

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kedisiplinan merupakan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari terutama untuk siswa harus mempunyai sikap disiplin waktu dan disiplin belajar. Sikap disiplin dalam diri siswa akan membuat kebiasaan baik hingga dapat membedakan baik dan buruknya perilaku serta rasa tanggung jawab yang tinggi. Siswa disiplin sangat diperlukan dalam disiplin belajar saat proses belajar mengajar karena akan mempengaruhi perilaku disiplin positif siswa. Disiplin positif dalam kehidupan mempunyai pengertian disiplin yang ditumbuhkan dalam diri yang dilakukan oleh siswa tanpa diberi hukuman untuk membentuk rasa tanggung jawab, lingkungan sosial, serta kehidupan bagi siswa. Hal ini untuk mendorong diri siswa untuk membangun karakter dan hati yang baik (Febriandari, 2017).

Menurut *Weber Dictionary* disiplin dapat diartikan sebagai perintah, hukuman, ilmu, pendidikan memperbaiki, membentuk atau peningkatan kemampuan mental atau moral, pengendalian dengan pengaturan ketaatan atau perintah, pola tingkah laku yang teratur dan pengendalian diri. Menurut *The Liang Gie* (1972), disiplin adalah suatu ruang yang teratur saat seseorang yang tergabung dalam suatu organisasi dikondisikan oleh peraturan yang sudah ada tanpa rasa susah dilaksanakan (Hidayat dkk., 2016).

Disiplin positif merupakan program yang dirancang buat mengarahkan anak atau siswa untuk menjadi bertanggung jawab dan rasa menghormati pada sesama. Sebagian orang menganggap disiplin positif merupakan wujud pemberian kebebasan seluruhnya kepada siswa. Memanglah dalam disiplin positif terdapat kebebasan tetapi terdapat pula ikatan- ikatan ataupun pembatasan. Disiplin positif didasarkan dapat uraikan disiplin wajib diajarkan serta disiplin itu mengarahkan. Bagi *Jane Nelsen*

terdapat 5 kriteria “disiplin yang efisien yang mengarahkan”. Disiplin yang efisien merupakan disiplin yang menolong siswa merasakan kenyamanan dalam ikatan sosial (terdapat rasa mempunyai serta diakui keberadaannya), didalamnya terdapat rasa saling menghormati serta menggembirakan (ramah serta tegas pada dikala yang sama), efisien dalam jangka Panjang (memikirkan benak, perasaan, keputusan serta harapan anak buat masa depan ia sendiri), mengarahkan keahlian sosial serta life skill yang berarti (menghormati, hirau terhadap orang lain, membongkar permasalahan, serta kerjasama dan keahlian buat membagikan donasi pada sekolah, rumah ataupun lebih besar warga), membuat anak menciptakan kemampuan mereka (mendesak pemakaian kekuatan diri secara konstruktif serta otonom) (Hidayat dkk., 2016).

Disiplin positif (disiplin diri) umumnya bisa dilihat dari perilaku siswa sepanjang proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai disiplin positif (disiplin diri) cenderung mentaati peraturan yang sudah disepakati. Tidak hanya itu, mereka mempunyai keinginan buat membuat ataupun menanggapi tugas dengan sebaik bisa jadi tanpa terdapat tekanan buat mengerjakannya (Gorbunovs, 2016). Peneliti mendefinisikan pengendalian diri dalam upaya akademik selaku disiplin diri akademik serta mempelajari korelasi antara penanda non- kognitif, penanda kognitif, fitur, serta hasil ilmiah (Pustika, 2020). Dengan kata lain, siswa yang mempunyai disiplin positif sanggup memilah hal- hal yang sangat penting untuk dicoba terlebih dahulu setelah itu melaksanakan hal- hal yang tidak dibutuhkan (Ningsih & Sari, 2022). Akan tetapi disiplin positif mulai menghilang dalam diri siswa karena adanya pandemi covid-19 yang melanda di seluruh dunia termasuk Indonesia yang mengalihkan pembelajaran sekolah dari offline menjadi online dari rumah siswa masing-masing.

Kegiatan yang monoton tanpa bisa bermain dan berjumpa teman membuat siswa lebih cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran online, sehingga siswa mengalihkan

kegiatan dengan bermain *game online* sampai melupakan waktu belajar. (Ningsih & Sari, 2022) Fleksibilitas waktu yang didapatkan siswa dari pembelajaran online dapat mengakses internet dan *game online* kapanpun siswa inginkan tanpa pengawasan langsung dari pendidik. Hal ini memicu siswa untuk menunda mengumpulkan tugasnya dan Sebagian cenderung mengumpulkan saat mendekati batas waktu untuk bermain *game online* lebih lama.

Pada penelitian terdahulu mengenai pengaruh *game online* terhadap disiplin belajar terdapat hasil yang berbeda, penelitian yang dilakukan oleh (Masruroh & Putri, 2021) memiliki hasil dari penelitian tidak terdapat hubungan antara bermain *game online clash of clans* dengan kedisiplinan mahasiswa menunjukkan frekuensi bermain tidak lebih dari 5 jam dan tidak mempengaruhi disiplin belajar.

Disisi lain bermain *game online* lebih dari 5 jam dapat menyebabkan distorsi waktu, bermain *game online* mengakibatkan dampak negatif terutama secara akademik, sosial dan psikologis. Secara psikologis, selalu memikirkan *game online* yang dimainkan sehingga menyebabkan siswa kesulitan konsentrasi saat pembelajaran. Kecanduan terhadap *game online* dapat mempengaruhi aspek sosial kehidupan sehari-hari, mulai dari kualitas berinteraksi dengan orang terdekat, citra diri hingga perubahan perilaku individu. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih senang bermain *game online* daripada belajar, semakin besar waktu yang dihabiskan untuk *game online* maka minat belajar siswa semakin rendah (Nadeak, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Limianto, 2019) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* mempunyai pengaruh untuk disiplin belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Manik dkk.,

2021) Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah dasar sampai dengan mahasiswa. Hasil dari penelitian ini bermain *game online* lebih banyak dilakukan dari belajar karena untuk membunuh rasa bosan ketika sedang belajar dari rumah.

Kebiasaan bermain *game online* saat pembelajaran *daring* membentuk aktivitas sering memainkan *game online* walaupun sekolah sudah memulai pembelajaran offline, tidak membuat siswa kembali dalam positif disiplin belajar. Minat siswa untuk belajar semakin berkurang karena lebih mementingkan bermain *game online* selepas sekolah.

Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan permasalahan peneliti tertarik untuk menganalisis seberapa pengaruhnya disiplin positif untuk membentuk perilaku belajar pada siswa *gamer*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perilaku siswa *gamer* selama diberikan perlakuan metode disiplin positif?
2. Apakah perilaku belajar pada siswa senang bermain *game online* mengalami peningkatan perilaku belajar dibandingkan sebelum diberi perlakuan disiplin positif?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis perilaku siswa senang bermain *game online* selama diberikan perlakuan metode disiplin positif.
2. Menganalisis peningkatan perilaku belajar siswa senang bermain *game online* setelah diberikan perlakuan disiplin positif.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan baru terhadap Lembaga Pendidikan Indonesia merupakan penyelenggara pendidikan formal yang secara langsung memberikan layanan pendidikan penuh terhadap masyarakat luas.

b. Peneliti Lanjut

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya sehingga dapat memberikan penelitian yang lebih bermanfaat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat mengarahkan siswa untuk menerapkan disiplin positif untuk membentuk perilaku belajar.

b. Bagi orang tua dan guru, penelitian ini diharapkan bisa menjadi wacana dan masukan untuk lebih memperhatikan aktivitas anak yang sering bermain *game online* dapat menjalankan perilaku disiplin dengan baik.