.

Seorang siswa harus memiliki sikap disiplin dengan mengikuti semua peraturan yang ada di sekolah, baik siswa yang sudah lama, maupun siswa yang baru sehingga mereka dapat belajar di sekolah dengan lebih baik. Ada beberapa teknik atau cara yang menumbuhkan dan membina disiplin diri siswa sebagaimana yang diungkapkan oleh Tulus Tu'u sebagai berikut:

#### **a. Teknik Disiplin Otoritarian**

Dalam disiplin otoritarian, peraturan dibuat sangat ketat dan rinci. Disiplin otoritarian selalu berarti pengendalian tingkah laku berdasarkan tekanan, dorongan, pemaksaan dari luar diri seseorang. Hukuman dan ancaman kerap kali dipakai untuk memaksa, menekan, mendorong seseorang mematuhi dan mentaati peraturan. Di sini, tidak diberi kesempatan bertanya mengapa disiplin itu harus dilakukan dan apa tujuan disiplin itu. Orang hanya berfiir kalau harus dan wajib mematuhi

---

<sup>8</sup> Eka Prihatin, " *Menejemen Peserta Didik*", (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 97.

dan mentaati peraturan yang berlaku. Teknik ini biasanya tidak akan berhasil dengan baik dalam menumbuhkan dan membina kedisiplinan belajar, kalau berhasil hanya bersifat sementara atau siswa cenderung melanggar.

b. Teknik Disiplin Permisif

Dalam disiplin ini siswa dibiarkan bertindak menurut keinginannya. Kemudian dibebaskan untuk mengambil keputusan sendiri dan bertindak sesuai dengan keputusan yang diambilnya itu. Siswa yang berbuat sesuatu, dan ternyata membawa akibat melanggar norma atau aturan yang berlaku tidak diberi sanksi atau hukuman. Akibat dari teknik ini akan mengalami kebingungan dalam mengambil tindakan apabila mengalami suatu kesulitan belajar.

c. Teknik Disiplin Demokratis

Pendekatan disiplin demokratis dilakukan dengan member penjelasan, diskusi dan penalaran untuk membantu anak memahami mengapa diharapkan mematuhi dan menaati peraturan yang ada. Teknik ini menekankan aspek edukatif bukan aspek hukuman. Sanksi atau hukuman dapat diberikan kepada yang menolak atau melanggar tata tertib. Akan tetapi, hukuman yang dimaksud sebagai upaya menyadarkan, mengoreksi dan mendidik<sup>9</sup>.

Dari penjelasan di atas, siswa harus mengetahui bagaimana agar dirinya memiliki sikap disiplin di sekolah dengan menggunakan teknik-

---

<sup>9</sup> Tu'u, Tulus, "Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa", (Jakarta: Grasindo, 2008), 44-46.

teknik yang ada, sehingga mereka akan lebih mudah dalam pembelajarannya di sekolah.

#### **4. Faktor yang Mendukung Disiplin**

##### **a. Dukungan dari Diri Sendiri**

Pelaksanaan disiplin ini seperti mengikuti proses pembelajaran dengan baik, dan menjalani aturan-aturan di sekolah dengan baik tanpa menjadikannya suatu beban. Dengan adanya kesadaran diri siswa untuk melaksanakan disiplin membuat siswa belajar bertanggung jawab, dan menumbuhkan rasa kebersamaan.

##### **b. Dukungan dari Teman Sebaya**

Pelaksanaan disiplin siswa di sekolah yang sudah baik karena siswa tidak dipengaruhi oleh ajakan cabut oleh teman pada saat jam belajar berlangsung dan tidak takut diolok teman-teman lain apabila mentaati peraturan, tidak takut dikucilkan oleh teman-teman apabila mematuhi aturan di sekolah. Hal ini dapat berjalan dengan baik karena siswa dapat menyesuaikan diri dengan baik dengan lingkungannya sehingga mampu menolak pengaruh-pengaruh negative dari teman sebaya.

##### **c. Dukungan dari Lingkungan**

Pelaksanaan disiplin siswa di sekolah cukup baik baik karena siswa tidak terpengaruh dengan situasi lingkungan belajar yang tidak kondusif siswa tetap mengikuti proses pembelajaran di sekolah, tidak terlambat datang kesekolah meskipun jarak rumah yang cukup jauh. Hal ini dikarenakan siswa memiliki kesadaran untuk mematuhi peraturan

dalam kegiatan belajar tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Siswa yang terbiasa belajar teratur baik di rumah maupun di sekolah maka akan terlatih terus untuk belajar mandiri tertib dan bertanggung jawab dalam kegiatan belajarnya<sup>10</sup>.

Bahwa dengan adanya penerapan disiplin akan membantu peserta didik untuk belajar hidup dengan kebiasaan- kebiasaan positif, dan bermanfaat bagi diri dan lingkungannya sehingga ada penjagaan dari dalam dirinya untuk dapat menerapkan sikap disiplin.

## **B. Game Online**

### **1. Pengertian *Game Online***

*Game* atau permainan merupakan bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas keseharian. Seiring perkembangan zaman, game atau permainan pun juga ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dan informasi membuat berbagai macam permainan terus berkembang. Salah satu permainan yang banyak diminati yaitu game online.

Berkaitan dengan pengertian game online Young mengemukakan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan game online adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan

---

<sup>10</sup>Fani Julia Fiana, Daharnis, Mursyid Ridha, "Disiplin Siswa di Sekolah dan Implikasinya dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling" KONSELOR, (Padang: Jurnal Ilmiah Konseling), vol. 2. No 23/April 2013, h.31-32

bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Game online adalah sebuah permainan yang hanya dapat dioperasikan menggunakan koneksi internet.<sup>11</sup>

Jadi pengertian *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

## 2. Sejarah Permainan Game Online

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (packet based computer networking), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.

*Game online* sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Karena *game* tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki computer maupun jaringannya. Sekitar tahun 2001 *game online* muncul di Indonesia, yang

---

<sup>11</sup> Drajat, Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta" JURNAL KONSELING GUSJIGANG, (Yogyakarta: Universitas PGRI), Vol. 3. No.1/Januari-juni 2017, h. 98-99.



diawali dengan munculnya *game online* keluaran yang bernama *Nexia online*. Setelah itu banyak *game online* yang ada di Indonesia, mulai dari yang berbau *action*, sport, maupun RPG (*role-playing game*). Sudah banyak pula *game-game* masuk ke Indonesia dari tahun 2001 sampai sekarang.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia telah mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat, termasuk dalam menerima masuknya *game online*. Bisnis warnet di Indonesia semenjak beberapa tahun terakhir terlihat sangat pesat. Di beberapa warnet umumnya terlihat dipenuhi oleh kalangan pelajar yang tak kelak selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah, namun sekarang mereka banyak yang memainkan *game online* dengan menggunakan Handphone Android yang lebih mudah di akses dan dimainkan di dalam kelas.

### **3. Tipe-Tipe *Game Online***

*Game online* merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

---

<sup>12</sup> Surbakti, Krista, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja" JURNAL CURERE, (Medan: Universitas Quality), Vol. 1. No.01 /April 2017,h.32

*Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan:

- a. Massively Multiplayer Online First- person shooter games (MMOFPS) Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata- senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.
- b. Massively Multiplayer Online Role- playing games (MMORPG)  
Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The

Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

- c. Cross-platform online play Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360..
- d. Simulation games

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada life- simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.<sup>13</sup>

Dari beberapa jenis permainan di atas, jenis permainan *Massively*

---

<sup>13</sup> Surbakti, Krista, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja" JURNAL CURERE, (Medan: Universitas Quality), Vol. 1. No.01 /April 2017, h.32-33.

*Multiplayer Online First- person shooter games* (MMOFPS) lebih banyak digemari oleh mayoritas *Gamers*, karena menyajikan permainan yang memicu rasa penasaran apabila belum dapat menyelesaikan misi yang biasanya dimiliki game tersebut.

#### **4. Dampak Penggunaan Game Online**

Dampak *Game online* terhadap anak bisa berdampak positif ataupun negatif. Masa anak-anak adalah masa bermain. Anak-anak tetap belajar dan bermain karena itulah gaya hidup dan cara mereka dalam menikmati hidupnya.

Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak game mobile. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan *game online* tersebut serta anak dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak.

Sedikitnya ada 4 unit aspek kecanduan game. Keempat aspek tersebut adalah:

1. Compulsion (Kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain game.
2. Withdrawal (Penarikan Diri), seseorang yang kecanduan game akan merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari

hal-hal yang berkenaan dengan game.

3. Tolerance (Toleransi), biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game.
4. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), pecandu game mobile cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game saja.

Berikut ini adalah pengaruh kepada anak yang terlalu sering memainkan game:

Pengaruh Positif:

- 1) Meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi.
- 2) Melatih konsentrasi dan ketekunan.
- 3) Mempermudah belajar bahasa dan matematika.
- 4) Rekreasi dengan santai sejenak.

Pengaruh Negatif:

- 1) Kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, mengisi pikiran dengan prinsip-prinsip buruk.
- 2) Membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi.
- 3) Kesehatan terganggu (mata, syaraf, otak).
- 4) Meniru kata-kata kotor dan kasar.
- 5) Kecanduan bermain games<sup>14</sup>.

Tidak semua game memiliki dampak yang negative, beberapa game memiliki dampak yang positif bagi penggunanya dikarenakan pengguna game dapat menjalin pertemanan tidak hanya di dalam negeri, terkadang banyak pemain yang menjalin pertemanan di luar negeri. Bahkan sekarang ada juga game yang diperlombakan untuk *Sea Games*.

---

<sup>14</sup> Setiawan, Heri Satria, "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta", FAKTOR EXCATA,(Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI), Vol. 11. No 2/ 2018, h. 148.

### **C. Kedisiplinan Waktu Belajar pada Siswa Pengguna *Game Online***

Permasalahan yang sering terjadi adalah masih adanya sejumlah siswa yang belum dapat mematuhi tata tertib di sekolah tersebut, hal ini menunjukkan masih kurangnya kedisiplinan siswa di sekolah tersebut. Perilaku kedisiplinan sangatlah penting bagi individu, namun kenyataannya sekarang ini semakin rendahnya perilaku disiplin yang dimiliki oleh seseorang termasuk para siswa yang berada di sekolah.

Setiap siswa yang kurang mematuhi peraturan dan tata tertib di sekolah menjadi gambaran kurang disiplinnya siswa di sekolah. Banyak alasan yang diungkapkan oleh siswa yang melanggar peraturan tersebut. Salah satu alasan dari ketidakdisiplinan siswa ialah ketiduran/kesiangan bangun tidur yang diakibatkan karena bermain game online hingga larut malam hingga pagi menjelang yang mengakibatkan keterlambatan datang ke sekolah. Namun, apapun alasannya yang menjadi sebab mereka melanggar peraturan harus diperbaiki karena begitu pentingnya perilaku disiplin dimiliki untuk meraih kesuksesan kedepannya.

Dampak dari berbagai siswa tidak disiplin adalah adanya tingkah laku dari siswa tersebut yang menyimpang serta menyalahi aturan yang telah diberlakukan di sekolah baik yang tertulis maupun tidak. Disamping itu juga hal ini juga merugikan siswa, karena akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Banyak cara untuk mendisiplinkan siswa di sekolah, selain aturan serta sanksi yang tegas diperlukan juga bimbingan dari pihak sekolah

bagaimana mengatasi masalah-masalah yang timbul karena kurang disiplin tersebut. Sehingga bimbingan yang diberikan dapat mengubah tingkah laku siswa tersebut untuk menjadi disiplin.

Suatu aturan yang tegas serta layanan bimbingan yang disertai dengan sanksi yang dapat membuat siswa menjadi disiplin nantinya yang juga berdampak untuk kebaikan pribadi siswa serta lembaga pendidikan yang bersangkutan. Kebijakan ini dilaksanakan secara terpadu dengan melibatkan semua pihak yang terkait yaitu siswa, wali kelas, guru pelajaran, guru BK, dan juga kepala sekolah.

Kedisiplinan pada anak usia sekolah sangatlah penting diperhatikan, adanya peraturan-peraturan yang jelas dan terarah sangat mempengaruhi anak pada masa dewasanya nanti. Kedisiplinan pada siswa harus dilakukan, salah satunya adalah kedisiplinan tepat waktu masuk kelas dan adanya konsekuensi jika kedisiplinan tersebut dilanggar.

Hasil yang diharapkan dari dilakukannya layanan informasi itu adalah adanya kedisiplinan di sekolah tersebut sesuai yang telah diharapkan oleh pihak sekolah sebelumnya. Sehingga proses belajar mengajar di sekolah itu dapat berjalan secara efektif.

Game online dapat mempengaruhi motivasi belajar pada siswa, siswa cenderung akan menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online yang saat ini sedang banyak digemari oleh banyak banyak orang, baik anak-anak maupun orang dewasa.

Seorang penyuluh di salah satu universitas mengatakan, "saya telah menangani seorang siswa yang terkadang menghabiskan waktu lebih dari 12 jam per hari bermain video game. Dia biasanya bermain sendiri, hingga dia menjadi seorang ahli dalam bermain game.<sup>15</sup> Anak tersebut lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain game sehingga dalam pemanfaatan waktu sangat tidak efisien dan cenderung lebih banyak terbuang untuk bermain game daripada belajar.

Bentuk disiplin terhadap pemanfaatan waktu belajar

1. Cara mengatur Waktu Belajar.

Manajemen waktu memiliki peranan besar dalam keberhasilan belajar siswa. Siswa yang tidak memiliki pemahaman manajemen waktu ditandai dengan perencanaan yang tidak terorganisasi, tidak jelas, tidak konsisten, tidak ada tujuan, dan kurang disiplin dalam menggunakan waktu. Menanamkan sikap tanggung jawab dan disiplin dalam menyelesaikan tugas

Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh pelajar atau siswa adalah banyak pelajar atau siswa yang mengeluh kekurangan waktu untuk belajarnya, sesuai jadwal yang ditentukan, akan menjadikan siswa mampu mencapai target belajar dengan mencapai hasil yang optimal.<sup>16</sup>

Tetapi mereka sebenarnya kurang memiliki keteraturan dan disiplin untuk mempergunakan waktu secara efisien. Banyak waktu yang terbuang-

---

<sup>15</sup> Al, Munajid, *Bahaya Game*, (Solo, AQWAM, 2016), 73.

<sup>16</sup> Nurhidayati, Diana Dwi, "Peningkatan Pemahaman Manajemen Waktu Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Problem Solving pada Siswa," *PSIKOPEDAGOGIA*, (Palembang: Universitas Ahmad Dahlan), Vol 5.No.01/2016, h. 26.



buang disebabkan karna mengobrol omongan-omongan yang tidak habis-habisn. Sikap yang demikian itu harus ditinggalkan oleh siswa karena yang demikian itu tidak bermanfaat baginya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa orang-orang yang berhasil mencapai kesuksesan dalam hidupnya adalah orang-orang yang hidup teratur dan berdisiplin memanfaatkan waktunya. Dalam ajaran islam disiplin dalam pemanfaatan waktu sangat dianjurkan, disiplin bukan hanya dalam pemanfaatan waktu belajar saja, tetapi disiplin perlu juga dilakukan oleh setiap orang dalam setiap waktu dan kesempatan. Dalam belajar pemanfaatan waktu secara baik dan dikerjakan dengan baik dan tepat waktu adalah merupakan hal yang terpuji.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa penggunaan atau pemanfaatan waktu dengan baik menumbuhkan disiplin dalam mempergunakan waktu secara efisien.

## 2. Pembagian Waktu Belajar.

Setiap siswa perlu mengadakan prinsip belajar secara teratur.dan untuk belajar secara teratur setiap hari harus mempunyai rencana kerja. Agar siswa tidak bayak membuang waktu untuk memikirkan mata pelajaran yang akan dipelajari suatu saat dan apa yang harus dikerjakannya. Oleh karna itu agar siswa tidak dihindangi keraguan-keraguan terhadap apa yang hendak dipelajarinya maka ia harus punya rencana kerja atau daftar waktu dalam belajar.

Adapun cara untuk membuat jadwal yang baik adalah sebagai berikut :

- a. Memperhitungkan waktu setiap hari untuk keperluan tidur, belajar, makan, mandi, olah raga dan lain-lain.
- b. Menyelidiki dan menentukan waktu-waktu yang tersedia setiap hari.
- c. Merencanakan penggunaan belajar itu dengan cara menetapkan jenis-jenis mata pelajaran dan urutan-urutan yang harus dipelajari.
- d. Menyelidiki waktu-waktu mana yang dapat dipergunakan untuk belajar dengan hasil terbaik.
- e. Berhematlah dengan waktu, setiap siswa janganlah ragu untuk memulai pekerjaan, termasuk juga belajar.<sup>17</sup>

Adapun penjatahan waktu belajar siswa dapat dilakukan dengan membuat rencana belajar dalam bentuk jadwal belajar. Baik itu berupa jadwal belajar mingguan, harian, ataupun bulanan, dengan menentukan jumlah mata pelajaran yang akan dipelajarinya setiap hari serta menetapkan jadwalnya. Dimana setiap siswa dapat mengetahui sendiri pelajaran yang sulit ataupun mudah, sehingga dia dapat menentukan waktu yang sesuai atau cukup untuk mempelajarinya.

Sejalan dengan hal tersebut, rencana belajar yang baik mempunyai manfaat atau faedah. Adapun manfaat atau faedahnya antara lain :

---

<sup>17</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 83.

- 1) Menjadi pedoman dan penuntun dalam belajar, sehingga perbuatan belajar menjadi lebih teratur dan lebih sistematis.
- 2) Menjadi pendorong dalam belajar.
- 3) Menjadi alat bantu dalam belajar.
- 4) Rencana belajar yang baik akan membantu saudara untuk mengontrol, menilai, memeriksa sampai di mana tujuan saudara tercapai.<sup>18</sup>

### 3. Pengelompokan Waktu Belajar.

Adapun cara lain yang lebih sederhana mengenai pengelompokan waktu, menurut Slameto adalah dengan menggunakan dasar harian, yang terdiri dari 24 jam dengan perinciannya sebagai berikut :

- a. Tidur : 8 jam
- b. Makan, mandi, olah raga : 3 jam
- c. Urusan pribadi dan lain-lain : 2 jam
- d. Sisanya (a, b, c) untuk belajar : 11 jam.<sup>19</sup>

Cara-cara dalam pengelompokan waktu tersebut sangat bermanfaat bagi siswa dalam menentukan kegiatannya setiap hari sehingga tidak banyak waktu yang terbuang percuma.

---

<sup>18</sup> Oemar Hamalik, *Metoda Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*,(Bandung: Tarsito,2005), h. 31-32.

<sup>19</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta,2003), h. 83.

#### 4. Disiplin terhadap Tugas.

##### a. Mengerjakan tugas rumah

Salah satu prinsip belajar adalah ulangan dan latihan. Sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa : ”Mengerjakan tugas dapat berupa pengerjaan tes atau ulangan atau ujian yang diberikan guru, tetapi juga termasuk membuat atau mengerjakan latihan-latihan yang ada dalam buku ataupun soal-soal buatan sendiri”.<sup>20</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut di atas maka, tugas itu dapat berupa tes atau ulangan dan juga dapat berupa latihan-latihan soal atau pekerjaan rumah.jika siswa mempunyai kebiasaan untuk melatih diri mengerjakan soal-soal latihan serta mengerjakan pekerjaan rumah dengan disiplin, maka siswa tersebut tidak akan terlalu kesulitan dalam belajarnya, serta dapat dengan mudah mengerjakan setiap pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru.<sup>21</sup>

##### b. Mengerjakan tugas di sekolah

Adapun tugas di sekolah mencakup mengerjakan latihan-latihan tes atau ulangan harian, ulangan umum ataupun ujian, baik yang tertulis maupun lisan. Dalam menghadapi tugas-tugas di atas perlu dilaksanakan langkah-langkah persiapan sebagai berikut :

- 1.) Hindarilah belajar terlalu banyak pada saat-saat terahir mengerjakan tes (semua bahan hendaknya sudah siap jauh-jauh sebelumnya).

---

<sup>20</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta,2003), h. 87.

<sup>21</sup> Slameto, h. 89.

- 2.) Pelajarilah kembali bahan yang sudah pernah didapat secara teratur sehari atau dua hari sebelumnya.
- 3.) Buatlah suatu ringkasan atau garis besar tentang bahan yang sedang dipelajari kembali itu.
- 4.) Pelajarilah juga latihan soal dan hasil tugas yang sudah pernah dikerjakan.
- 5.) Peliharalah kondisi kesehatan.
- 6.) Konsentrasikan seluruh perhatian terhadap tugas yang akan ditempuh.
- 7.) Siapkanlah segala alat atau perlengkapan-perengkapan yang diperlukan dan jika diperlukan syarat-syarat tertentu, bereskanlah seawal mungkin.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 89-90.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Sifat Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian kualitatif lapangan. Karena informasi yang digali serta dikumpulkan dari lapangan. Adapun penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. “Penelitian kualitatif lapangan ini bertujuan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi lingkungan sesuai unit sosial: individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat”.<sup>23</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya Penelitian lapangan (*field research*) dengan meneliti objek secara langsung lokasi yang akan diteliti agar mendapatkan hasil yang maksimal yang bertempat di SMP Negeri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah.

##### **2. Sifat Penelitian**

“Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan obyek sesuai dengan apa adanya”.<sup>24</sup> Dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk membahas suatu fenomena. Dalam penelitian ini maksud penelitian deskriptif adalah menggambarkan secara sistematis, aktual dan akurat terhadap data dengan, keadaan gejala tertentu atau kelompok tertentu, atau untuk menentukan penyebab suatu gejala, dan

---

<sup>23</sup> Nana Syaodih Sukma dinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung :Remaja Rosdakarya, 2011), h. 60.

<sup>24</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2005 ), h. 157.

bertujuan agar dapat membantu atau mengetahui Kedisiplinan Waktu Belajar pada Siswa Pengguna Game Online (Study pada Siswa di SMP Negeri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah).

## **B. Sumber Data**

“Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data tersebut diperoleh. Apabila peneliti menggunakan wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden. Kemudian jika menggunakan teknik observasi, maka sumber data dapat berupa benda, gerak atau proses sesuatu”<sup>25</sup>.

Sedangkan di sini peneliti menggunakan sumber data Primer dan data Sekunder untuk mencari informasi tentang objek yang akan diteliti, yaitu:

### **1. Sumber Data Primer**

“Data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan seperti hasil dari wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang biasa dilakukan oleh peneliti”<sup>26</sup>. Jadi, bahwasanya yang dimaksud dengan data primer adalah data yang utama dalam penelitian, atau sumber data primer merupakan sumber yang langsung memberikan data pada pengumpul data. Sumber primer dalam penelitian ini yaitu Siswa yang bermain game online.

---

<sup>25</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2010), h. 172.

<sup>26</sup> Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta : Rajawali Press ,2009 ), h. 42.

## 2. Sumber data sekunder

“Data sekunder sering disebut dengan data penunjang. Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen”.<sup>27</sup> Jadi, bahwasanya Sumber data skunder itu ialah sumber data yang didapatkan dari pihak lain.

Dengan demikian sumber data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah dari hasil wawancara dengan guru.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah awal yang harus ditempuh dalam penelitian, dengan tujuan mengungkapkan fakta mengenai variabel yang akan diteliti. Penelitian, di samping perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. “Penggunaan teknik dan alat pengumpul data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Di bawah ini akan diuraikan teknik penelitian sebagai cara yang dapat ditempuh untuk mengumpulkan data”.<sup>28</sup>

“Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan”.<sup>29</sup> Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ini sebagai berikut:

---

137. <sup>27</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2017 ), h.

<sup>28</sup> Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 158.

<sup>29</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta 2018), h. 62.



## 1. *Interview* (Wawancara)

“Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai”.<sup>30</sup>

“Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melihatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu”.<sup>31</sup>

Berdasarkan uraian di atas wawancara yaitu dilakukan oleh pewawancara untuk menghasilkan informasi, yang dilakukan oleh dua orang. Pewawancara akan memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu.

Teknik wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara mendalam artinya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Hal ini dilakukan guna mendapatkan informasi yang kongkrit mengenai bentuk Kedisiplinan Waktu Belajar pada Siswa Pengguna Game Online (Study pada Siswa di SMP Negeri 02 Kotagajah).

---

<sup>30</sup> Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 105.

<sup>31</sup> Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ( Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010 ), h. 180.

## 2. Observasi

“Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran”.<sup>32</sup>

“Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian”.<sup>33</sup>

Penulis mengamati tempat-tempat yang di gunakan para siswa untuk bermain game di dalam lingkungan sekolah. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang diteliti, disebut observasi langsung.

Dilihat dari latar belakang obyek penelitian yang menyangkut Kedisiplinan Waktu Belajar PAI pada Siswa Pengguna Game Online (Study di SMP Negeri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah) maka dalam penelitian ini yang paling tepat menggunakan jenis observasi langsung-partisipatif. Yakni penelitian yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya dan memperlihatkan diri atau ikut serta dalam kegiatan yang dilaksanakan di lapangan (objek *observed*).

## 3. Dokumentasi.

Metode dokumentasi ini merupakan metode penunjang yang akan dipergunakan dalam pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian

---

<sup>32</sup> Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 104.

<sup>33</sup> Abdurrahmat Fathoni., h. 158.

ini, metode dokumentasi ini adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan tertulis dan sebagainya.

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku, jurnal, majalah-majalah dan sebagainya.

Metode dokumentasi yang dimaksudkan peneliti yaitu berupa foto orang tua, serta yang berkaitan dengan sejarah, geografis, struktur singkat Sekolah Menengah Pertama Neggri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah.

#### **D. Teknik Penjamin Keabsahan Data**

Uji keabsahan penelitian kualitatif hanya ditekankan pada validitas dan Realibitas, karena dalam penelitian kualitatif tingkat keabsahan lebih ditekankan pada data yang diperoleh. “Uji keabsahan data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan pada perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif dan membercek”.<sup>34</sup>

Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian yang penulis lakukan ini adalah dengan menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.<sup>35</sup>

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, dengan cara dan berbagai waktu,

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta 2018), h. 270.

<sup>35</sup> Sugiyono, h. 125.

dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

#### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah siswa.

Berdasarkan pada keterangan di atas maka peneliti bermaksud menggali data kedisiplinan waktu belajar PAI pada siswa pengguna game online (study pada siswa smp negeri 02 kotagajah kabupaten lampung tengah).

#### 2. Triangulasi Waktu

Waktu juga mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi dan teknik lain dalam waktu dan situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga ditemukan kepastian data.

Berdasarkan teknik di atas, maka dalam penelitian ini, Penulis membandingkan data yang diperoleh dari sumber primer, dengan data yang diperoleh dari sumber sekunder. Dalam hal ini Penulis membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan anak,

dengan data yang diperoleh dari wawancara dengan orang tua. Selain itu Penulis juga membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan data yang diperoleh dari observasi, dan dokumentasi, sehingga diketahui kesesuaian data hasil wawancara dengan fakta di lapangan.

#### **E. Teknik Analisis Data**

“Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang labil, mudah dibaca dan diinterpretasikan”.<sup>36</sup> Analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis dan yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu bertolak dari hal-hal khusus kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat umum. “Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification”.

##### **1. Data Reduction (Reduksi Data)**

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

---

<sup>36</sup> Sofian Effendi, *Metode penelitian Survei*, ( Jakarta :LP3ES,1989 ), h. 263

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencatat dan merangkum data, kemudian akan memilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian akan membuang hal-hal yang tidak penting.

## 2. *Data Display* (Penyajian Data)

Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam bentuk pola hubungan sehingga akan mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya.

Berdasarkan keterangan di atas, maka penelitian akan menyajikan data yang berbentuk uraian dan memiliki hubungan antar kategori yang sedang dibahas dalam bentuk teks naratif.

## 3. *Conclusion Drawing/ Verification*

Pada langkah ketiga ini yang dilakukan adalah penarikan kesimpulan. Setelah data diperoleh kemudian dirangkum dan disajikan selanjutnya ditarik menjadi sebuah kesimpulan.

Verifikasi data dimaksudkan untuk penentuan data terakhir dari keseluruhan proses tahapan analisis sehingga keseluruhan permasalahan mengenai kedisiplinan waktu belajar PAI pada siswa pengguna game online (study pada siswa smp negeri 02 kotagajah kabupaten lampung tengah) dapat terjawab sesuai dengan data dan permasalahannya.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, ( Bandung : Alfabeta, 2017 ), h. 91.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan *concluding drawing/verifikation* untuk mengambil kesimpulan yang masih bersifat sementara dalam penelitian dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1) Deskripsi Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah Singkat SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah**

Sekolah Menengah Tingkat Pertama Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah di negerikan pada tahun 1968, dengan jumlah murid 166 siswa, yang terdiri dari empat rombongan belajar, kemudian sebagai Kepala Sekolah yang pertama Bapak Saekram yang kedua Bapak FX. Djumeno, ketiga Bapak Hadi Soeratman, keempat Bapak Syarif Barjan,S.H, kelima Bapak Drs. Zubairi Saibi, keenam Bapak Drs. Sudibyoyang ketujuh adalah Bapak Drs. Mariyoto kedelapan Bapak Drs. Hadi Saputra,MM, kesembilan Bapak Drs. Hi. Meseriyanto sedangkan yang ke sepuluh Bapak Prayitno Untoro,S.Pd. Masa jabatan kepala sekolah berdasarkan peraturan adalah selama empat tahun dan dapat diperpanjang lagi untuk masa jabatan empat tahun yang kedua jika menunjukkan prestasi yang baik.

Pada waktu kepemimpinan Bapak Drs. Mariyoto pada tahun pelajaran 2008/2009 SMP Negeri 2 Kotagajah berhasil menyangand predikat sebagai Sekolah Rintisan Bertaraf Internasional (RSBI) berdasarkan Surat Keputusan Dirjen



Pendidikan Dasar dan Menengah pada tanggal 03 November 2008. Sebagai sekolah yang menyanggah gelar RSBI maka SMP Negeri 2 Kotagajah juga meningkatkan fasilitas belajar siswa dengan membentuk kelas Eksekutif dan kelas Non eksekutif, dampak dari penetapan sekolah menjadi RSBI terbukti dengan naiknya peringkat perolehan nilai UAN dari peringkat 18 menjadi peringkat empat se-Kabupaten Lampung Tengah pada tahun pelajaran 2008/2009. Kemudian pada tahun pelajaran 2013/2014 dan 2014/2015 peringkat satu Kabupaten Lampung Tengah dan saat ini SMP Negeri 2 Kotagajah menjadi sekolah rujukan tingkat Kabupaten Lampung Tengah.

**b. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah**

**1) Visi SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah**

Unggul dalam prestasi dilandasi iman dan taqwa.

**2) Misi SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah**

- a. Menumbuh kembangkan penghayatan dan pengamalan terhadap agama yang dianut untuk membentuk budi pekerti yang baik.
- b. Melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan secara efektif berbasis Tknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

- c. Mewujudkan sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran berbasis Tknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- d. Meningkatkan nilai kecerdasan, cinta ilmu dan keingin tahuan peserta didik dalam bidang akademik maupun nonakademik.
- e. Melaksanakan kegiatan pengembangan diri secara efektif untuk mengoptimalkan potensi siswa dalam menjunjung tinggi budaya daerah dan budaya nasional.
- f. Mengembangkan pribadi yang cinta tanah air dan bangsa.
- g. Menciptakan suasana yang kondusif untuk keefektifan seluruh kegiatan sekolah.

### **3) Tujuan SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah**

- a. Terpenuhinya perangkat pembelajaran untuk semua mata pelajaran dengan mempertimbangkan pengembangan nilai religius dan budi pekerti.
- b. Terlaksananya pengembangan kurikulum berbasis TIK.
- c. Melengkapi sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran berbasis Tknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- d. Memperoleh rata-rata nilai UN menjadi 8,80.
- e. Memperoleh prestasi di bidang olimpiade sains dan IPS di propinsi dan nasional.

- f. Meraih kejuaraan dalam beberapa cabang olah raga dan seni pada tingkat kabupaten dan propinsi.
- g. Memiliki jiwa cinta tanah air yang diinternalisasikan lewat kegiatan Pramuka.
- h. Terlaksananya 7 K dan segala ketentuan yang mengatur operasional di lingkungan sekolah

**c. Kondisi SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah**

**1) Identitas SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah**

Adapun identitas dari SMP Negeri 02 Kotagajah yaitu :

- a) Nama Sekolah : SMP Negeri 02 Kotagajah
- b) NPSN : 10801875
- c) Jenjang pendidikan : SMP
- d) Status Sekolah : Negeri
- e) Sk Pendirian Sekolah : 72/UKK.3/1968
- f) Tanggal Sk Pendirian : 1968-02-21
- g) Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah

**2) Lokasi Sekolah SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah**

- a) Jalan : Jalan Raya Kotagajah
- b) Desa/Kelurahan : Desa Kotagajah
- c) Kecamatan/Kab/Kota : Kotagajah/Lampung Tengah
- d) Provinsi : Lampung
- e) No. Telp/No. Fax : (0725) 48606

- f) Luas Tanah : 11689 m<sup>2</sup>
- g) Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- h) Batas-Batas Sekolah
  - (1) Sebelah Utara : Berbatasan dengan pemukiman penduduk.
  - (2) Sebelah Selatan : Berbatasan dengan pemukiman penduduk.
  - (3) Sebelah Timur : Berbatasan dengan pemukiman penduduk.
  - (4) Sebelah Barat : Berbatasan dengan saluran irigasi pengairan.

### **3) Sarana dan Prasarana SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah**

#### **a) Sarana Sekolah**

Sarana Sekolah SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah meliputi ruang kelas siswa 30 ruangan, ruang Kepala Sekolah 1 ruangan, ruang guru 1 ruangan, ruang UKS 1 ruangan, ruang perpustakaan 1 ruangan, ruang koperasi 1 ruangan, ruang tata usaha 1 ruangan, ruang BK 1 ruangan, ruang Laboratorium komputer 1 ruangan, Laboratorium bahasa 1 ruangan, Laboratorium IPA 1 ruangan, lapangan futsal, wc guru 4 ruangan, wc

perpustakaan 1 ruangan, wc siswa 12 ruangan, dan gudang 1 ruangan.

#### b) Prasarana Sekolah

Adapun prasarana SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah adalah sebagai berikut : 30 unit computer Pentium 4 di Laboratorium Komputer, 1 unit computer celerom di ruang tata usaha dan dewan guru, 2 buah mesin pemotong rumput, 1 buah orgen tunggal, 1 buah handycam, 3 buah televisi, 1 buah *tape recorder*, 1 unit *sound system* , 2 buah wireless, 1 jaringan akses internet, dan 2 buah laptop

#### 4) Data Guru dan Karyawan SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah

Data yang berhubungan dengan keadaan tenaga pendidik ini diperoleh melalui observasi, untuk lebih jelasnya terdapat dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.1**  
**Guru, Tenaga Pendidik dan Kependidikan**  
**SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah**  
**Tahun Pelajaran 2021/2022**

No	Nama Guru	Pendidikan	Jabatan	Mata Pelajaran
		Terakhir		
1.	Sukarno, S.Pd	S1	Kepsek	
2.	Teddy kusuma yudha, S.Pd	S1 Matematika	Waka kurikulum	Matematika
3.	Samsodin, S.Pd	S1 IPA	Waka kesiswaan	Ilmu Pengetahuan Alam

4.	Sutarjo, S.Pd	S1 B. Indonesia	Waka humas	Bahasa Indonesia
5.	Pahotan Sihaloho, S.Pd	S1 Geografi	Guru	Geografi
6.	Agus Junaidi, S.Pd, M.M.Pd	S2 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia
7.	Prayitno, S.Pd	S1 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia
8.	Zulkifli, S.Pd	S1 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia
9.	Afifatul Munawaroh, S,Ag	S1 Pend. Agama Islam	Guru	Pend. Agama Islam
10.	Anto Wibowo, S,Ag	S1 Pend. Agama Islam	Guru	Pend. Agama Islam
11.	I.made Muliadi, S,Ag	S1 Pend. Agama Hindu	Guru	Pend. Agama Hindu
12.	Supriyono, S,Ag	S1 Pend. Agama Islam	Guru	Pend. Agama Islam
13.	Maesaroh, S,Ag	S1 Pend. Agama Islam	Guru	Pend. Agama Islam
14.	Sumarjono, S,Ag	S1 Pend. Agama Islam	Guru	Pend. Agama Islam
15.	Susiana, S,Ag	S1 Pend. Agama Budha	Guru	Pend. Agama Budha
16.	Ahmad Dahlan, S.Pd	S1 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia
17.	Efa Ridayana, S.Pd	S1 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia
18.	Endang Sudarmi, S.Pd	S1 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia
19.	Herlinawati, S.Pd	S1 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia
20.	Listar Rohayati, S. Pd	S1 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia
21.	Ponidi, S.Pd, M.Pd	S2 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia
22.	Suharti, S.Pd	S1 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia
23.	Tuti Krisnawati, S.Pd	S1 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia

24.	Zulkifli, S.Pd	S1 B. Indonesia	Guru	Bahasa Indonesia
25.	Andra Rotama, M.Pd	S2 Seni Budaya	Guru	Seni Budaya
26.	Eko Hermono, A.Ma.Pd	D1 Seni Budaya	Guru	Seni Budaya
27.	Dedi Saputra, S.Pd	S1 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	Guru	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
28.	Panca Eka, S.Pd	S1 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	Guru	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
29.	Sugino, S.Pd	S1 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	Guru	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
30.	Trisna Rakhmawati, S.Pd	S1 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	Guru	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
31.	Dra. Eko Ponco Sumartini	S1 IPS	Guru	Ilmu Pengetahuan Sosial
32.	Suhartini, S.Pd	S1 IPS	Guru	Ilmu Pengetahuan Sosial
33.	Suryaningsih, S.Pd	S1 IPS	Guru	Ilmu Pengetahuan Sosial
34.	Y.dini Agustin, S.Pd	S1 IPS	Guru	Ilmu Pengetahuan Sosial
35.	Eli Widiawati A.Ma.Pd, S.Kom	S1 (TIK)	Guru	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
36.	Hesti Widianingsih A.Md	D3 (TIK)	Guru	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
37.	Meina Nirwanti S.Kom	S1 (TIK)	Guru	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

38.	Suroso, A.Md, S.Pd.Kom	S1 (TIK)	Guru	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
39.	Trisapono Asev Nuigwan , A.Md, S.Kom	D3 (TIK)	Guru	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
40.	Winda Septiana Eka Puteri A.Md	D3 (TIK)	Guru	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
41.	Zuhrotun Nisa, A.Md	D3 (TIK)	Tenaga Administrasi Sekolah	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
42.	Erma Yetiningsih, S.Pd	S1 Bahasa Inggris	Guru	Bahasa Inggris
43.	Nurayalina, S.Pd	S1 Bahasa Inggris	Guru	Bahasa Inggris
44.	Umi Sumarmi, S.Pd	S1 Bahasa Inggris	Guru	Bahasa Inggris
45.	Wagini, S.Pd	S1 Bahasa Inggris	Guru	Bahasa Inggris
46.	Warsito A.Ma.Pd	D3 Bahasa Inggris	Guru	Bahasa Inggris
47.	Khusnul Komariah, S.Pd	S1 Matematika	Guru	Matematika
48.	Muryanti, S.Pd	S1 Matematika	Guru	Matematika
49.	Suparti, S.Pd	S1 Matematika	Guru	Matematika
50.	Winingsih, S.Pd	S1 Matematika	Guru	Matematika
51.	Nurol Jumadi, A.Ma.Pd	D3 IPA	Guru	Ilmu Pengetahuan Alam
52.	Hartini, S.Pd	S1 Bimbingan Konselling	Guru BK	Bimbingan Konselling
53.	Ra. Syifa Miftahul Husna, S.Pd	S1 Bimbingan Konselling	Guru BK	Bimbingan Konselling



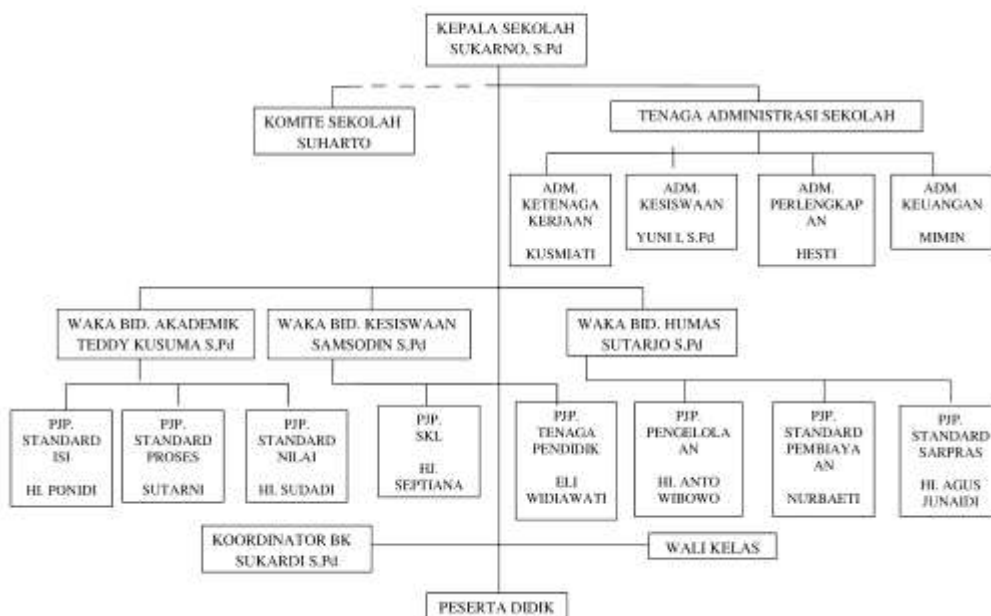
54.	Supriyatningsih, S.Pd	S1 Bimbingan Konselling	Guru BK	Bimbingan Konselling
55.	Eni Kusrini, S.Pd	S1 Biologi	Guru	Biologi
56.	Gutomo, S.Pd	S1 Biologi	Guru	Biologi
57.	Rubai, S.Pd	S1 Biologi	Guru	Biologi
58.	Sulistiyowati, S.Pd	S1 Biologi	Guru	Biologi
59.	Tri Lestari, S.Pd	S1 Biologi	Guru	Biologi
60.	Joko Adiyono, S.Pd	S1 Fisika	Guru	Fisika
61.	Kurnia Bakti Widiasih, S.Pd	S1 Fisika	Guru	Fisika
62.	Siti Hastuti, S.Pd	S1 Fisika	Guru	Fisika
63.	Sutarni, S.Pd	S1 Fisika	Guru	Fisika

**d. Struktur Organisasi SMP Negeri 01 Kotagajah Lampung Tengah**

Adapun susunan organisasi sekolah SMP Negeri 02 Kotagajah Lampung Tengah tahun pelajaran 2021/2022.

**Tabel 4.2**

**Struktur Organisasi SMP Negeri 01 Kotagajah Lampung Tengah**



## B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan

Semakin berkembangnya zaman semua orang sedikit banyak akan terpengaruh dengan teknologi yang semakin maju begitu pula dengan *game online* yang semakin hari semakin bervariasi kehadiran *game online* sendiri banyak membuat perubahan kebiasaan beberapa orang-orang yang memainkannya begitu juga dengan anak-anak di SMP NEGERI 2 KOTAGAJAH.

Sama sepertihalnya anak-anak di smp yang gemar dengan *game online* mereka akan mencari waktu luang untuk bermain game ketika di sekolah baik ketika tidak adanya guru, maupun ketika jam istirahat.

Hasil wawancara dengan 5 orang siswa yang gemar bermain game online.

### a. Cara Mengatur Waktu Belajar

Hasil wawancara dengan Ahmad, Fais, Firman, Luthfiana, dan Ummu. Dampak positif dari cara mengatur waktu belajar adalah, mereka tetap mengatur jadwal belajarnya sesuai dengan yang sudah di jadwalkan oleh sekolah dan mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Jadi dampak positif dari Cara Mengatur Waktu Belajar adalah siswa benar-benar sudah di atur waktu belajarnya sehingga kegiatan belajar mengajar seharusnya dapat terlaksana dengan baik.

Hasil wawancara dengan Ahmad, Fais, Firman, Luthfiana, dan Ummu. Dampak negatif dari cara mengatur waktu belajar adalah

masih adanya di antara mereka yang menggunakan jam kosong pelajaran untuk sekedar bermain *Game Online* di kelas yang seharusnya dimanfaatkan untuk mereka belajar.

Jadi dampak negatif dalam memanfaatkan waktu belajar adalah, seharusnya siswa dan siswi tetap belajar meskipun jam kosong atau tidak adanya guru, sehingga dalam menguasai pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dikuasai dengan baik dan tercapai indikator belajarnya.

b. Pembagian Waktu Belajar

Hasil wawancara dengan Ahmad, Fais, Firman, Luthfiana, dan Ummu. Dampak positif dari Pembagian Waktu Belajar adalah mereka menyiapkan pelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran setiap harinya sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif sesuai dengan pembagian waktu belajarnya.

Jadi dampak positif Pembagian Waktu Belajar adalah, mereka sudah dapat membagi waktu belajarnya sesuai dengan jadwal pelajaran yang sudah ditetapkan di sekolah.

Hasil wawancara dengan Ahmad, Fais, Firman, Luthfiana, dan Ummu. Dampak negatif masih adanya siswa yang tidak bisa Membagi Waktu Belajarnya dengan baik, mereka masih mencuri waktu ketika jam kosong atau sebelum guru datang mereka hanya membahas Game yang biasa mereka mainkan.

Jadi dampak negatif dalam Pembagian Waktu Belajar adalah, masih adanya siswa yang mencuri waktu di jam kosong atau sebelum adanya guru untuk membahas game yang biasa mereka lakukan, seharusnya mereka dapat mengulas pelajaran yang sudah diberikan oleh guru.

c. Pengelompokan Waktu Belajar

Hasil wawancara dengan Ahmad, Fais, Firman, Luthfiana, dan Ummu. Dampak positif Pengelompokan Waktu Belajar adalah siswa dapat teratur dalam belajar atau bermain game, sehingga dalam belajar atau bermain game mereka dapat memilih waktu yang tepat seperti pada saat jam istirahat sehingga tidak mengganggu jam belajar di sekolah.

Jadi dampak positif dari Pengelompokan Waktu Belajar adalah siswa dapat teratur dalam belajar atau bermain game dan tidak mengganggu pembelajaran di sekolah.

Hasil wawancara dengan Ahmad, Fais, Firman, Luthfiana, dan Ummu. Dampak negatif Pengelompokan Waktu Belajar adalah, untuk siswa yang bermain game online mereka akan mengelompokkan waktu belajar dengan mencari celah di setiap pelajaran untuk memainkan game online tersebut, bahkan ketika jam kosong mereka akan lebih senang karena dapat memainkan lebih lama.

Jadi dampak negatif dari Pengelompokan Waktu Belajar adalah mereka yang benar-benar *gamers*, akan mengelompokkan waktu

belajar mereka dengan mencari celah di setiap pelajarannya untuk bermain game.

d. Disiplin terhadap Tugas

Hasil wawancara dengan Ahmad, Fais, Firman, Luthfiana, dan Ummu. Dampak positif Disiplin terhadap Tugas adalah siswa yang disiplin tetap mengerjakan tugas di sekolah dengan baik, meskipun tidak ada guru dan diberikan tugas mereka akan tetap mengerjakannya, dan tugas di rumah pun tetap ia kerjakan.

Jadi dampak positif Disiplin terhadap Tugas adalah siswa selalu mengerjakan baik tugas di sekolah maupun tugas yang dibeikan untuk dikerjakan di rumah.

Hasil wawancara dengan Ahmad, Fais, Firman, Luthfiana, dan Ummu. Dampak negatif Disiplin terhadap Tugas adalah, siswa yang seorang gamers mereka akan lebih senang jika ada tugas di sekolah yang dikerjakan dirumah, karena mereka memiliki waktu yang lebih banyak untuk bermain *game online*, kadang sampe lupa mengerjakan tugas rumah dan dikerjakan di sekolah pada saat pagi menjelang pembelajaran.

Jadi dampak negatif Disiplin terhadap Tugas adalah, masih adanya siswa yang kurang patuh terhadap mengerjakan tugas baik di sekolah maupun tugas untuk di rumah, bahkan tidak jarang mereka mengerjakan tugas di rumah di sekolahn.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada 3 orang siswa dan 2 orang siswi mengenai kedisiplinan belajar siswa pengguna game online ditemukan bahwa, siswa membawa HP secara sembunyi-sembunyi agar tidak ketahuan guru.

Mereka tetap seperti biasa mengikuti pelajaran yang ada di sekolah, dan ketika jam kosong dan tidak ada guru mereka baru berani mengeluarkan HP untuk bermain game online yang biasa mereka mainkan.

Pada jam istirahat juga mereka selalu membuka game online sambil istirahat di kantin baik individu maupun berkelompok. Dan untuk tugas-tugas yang diberikan di sekolah mereka tetap mengerjakan, namun ada beberapa siswa yang mengerjakan tugas yang seharusnya dikerjakan di rumah, mereka kerjakan di sekolah.

## **BAB V**

### **PENUTUPAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Kesimpulan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, sebagai akhir dari seluruh uraian yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil dari Kedisiplinan Waktu Belajar PAI pada Siswa Pengguna Game Online adalah mereka dapat mengatur waktu belajar, membagi waktu belajar, pengelompokkan waktu belajar, dan disiplin terhadap tugas sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat mencapai hasil yang diinginkan.
2. Dampak negatif kedisiplinan belajar PAI pada siswa adalah, masih ada sebagian siswa yang dalam mengatur waktu belajar, membagi waktu belajar, pengelompokkan waktu belajar, dan disiplin terhadap tugas masih kurang dapat memanfaatkan waktu dengan baik, sehingga beberapa diantara mereka masih ada yang bermain game di kelas bahkan pada saat jam guru tidak masuk, serta tugas di rumah juga ada yang sampai mengerjakan di sekolah.
3. Dampak positif kedisiplinan belajar PAI pada siswa adalah, siswa yang dalam mengatur waktu belajar, membagi waktu belajar, pengelompokkan waktu belajar, dan disiplin terhadap tugas akan lebih santai dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena mereka sudah mengatur dan mengelompokkan sesuai dengan jadwal yang

diberikan oleh pihak sekolah. Sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran akan diperoleh dengan maksimal sesuai target pembelajarannya.

## **B. SARAN**

### 1. Untuk siswa.

Seharusnya Dalam mengatur waktu belajar, membagi waktu belajar, pengelompokkan waktu belajar, dan disiplin terhadap tugas harus dikerjakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dan siswa tidak boleh membawa HP secara sembunyi-sembunyi. Harus memanfaatkan waktu kosong untuk mengulas kembali pelajaran yang sudah dipelajari. Dan jangan mengerjakan tugas yang diberikan di rumah dikerjakan disekolah.

### 2. Untuk Penulis.

Diharapkan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kedisiplinan waktu belajar siswa pengguna *game online* ini, dapat menjadi inspirasi bagi peneliti selanjutnya untuk membahas penelitian yang berkaitan dengan kedisiplinan waktu belajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006
- Al, Munajid, *Bahaya Game, Solo, AQWAM*, 2016
- Bella Puspita Sari, Hady Siti Hadijah, "Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Melalui Manajemen Kelas", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol 2 No. 2, (Juli 2017)
- Diana Dwi, Nurhidayati, "Peningkatan Pemahaman Manajemen Waktu Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Problem Solving pada Siswa," *Jurna Psikopedagogia* vol 5 No 2, (Agustus 2016)
- Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010
- Edy Kurniawan, Drajat, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta" *Jurnal Konseling Gusjigang* vol 3 No.1, (Januari-juni 2017)
- Eka Prihatin, *Menejemen Peserta Didik*, Bandung: Alfabeta, 2011
- Fani Julia Fiana, "Disiplin Siswa di Sekolah dan Implikasinya dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling" *KONSELOR Jurnal Ilmiah Konseling* vol 2 No 23, (April 2013)
- Heri Satria Setiawan, "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta" *Faktor Excata* vol 11 No 2, ( 2018)
- Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta: Rajawali Press, 2009
- Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja" *Jurnal Curere* Vol 1 No 1, (April 2017)
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Nana Syaodih Sukma dinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung :Remaja Rosdakarya, 2011
- Oemar Hamalik, *Metoda Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, Bandung: Tarsito, 2005

- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003
- Sofian Effendi, *Metode penelitian Survei*, Jakarta :LP3ES,1989.
- Sugeng Haryono, ” Pengaruh Kedisiplinan Siswa dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi”,Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol 3 No. 3, (November 2016)
- Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta 2014
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Bandung : Alfabeta, 2017
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, Jakarta: Asdi Mahasatya, 2010
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara, 2005
- Suradi, ” Pembentukan Karakter Siswa melalui Penerapan Disiplin Tata Tertib Sekolah”, Briliant Vol 2 No 4, (November 2017)
- Tulus, Tu’u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, Jakarta: Grasindo, 2010
- Zuhairi, *Pedoman Karya Ilmiah*, Edisi Revisi, Jakarta: Rajawali Pers, 2016

### Hasil Wawancara

Nama : Ahmad Aqil Silahudin

Hari/tanggal : senin 6 juni 2022

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana cara adik mengatur waktu untuk belajar ?	Dengan mengikuti jadwal pelajaran di sekolah
2. Apa adik mempunyai jadwal atau rencana untuk belajar setiap hari ?	Iya ada
3. Bagaimana cara adik memanfaatkan waktu luang di sekolah ketika jam kosong ?	Biasanya saya bermain game dengan teman saya ketika jam kosong
4. Apa yang adik lakukan ketika jam istirahat sekolah ?	Makan di kantin sambil buka game online
5. Apa rencana adik jika ada jam kosong di sekolah ?	Ngobrolin game sama teman
6. Apa adik mempunyai rencana untuk belajar bersama teman-teman ketika ada jam kosong ?	Belum pernah,

7. Bagaimana cara adik menggunakan waktu ketika guru terlambat masuk kelas (tidak masuk kelas tepat waktu sesuai jadwal) ?	Menyiapkan pelajaran pada saat jamnya
8. Apa yang adik lakukan jika jadwal pelajaran belum dimulai ?	Berdoa
9. Bagaimana cara adik membagi waktu belajar dengan game online ketika di sekolah ?	Ya kalau tidak ada guru saya membuka hp untuk ngecek game
10. Apa adik biasa bermain game online di sekolah saat jam kosong atau istirahat ?	Bisa tapi dengan sembunyi-sembunyi agar tidak ketahuan guru
11. Apa adik menggunakan waktu jam kosong pelajaran untuk belajar dengan teman-teman ?	Kalau ada tugas dari guru ya saya kerjakan, kalau tidak ada kami bermain

<p>12. Apa adik menggunakan waktu istirahat sekolah untuk bermain game bersama teman-teman ?</p>	<p>Iya</p>
<p>13. Apa adik selalu mengumpulkan tugas sekolah ketika jam pelajaran selesai ?</p>	<p>Iya</p>
<p>14. Bagaimana jika guru tidak masuk kelas dan hanya memberikan tugas, apa adik tetap mengerjakan dan mengumpulkan tugas ketika jam pelajaran selesai ?</p>	<p>Iya tetap saya kerjakan</p>
<p>15. Apa adik selalu mengumpulkan tugas rumah tepat waktu ?</p>	<p>Iya</p>
<p>16. Apa adik mengerjakan tugas rumah di sekolah ?</p>	<p>Tidak</p>

### Hasil Wawancara

Nama : Muhammad faiz

Hari/tanggal : senin 6 juni 2022

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana cara adik mengatur waktu untuk belajar ?	Dengan mengikuti jadwal pelajaran di sekolah
2. Apa adik mempunyai jadwal atau rencana untuk belajar setiap hari ?	Iya ada
3. Bagaimana cara adik memanfaatkan waktu luang di sekolah ketika jam kosong ?	Biasanya saya bermain game dengan teman saya ketika jam kosong
4. Apa yang adik lakukan ketika jam istirahat sekolah ?	Buka game online
5. Apa rencana adik jika ada jam kosong di sekolah ?	Ngobrolin game sama teman
6. Apa adik mempunyai rencana untuk belajar bersama teman-teman ketika ada jam kosong ?	Tidak pernah, pasti saya buka game

7. Bagaimana cara adik menggunakan waktu ketika guru terlambat masuk kelas (tidak masuk kelas tepat waktu sesuai jadwal) ?	Ngobrol dengan teman
8. Apa yang adik lakukan jika jadwal pelajaran belum dimulai ?	Berdoa
9. Bagaimana cara adik membagi waktu belajar dengan game online ketika di sekolah ?	Ya kalau tidak ada guru saya membuka handphone saya
10. Apa adik biasa bermain game online di sekolah saat jam kosong atau istirahat ?	Bisa tapi dengan sembunyi-sembunyi agar tidak ketahuan guru
11. Apa adik menggunakan waktu jam kosong pelajaran untuk belajar dengan teman-teman ?	Kalau ada tugas dari guru ya saya kerjakan, kalau tidak ada saya bermain

<p>12. Apa adik menggunakan waktu istirahat sekolah untuk bermain game bersama teman-teman ?</p>	<p>Iya</p>
<p>13. Apa adik selalu mengumpulkan tugas sekolah ketika jam pelajaran selesai ?</p>	<p>Iya</p>
<p>14. Bagaimana jika guru tidak masuk kelas dan hanya memberikan tugas, apa adik tetap mengerjakan dan mengumpulkan tugas ketika jam pelajaran selesai ?</p>	<p>Iya tetap saya kerjakan</p>
<p>15. Apa adik selalu mengumpulkan tugas rumah tepat waktu ?</p>	<p>Iya</p>
<p>16. Apa adik mengerjakan tugas rumah di sekolah ?</p>	<p>Pernah sesekali karna lupa</p>



### Hasil Wawancara

Nama : Firman

Hari/tanggal : senin 6 juni 2022

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana cara adik mengatur waktu untuk belajar ?	Dengan mengikuti jadwal pelajaran di sekolah
2. Apa adik mempunyai jadwal atau rencana untuk belajar setiap hari ?	Iya ada
3. Bagaimana cara adik memanfaatkan waktu luang di sekolah ketika jam kosong ?	Biasanya saya bermain game dengan teman saya ketika jam kosong
4. Apa yang adik lakukan ketika jam istirahat sekolah ?	Makan di kantin sambil buka game online
5. Apa rencana adik jika ada jam kosong di sekolah ?	Ngobrolin game sama teman
6. Apa adik mempunyai rencana untuk belajar bersama teman-teman ketika ada jam kosong ?	Belum pernah,

7. Bagaimana cara adik menggunakan waktu ketika guru terlambat masuk kelas (tidak masuk kelas tepat waktu sesuai jadwal) ?	Menyiapkan pelajaran pada saat jamnya
8. Apa yang adik lakukan jika jadwal pelajaran belum dimulai ?	Berdoa
9. Bagaimana cara adik membagi waktu belajar dengan game online ketika di sekolah ?	Ya kalau tidak ada guru saya membuka hp untuk ngecek game
10. Apa adik biasa bermain game online di sekolah saat jam kosong atau istirahat ?	Bisa tapi dengan sembunyi-sembunyi agar tidak ketahuan guru
11. Apa adik menggunakan waktu jam kosong pelajaran untuk belajar dengan teman-teman ?	Kalau ada tugas dari guru ya saya kerjakan, kalau tidak ada kami bermain

<p>12. Apa adik menggunakan waktu istirahat sekolah untuk bermain game bersama teman-teman ?</p>	<p>Iya</p>
<p>13. Apa adik selalu mengumpulkan tugas sekolah ketika jam pelajaran selesai ?</p>	<p>Iya</p>
<p>14. Bagaimana jika guru tidak masuk kelas dan hanya memberikan tugas, apa adik tetap mengerjakan dan mengumpulkan tugas ketika jam pelajaran selesai ?</p>	<p>Iya tetap saya kerjakan</p>
<p>15. Apa adik selalu mengumpulkan tugas rumah tepat waktu ?</p>	<p>Kadang tidak</p>
<p>16. Apa adik mengerjakan tugas rumah di sekolah ?</p>	<p>Iya, pernah</p>

### Hasil Wawancara

Nama :Lutfiana Afifah

Hari/tanggal : senin 6 juni 2022

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana cara adik mengatur waktu untuk belajar ?	Dengan mengikuti jadwal pelajaran di sekolah
2. Apa adik mempunyai jadwal atau rencana untuk belajar setiap hari ?	Iya ada
3. Bagaimana cara adik memanfaatkan waktu luang di sekolah ketika jam kosong ?	Biasanya saya belajar
4. Apa yang adik lakukan ketika jam istirahat sekolah ?	Makan di kantin sambil buka game online
5. Apa rencana adik jika ada jam kosong di sekolah ?	Ngobrolin palajaran
6. Apa adik mempunyai rencana untuk belajar bersama teman-teman ketika ada jam kosong ?	Pernah

7. Bagaimana cara adik menggunakan waktu ketika guru terlambat masuk kelas (tidak masuk kelas tepat waktu sesuai jadwal) ?	Menyiapkan pelajaran pada saat jamnya
8. Apa yang adik lakukan jika jadwal pelajaran belum dimulai ?	Berdoa
9. Bagaimana cara adik membagi waktu belajar dengan game online ketika di sekolah ?	kalau tidak ada guru saya membuka hp untuk ngecek game
10. Apa adik biasa bermain game online di sekolah saat jam kosong atau istirahat ?	Bisa tapi dengan sembunyi-sembunyi agar tidak ketahuan guru
11. Apa adik menggunakan waktu jam kosong pelajaran untuk belajar dengan teman-teman ?	Kalau ada tugas dari guru ya saya kerjakan,

12. Apa adik menggunakan waktu istirahat sekolah untuk bermain game bersama teman-teman ?	Iya
13. Apa adik selalu mengumpulkan tugas sekolah ketika jam pelajaran selesai ?	Iya
14. Bagaimana jika guru tidak masuk kelas dan hanya memberikan tugas, apa adik tetap mengerjakan dan mengumpulkan tugas ketika jam pelajaran selesai ?	Iya tetap saya kerjakan
15. Apa adik selalu mengumpulkan tugas rumah tepat waktu ?	Iya
16. Apa adik mengerjakan tugas rumah di sekolah ?	Tidak

### Hasil Wawancara

Nama :Ummu Saadatul Fatia

Hari/tanggal : senin 6 juni 2022

Pertanyaan	Jawaban
1. Bagaimana cara adik mengatur waktu untuk belajar ?	Dengan mengikuti jadwal pelajaran di sekolah
2. Apa adik mempunyai jadwal atau rencana untuk belajar setiap hari ?	Iya ada
3. Bagaimana cara adik memanfaatkan waktu luang di sekolah ketika jam kosong ?	Biasanya saya bermain game dengan teman saya ketika jam kosong
4. Apa yang adik lakukan ketika jam istirahat sekolah ?	Makan di kantin sambil buka game online
5. Apa rencana adik jika ada jam kosong di sekolah ?	Ngobrolin game sama teman
6. Apa adik mempunyai rencana untuk belajar bersama teman-teman ketika ada jam kosong ?	Belum pernah,

7. Bagaimana cara adik menggunakan waktu ketika guru terlambat masuk kelas (tidak masuk kelas tepat waktu sesuai jadwal) ?	Menyiapkan pelajaran pada saat jamnya
8. Apa yang adik lakukan jika jadwal pelajaran belum dimulai ?	Berdoa
9. Bagaimana cara adik membagi waktu belajar dengan game online ketika di sekolah ?	Ya kalau tidak ada guru saya membuka hp untuk ngecek game
10. Apa adik biasa bermain game online di sekolah saat jam kosong atau istirahat ?	Bisa tapi dengan sembunyi-sembunyi agar tidak ketahuan guru
11. Apa adik menggunakan waktu jam kosong pelajaran untuk belajar dengan teman-teman ?	Kalau ada tugas dari guru ya saya kerjakan, kalau tidak ada kami bermain game



<p>12. Apa adik menggunakan waktu istirahat sekolah untuk bermain game bersama teman-teman ?</p>	<p>Iya</p>
<p>13. Apa adik selalu mengumpulkan tugas sekolah ketika jam pelajaran selesai ?</p>	<p>Iya</p>
<p>14. Bagaimana jika guru tidak masuk kelas dan hanya memberikan tugas, apa adik tetap mengerjakan dan mengumpulkan tugas ketika jam pelajaran selesai ?</p>	<p>Iya tetap saya kerjakan</p>
<p>15. Apa adik selalu mengumpulkan tugas rumah tepat waktu ?</p>	<p>Iya</p>
<p>16. Apa adik mengerjakan tugas rumah di sekolah ?</p>	<p>Tidak pernah</p>

KEDISIPLINAN WAKTU BELAJAR PADA SISWA PENGGUNA *GAME*  
*ONLINE* (STUDI PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
NEGERI 02 KOTAGAJAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH)

OUTLINE

(Studi pada Siswa ... )

HALAMAN SAMPUL  
HALAMAN JUDUL  
HALAMAN PERSETUJUAN  
HALAMAN NOTA DINAS  
ABSTRAK  
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN  
HALAMAN MOTO  
HALAMAN PERSEMBAHAN  
HALAMAN KATA PENGANTAR  
DAFTAR ISI  
DAFTAR TABEL  
DAFTAR GAMBAR  
DAFTAR LAMPIRAN

**BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertranyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

**BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Disiplin *Kedisiplin*
  1. Pengertian Disiplin *Keli*
  2. Fungsi Disiplin
  3. Cara Membentuk Disiplin
  4. Faktor Yang Membentuk Disiplin
- B. Game Online
  1. Sejarah Permainan Game Online di Indonesia
  2. Pengertian Game Online
  3. Tipe-tipe Game Online
  4. Dampak Positif dan Negatif Game Online
- C. Kedisiplinan Waktu Belajar Pada Siswa Pengguna Game Online

**BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

**BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Deskripsi Wilayah Penelitian
- B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan

**BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN-LAMPIRAN  
DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Metro, November 2019

Penulis



**Muhammad Romdon**  
NPM.1501010281

Mengetahui

Dosen Pembimbing I



**Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA**  
NIP. 19730801 199903 1 001

Dosen Pembimbing II



**Umar, M.Pd.I**  
NIP. 19750605 200710 1 005

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)  
KEDISIPLINAN WAKTU BELAJAR  
PADA SISWA PENGGUNA *GAME ONLINE*  
(Studi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Kotagajah  
Kabupaten Lampung Tengah)**

---

**Kisi-Kisi Wawancara**

<b>No</b>	<b>Fokus</b>	<b>Aspek</b>	<b>Item</b>
1.	Upaya siswa dalam mengatur waktu belajar	1. Pengaturan waktu belajar	1 dan 2
		2. Pemanfaatan waktu luang untuk belajar	3 dan 4
2.	Pembagian waktu belajar	1. Perencanaan dalam belajar	5 dan 6
		2. Penjadwalan waktu belajar	7 dan 8
3.	Pengelompokkan waktu belajar	1. Pembagian waktu belajar	9 dan 10
		2. Penyeimbangan waktu luang dan waktu belajar	11 dan 12
4.	Disiplin terhadap tugas	1. Pelaksanaan tugas sekolah	13 dan 14
		2. Pelaksanaan tugas rumah	15 dan 16
<b>Jumlah Item</b>			<b>16</b>

**A. Wawancara**

1. Bagaimana cara adik mengatur waktu untuk belajar ?
2. Apa adik mempunyai jadwal atau rencana untuk belajar setiap hari ?
3. Bagaimana cara adik memanfaatkan waktu luang di sekolah ketika jam kosong ?
4. Apa yang adik lakukan ketika jam istirahat sekolah ?
5. Apa rencana adik jika ada jam kosong di sekolah ?

6. Apa adik mempunyai rencana untuk belajar bersama teman-teman ketika ada jam kosong ?
7. Bagaimana cara adik menggunakan waktu ketika guru terlambat masuk kelas (tidak masuk kelas tepat waktu sesuai jadwal) ?
8. Apa yang adik lakukan jika jadwal pelajaran belum dimulai ?
9. Bagaimana cara adik membagi waktu belajar dengan game online ketika di sekolah ?
10. Apa adik biasa bermain game online di sekolah saat jam kosong atau istirahat ?
11. Apa adik menggunakan waktu jam kosong pelajaran untuk belajar dengan teman-teman ?
12. Apa adik menggunakan waktu istirahat sekolah untuk bermain game bersama teman-teman ?
13. Apa adik selalu mengumpulkan tugas sekolah ketika jam pelajaran selesai ?
14. Bagaimana jika guru tidak masuk kelas dan hanya memberikan tugas, apa adik tetap mengerjakan dan mengumpulkan tugas ketika jam pelajaran selesai ?
15. Apa adik selalu mengumpulkan tugas rumah tepat waktu ?
16. Apa adik mengerjakan tugas rumah di sekolah ?

**B. Observasi**

Pengamatan tentang Kedisiplinan Waktu Belajar Pada Siswa Pengguna *Game Online* (Studi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah)

1. Mengamati secara langsung kedisiplinan waktu belajar pada siswa pengguna *Game Online* di SMP Negeri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah.
2. Mengamati secara langsung implementasi kedisiplinan waktu belajar pada siswa pengguna *Game Online* di SMP Negeri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah.

C. Dokumentasi

1. Data hasil wawancara siswa kelas VII SMP N 02 Kotagajah Lampung Tengah.
2. Profil SMP N 02 Kotagajah Lampung Tengah.
3. Sejarah SMP N 02 Kotagajah Lampung Tengah.
4. Visi, Misi, Tujuan SMP N 02 Kotagajah Lampung Tengah.
5. Identitas SMP N 02 Kotagajah Lampung Tengah.
6. Lokasi SMP N 02 Kotagajah Lampung Tengah.
7. Sarana dan prasarana SMP N 02 Kotagajah Lampung Tengah.
8. Data guru dan karyawan SMP N 02 Kotagajah Lampung Tengah.
9. Data jumlah siswa kelas VII SMP N 02 Kotagajah Lampung Tengah.
10. Struktur dan organisasi SMP N 02 Kotagajah Lampung Tengah.
11. Denah lokasi SMP N 02 Kotagajah Lampung Tengah.

Metro, 15 Maret 2022  
Penulis

  
**Muhammad Romdon**  
NPM.1501010281

Pembimbing I

  
**Dr.H. Aguswan Kh. Umam, MA**  
NIP. 197308011999031002

Pembimbing II

  
**Umar, M.Pd.I**  
NIP. 197506052007101005



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: [www.metrouniv.ac.id](http://www.metrouniv.ac.id), e-mail: [iaim@metrouniv.ac.id](mailto:iaim@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-3283 /In.28.1/J/PP.00.9/10/2019  
Lamp : -  
Hal : **BIMBINGAN SKRIPSI**

16 Oktober 2019

Kepada Yth:

1. Dr. Aguswan Kh. Umam, MA (Pembimbing I)
2. Umar, M.Pd (Pembimbing II)

Dosen Pembimbing Skripsi

Di -

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan studinya, untuk itu kami mengharapkan kesediaan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa dibawah ini:

Nama : Muhammad Romdon  
NPM : 1501010281  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Kedisiplinan Waktu Belajar Pada Siswa Pengguna Game Online (Studi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah)

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal sampai dengan penulisan skripsi, dengan ketentuan sbb:
  - a. Dosen pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV setelah dikoreksi pembimbing 2.
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV sebelum dikoreksi pembimbing 1.
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK pembimbing skripsi ditetapkan oleh Fakultas.
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah/skripsi edisi revisi yang telah ditetapkan oleh IAIN Metro.
4. Banyaknya halaman skripsi antara 40 s.d 60 halaman dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a. Pendahuluan  $\pm$  1/6 bagian
  - b. Isi  $\pm$  2/3 bagian
  - c. Penutup  $\pm$  1/6 bagian

Demikian surat ini disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Ketua Jurusan PAI,

Muhammad Ali, M. Pd.I  
NIP. 197803142007101003



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : IIV / 2022

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	15/4 / 2022	✓		See list - layout ke - Pembimbing II layout ke lapangan!	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

  
Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing I,

  
Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA  
NIP. 19730801 199903 1 001





KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : X / 2020

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	24/Jan 2020	✓		Pant Dera' = Wawancara, Email dg Team Do Bab 1	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

  
**Muhammad Ali, M. Pd. I**  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing I,

  
**Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA**  
NIP. 19730801 199903 1 001



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : IX / 2020

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	6/pe 2020	✓		- ke Bab 1-3. - copy ke KTD	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing I,

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA  
NIP. 19730801 199903 1 001



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281


Semester : IX / 2019

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
✓	6-1-2020	✓		-Revisi LBM -Pusat Lasi ? Adul	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

  
Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing I,

  
Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA  
NIP. 19730801 199903 1 001



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 fakamili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281


Semester : X / 2020

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	14/7/20		✓	Ace APP Cajalun konsultasi Pembimbing I, 2	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

  
Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing II,

  
Umar, M.Pd.I  
NIP. 19750605 200710 1 005



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Muhammad Romdon  
NPM : 1501010281

Jurusan : PAI  
Semester : IX / 2019

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	6/7 20		✓	Tolong lampirkan skripsi terutama bab II. untuk melihat alumnus APD	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

  
Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing II,

  
Umar, M.Pd.I  
NIP. 19750605 200710 1 005



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : IX / 2019

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	27 / 12 / 2019			Cari di sekolah data siswa pengguna game online. buat tabel sesuai dengan observasi. Triangulasi didefinisikan sesuai dengan teori	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M. Pd. I

NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing II,

Umar, M.Pd.I

NIP. 19750605 200710 1 005



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Muhammad Romdon  
NPM : 1501010281

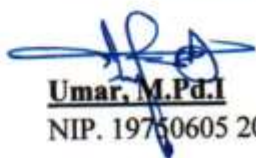
Jurusan : PAI  
Semester : IX / 2019

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Rabu 23/10			- tata letak judul pada cover - cari buku yang menguraikan kedisiplinan	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI/

  
Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing II,

  
Umar, M.Pd.I  
NIP. 19780605 200710 1 005



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : IX / 2019

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	2/11/2019	✓		devin outera	
	8/11/2019	✓		see alithe	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

**Muhammad Ali, M. Pd. I**  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing I,

**Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA**  
NIP. 19730801 199903 1 001





**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : IX / 2019

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	<i>Sains 4/11</i>		<i>✓</i>	<i>Ace online lanjutan keutuhan It pembimbing I &amp; II</i>	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

  
**Muhammad Ali, M. Pd. I**  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing II,

  
**Umar, M. Pd. I**  
NIP. 19750605 200710 1 005



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksmlti (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id;E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : IX / 2019

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	28/1 2019	✓		ke seminar proposal.	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

  
**Muhammad Ali, M. Pd. I**  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing I,

  
**Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA**  
NIP. 19730801 199903 1 001



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Muhammad Romdon  
NPM : 1501010281

Jurusan : PAI  
Semester : IX / 2019

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	10/9 2019	✓		huni sari cabata	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing I,

Dr. Aguswan Kk Umam, S.Ag, MA  
NIP. 19730801 199903 1 001



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : IX / 2019

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	Kamis 19/9 <sup>10</sup>		✓	Ace Proposal lanjutan konsultasi di Pembimbing I E	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

  
Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing II,

  
Umar, M. Pd. I  
NIP. 19750605 200710 1 005



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksmlili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id


**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : IX / 2019

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	15 / 11 / 2019			Menguraikan penelitian relevan. uraikan bentuk kedisiplinan berdasarkan judul. dilihat kembali ukuran judul sesuai buku pedoman.	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing II,

  
Umar, M.Pd.I

NIP. 19750605 200710 1 005



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281


Semester : IIV / 2022

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
1	28 Mei 2020	✓		Perbaiki hasil wawancara dan ditambahkan foto	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

  
Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing I,

  
Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA  
NIP. 19730801 199903 1 001



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id;E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : IIV / 2022

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	<del>Senin</del> 27/10/2022 /06	✓		ace Munagosah	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

  
Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing I,

  
Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA  
NIP. 19730801 199903 1 001



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id


KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : IIV / 2022

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
1	18/06		✓	kesimpulan dan saran harus berkesinambungan	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing II,

Umar, M. Pd. I  
NIP. 19750605 200710 1 005





KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail:  
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Muhammad Romdon

Jurusan : PAI

NPM : 1501010281

Semester : IIV / 2022

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	23/06/22		✓	Ace Bab IV-V Setelah lanjut konultasi pd Pembimbing I E	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PAI

Muhammad Ali, M. Pd. I  
NIP. 197803142007101003

Dosen Pembimbing II,

Umar, M. Pd. I  
NIP. 19750605 200710 1 005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A. Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1514/In.28/D.1/TL.OO/06.2022  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH  
RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA DESA GUNUNG SARI  
KECAMATAN ABUNG SEMULI  
di-  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1514/In.28/D.1/TL.OO/06.2022  
tanggal 8 Juni 2022 atas nama saudara:

Nama : Muhammad Romdon  
NPM : 1501010281  
Semester : 14 (Empat Belas)  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut diatas akan mengadakan research/survey di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA 02 KOTAGAJAH, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "KEDISIPLINAN WAKTU BELAJAR PADA SISWA PENGGUNA GAME ONLINE (STUDI PADA SISWA SMP N 02 KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH)".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 8 Juni 2022  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dr. Yudianto, SSI, M.Si.**  
NIP 19760222 200003 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SMP NEGERI 2 KOTAGAJAH  
Jl. Sekeloa Timur 1/1 Kotagajah Lampung Tengah 34113 Nomor 1000-070  
email: [smn2kotagajah@kabdpt.lampung.go.id](mailto:smn2kotagajah@kabdpt.lampung.go.id)



Nomor : 422/434/C.W/D.a.VII.06/2022 Kota Gajah, 11 Juni 2022  
Lamp : -  
Hal : Mengizinkan Research

Yth. Wakil Dekan I  
Pendidikan Agama Islam  
Dr. Yudiyanto, S.Si., M.Si

di  
Tempat

Dengan hormat,

Berdasarkan permohonan izin Research nomor : B-3536/In.28./D.1/TL.00/10/2022, kami tidak keberatan menerima mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk melaksanakan Research di UPTD Satuan Pendidikan SMP Negeri 2 Kotagajah. Nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Muhammad Romdon  
NPM : 15010281  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Semester : XVI(empat belas)  
Judul : KEDISIPLINAN WAKTU BELAJAR PASA SISWA PENGGUNA GAME ONLINE (Studi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah)

Demikian surat balasan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kotagajah, 11 Juni 2022  
Kepala UPTD Satuan Pendidikan  
  
SUKARNO, S.Pd  
NIP. 19630609 198412 1 001

Tembusan : Kepada Yth  
1. Arsip



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggremulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
M E T R O Telp (0725) 41507, Faks (0725) 47296, Website: digilib.metrouniv.ac.id, pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-1083/n.28/S/U.1/OT.01/07/2022**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : MUHAMMAD ROMDON  
NPM : 1501010281  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1501010281

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya

Metro, 28 Juli 2022  
Kepala Perpustakaan



*Asad*  
Dr. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H.  
NIP. 19750505 200112 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SMP NEGERI 2 KOTAGAJAH  
Jl. Sekeloa No. 17 Kotagajah Lampung Tengah 34153 N.P.S.N. 10001875  
email : smn2kotagajah@yahoo.co.id



Nomor : 420/317/C.II/D.a.VI.01./2019  
Lamp : -  
Hal : Mengizinkan Pra-Survey

Kotagajah, 16 Juli 2019

Yth. Ketua Jurusan  
Pendidikan Agama Islam  
Muhammad Ali, M.Pd.I

di  
Tempat

Dengan hormat,

Berdasarkan permohonan izin Pra-Survey nomor : B-1960/In.28.1/3/TL.00/06/2019, kami tidak keberatan menerima mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam untuk melaksanakan Pra-Survey di SMP Negeri 2 Kotagajah, Nama mahasiswa sebagai berikut :

N a m a : MUHAMMAD ROMDON  
NPM : 1501010281  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Semester : VIII ( Delapan )  
Judul : PENGARUH GAME ONLINE (DOTA) TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 02 KOTAGAJAH  
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH

Demikian surat balasan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala UPTD Satuan Pendidikan  
  
SUKARNO, S.Pd  
NIP. 19630609 198412 1 001





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
M E T R O Telp (0725) 41507, Faks (0725) 47296, Website: digilib.metrouniv.ac.id, pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-1083/ln.28/S/U.1/OT.01/07/2022**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : MUHAMMAD ROMDON  
NPM : 1501010281  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1501010281

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Metro, 28 Juli 2022  
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.  
NIP. 19750505 200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

---

*Jl. KH. Dewantara 15 A Kota Metro Telp. (0725) 41507*

---

**SURAT BEBAS PUSTAKA JURUSAN PAI  
No:174/Pustaka-PAI/IV/2019**


Yang bertandatangan di bawah ini, Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro. Menerangkan Bahwa :

Nama : Muhammad Romdon  
NPM : 1501010281  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Bahwa nama tersebut di atas, dinyatakan telah bebas Jurusan PAI, dengan memberi sumbangan buku dalam rangka penambahan koleksi buku-buku perpustakaan Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 30 April 2019  
Ketua Jurusan PAI

  
Muhammad Ali, M.Pd.I  
NIP.19780314 200710 1003

## DOKUMENTASI

Gambar 1.1



Proses wawancara dengan Ahmad Aqil Silahudin Siswa Kelas 8 pada hari senin 6 juni 2022 di sekolah.



**Gambar 1.2**



Proses wawancara dengan Muhammad Faiz Siswa Kelas 8 pada hari senin 6 juni 2022 di sekolah.

**Gambar 1.3**



Proses wawancara dengan Firman siswa Kelas 8 pada hari senin 6 juni 2022 di sekolah.

**Gambar 1.4**



Proses wawancara dengan Lutfiana Afifah Siswi Kelas 8 pada hari senin 6 juni 2022 di sekolah.

**Gambar 1.5**



Proses wawancara dengan Ummu Saadatul Fatia Siswi Kelas 8 pada hari senin 6 juni 2022 di sekolah.

## RIWAYAT HIDUP



Muhammad Romdon dilahirkan di desa Kotagajah pada tanggal 21 Maret 1992. Putra Pertama dari pasangan Bapak Bingslamet dan Ibu Anik Yuliasuti.

Pendidikan pertama di SD Negeri 3 Kotagajah (1998-2004), kemudian melanjutkan di SMP Negeri 2 Kotagajah (2004-2007), kemudian melanjutkan di MAN 2 Metro (2007-2010), Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Metro (STAIN) di Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dimulai pada T.A 2015/2016. Dan pada 3 Agustus 2016 STAIN beralih Status Menjadi Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN) sampai sekarang.

Email : [Romdon59@gmail.com](mailto:Romdon59@gmail.com)