

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA SISWA DAN DISIPLIN BELAJAR SISWA
DENGAN PRESTASI BELAJAR FISIKA SISWA KELAS
XI MIPA DI KOTA NEGARA**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
JURUSAN FISIKA DAN PENGAJARAN IPA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2023**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



Prof. Dr. I Wayan Santyasa, M.Si.
NIP. 196112191987021001

Pembimbing II



Prof. Dr. Ni Made Pujani, M.Si.
NIP. 196311041988032001

Skripsi oleh I Putu Putra Apriyanta ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 14 Agustus 2023

Dewan Penguji,



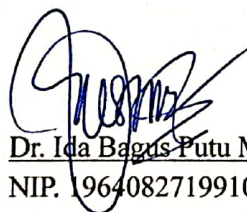
Prof. Dr. I Wayan Santyasa, M.Si.
NIP. 196112191987021001

(Ketua)



Prof. Dr. Ni Made Pujani, M.Si.
NIP. 196311041988032001

(Anggota)



Dr. Ida Bagus Putu Mardana, M.Si.
NIP. 196408271991021001

(Anggota)



Drs. Putu Yasa, M.Si.
NIP. 196111041987031002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Pendidikan Ganesha

agar mengetahui syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Senin

Tanggal : 21 Agustus 2023

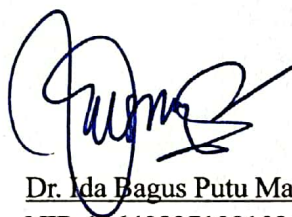
Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. I Wayan Puja Astawa, S.Pd., M.Stat.Sci.
NIP. 196901161994031001

Sekretaris Ujian,



Dr. Ida Bagus Putu Mardana, M.Si.
NIP. 196408271991021001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Pendidikan Ganesha



Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.
NIP. 196710131994031001

PERTANYAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Hubungan antara Kecanduan Game Online dan Disiplin Belajar dengan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri di kota Negara**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja, November 2023
Yang membuat pernyataan



I Putu Putra Apriyanta
NIM. 1613021035

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA DAN DISIPLIN BELAJAR SISWA DENGAN PRESTASI BELAJAR FISIKA SISWA KELAS XI MIPA DI KOTA NEGARA”** dapat terselesaikan pada waktunya. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana di Prodi Pendidikan Fisika Undiksha. Terelesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu di antaranya:

1. Prof. Dr. Nengah Suparta, M.Si selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Dr. Ida Bagus Putu Mardana, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Fisika yang telah mengatur dan mengkondisikan pelaksanaan penelitian mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika.
3. Prof. Dr. I Wayan Santyasa, M.Si., selaku Pembimbing I skripsi yang telah memberikan arahan, petunjuk, koreksi, dan motivasi selama proses penelitian.
4. Prof. Dr. Ni Made Pujani, M.Si., selaku Pembimbing II skripsi yang juga telah memberikan arahan, petunjuk, koreksi, dan motivasi selama proses penelitian.

5. Dr. A.A. Istri Agung Rai Sudiatmika, MP.d., sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, wejangan, koreksi, dan petunjuk selama proses perkuliahan di Prodi Pendidikan Fisika.
6. Staf dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Fisika yang juga turut membagikan ilmu dan wawasan serta arahan dari sebelum penelitian ini digagas hingga hasil penelitian ini dilaporkan.
7. Drs. I K. N. Suka Darmasada, M. Pd., selaku Kepala SMA Negeri 1 Mendoyo dan Drs. I Nyoman Sukarya, M. Pd., selaku Kepala SMA Negeri 1 Melaya, yang masing-masing telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan uji coba instrumen penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
8. Drs I Putu Prapta Arya, M. Pd., selaku Kepala SMA Negeri 1 Negara dan Drs. I Wayan Sudiarta, S. Pd., selaku Kepala SMA Negeri 2 Negara, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
9. Guru-guru mata pelajaran fisika kelas XI di sekolah tempat uji coba instrumen dan sekolah tempat penelitian, yang telah memfasilitasi penulis dalam mencari data yang diperlukan untuk penelitian.
10. Siswa-siswi kelas XI MIPA di sekolah tempat melakukan uji coba instrumen dan tempat penelitian yang sudah meluangkan waktunya untuk berpartisipasi sebagai subyek penelitian ini.

11. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Fisika yang telah bersedia berbagi ilmu, pengalaman, dan informasi selama menjalani studi di Universitas Pendidikan Ganesha.
12. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan demi kelancaran studi yang dijalani penulis.
13. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini, oleh karenanya penulis terbuka terhadap segala saran dan masukan yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Demikian yang dapat penulis sampaikan, akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Negara 14 september 2023



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan	6
1.4 Manfaat	7
1.5 Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	9
1.6 Dimensi Konseptual	11
1.7 Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kecanduan game online pada siswa	14
2.2 Disiplin Belajar	17
2.3 Prestasi Belajar	21
2.4 Kajian Hasil-hasil Penelitian yang Relevan	26
2.5 Kerangka Berpikir	31
2.6 Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian	37
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	38
3.3 Variabel Penelitian	41
3.4 Prosedur Penelitian	42

3.5 Instrumen Penelitian.....	43
3.6 Uji Coba Instrumen	54
3.7 Rancangan Uji Coba.....	61
3.8 Hasil Uji Coba Instrumen	63
3.9 Teknik Pengambilan Data	82
3.10 Teknik Analisis Data	83
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	90
4.1 Hasil Penelitian.....	90
4.2 Pembahasan	106
BAB V PENUTUP.....	117
5.1 Simpulan.....	117
5.2 Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Kerangka Berfikir	35
Gambar 3.1	Skema Hubungan Antar Variabel Desain Penelitian Korelasi .	37
Gambar 4.1	Diagram Pencar Hasil Uji Heterokedastisitas	98



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi siswa dalam penelitian	38
Tabel 3.2	Sampel siswa dalam penelitian.....	41
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Kecanduan <i>game online</i> pada siswa	44
Tabel 3.4	Rubrik Penskoran Kuesioner Kecanduan <i>game online</i> pada siswa	44
Tabel 3.5	Nilai Absolut Skala Lima Kecanduan <i>game online</i> pada siswa	45
Tabel 3.6	Rubrik Penskoran Kuesioner Kecanduan <i>game online</i> pada siswa	46
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Disiplin Belajar Siswa	47
Tabel 3.8	Rubrik Penskoran Disiplin Belajar Siswa	47
Tabel 3.9	Nilai Absolut Skala Empat Disiplin Belajar Siswa	48
Tabel 3.10	Konversi Nilai Absolut Skala 4 Disiplin Belajar Siswa	49
Tabel 3.11	Kisi-Kisi Tes Prestasi Belajar Siswa	50
Tabel 3.12	Rubrik Penilaian Tes Prestasi Belajar Fisika.....	53
Tabel 3.13	Kriteria Reliabilitas Instrumen	56
Tabel 3.14	Kriteria Indeks Kesukaran Butir.....	59
Tabel 3.15	Kriteria Indeks Daya Beda Butir	60
Tabel 3.16	Kriteria Reliabilitas Butir	61
Tabel 3.17	Rancangan Uji Coba Instrumen Penelitian.....	62
Tabel 3.18	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i>	64
Tabel 3.19	Kisi-kisi Kecanduan <i>Game Online</i> yang Digunakan.....	67
Tabel 3.20	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kuesioner Disiplin Belajar	72
Tabel 3.21	Kisi-kisi Disiplin Belajar yang Digunakan.....	74
Tabel 3.22	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Tes Prestasi Belajar	76
Tabel 3.23	Kisi-kisi Tes Prestasi Belajar yang Digunakan	79
Tabel 3.24	Teknik Pengumpulan data	82
Tabel 3.25	Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi	86
Tabel 4.1	Deskripsi Kecanduan <i>Game Online</i>	90
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i>	91
Tabel 4.3	Deskripsi Kecanduan <i>Game Online</i>	92

Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Disiplin Belajar	93
Tabel 4.5	Deskripsi Prestasi Belajar Fisika	94
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Fisika.....	94
Tabel 4.7	Ringkasan Hasil Uji Normalitas Residual	95
Tabel 4.8	Hasil Uji Multikolinieritas.....	97
Tabel 4.9	Hasil Uji Linearitas.....	99
Tabel 4.10	Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis.....	100



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Kuesioner Kecanduan Game Online Yang Diujicobakan	124
Lampiran 2	Kuesioner Kecanduan Game Online Yang Diujicobakan	126
Lampiran 3	Data Hasil Uji Coba Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i>	129
Lampiran 4	Analisis Uji Konsistensi Internal Butir Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i>	150
Lampiran 5	Analisis Uji Reliabilitas Kuesioner Kecanduan <i>Game Online</i> .	152
Lampiran 6	Kisi-Kisi Kuesioner Disiplin Belajar yang Diujicobakan	154
Lampiran 7	Kuesioner Disiplin Belajar yang Diujicobakan	155
Lampiran 8	Data Hasil Uji Coba Kuesioner Disiplin Belajar	158
Lampiran 9	Analisis Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Disiplin Belajar	176
Lampiran 10	Analisis Uji Reliabilitas Kuesioner Disiplin Belajar	178
Lampiran 11	Kisi-Kisi Tes Prestasi Belajar Fisika Yang Diujicobakan	180
Lampiran 12	Tes Prestasi Belajar Fisika yang Diujicobakan.....	182
Lampiran 13	Pembahasan Tes Prestasi Belajar Fisika yang Diujicobakan...	185
Lampiran 14	Data Hasil Uji Coba Tes Prestasi Belajar Fisika	194
Lampiran 15	Uji Konsistensi Internal Butir Tes Prestasi Belajar Fisika	202
Lampiran 16	Analisis IKB Dan IDB Tes Prestasi Belajar Fisika	203
Lampiran 17	Analisis Reliabilitas Tes Prestasi Belajar Fisika.....	211
Lampiran 18	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Tes Prestasi Belajar Fisika	213
Lampiran 19	Kisi-Kisi Kuesioner Kecanduan Game Online yang Digunakan	215
Lampiran 20	Kuesioner Kecanduan Game Online yang Digunakan	217
Lampiran 21	Rekapitulasi Data Skor Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Siswa	220
Lampiran 22	Kisi-Kisi Kuesioner Disiplin Belajar Yang Digunakan.....	245
Lampiran 23	Kuesioner Disiplin Belajar yang Digunakan	246
Lampiran 24	Rekapitulasi Data Skor Disiplin Belajar Siswa	248
Lampiran 25	Kisi-Kisi Tes Prestasi Belajar Fisika Yang Digunakan	270
Lampiran 26	Tes Prestasi Belajar Fisika yang Digunakan.....	272
Lampiran 27	Pembahasan Tes Prestasi Belajar Fisika yang Digunakan.....	276

Lampiran 28 Rekapitulasi Data Skor Prestasi Belajar Fisika Siswa	283
Lampiran 29 Rekapitulasi Data Hasil Penelitian	299
Lampiran 30 Output Spss Deskripsi Umum Kecanduan Game Online (X_1), Disiplin Belajar (X_2), dan Prestasi Belajar Fisika (Y).....	309
Lampiran 31 Output Spss Uji Normalitas Sebaran Data.....	313
Lampiran 32 Output Spss Uji Linieritas.....	314
Lampiran 33 Output Spss Uji Multikolinieritas	315
Lampiran 34 Output Spss Uji Heterokedastisitas.....	316
Lampiran 35 Output Spss Analisis Regresi X_1 Dengan Y	317
Lampiran 36 Output Spss Analisis Regresi X_2 Dengan Y	318
Lampiran 37 Output Spss Analisis Regresi X_1 Dan X_2 Dengan Y	319
Lampiran 38 Perhitungan SE dan SR.....	320
Lampiran 39 Dokumentasi Penelitian	322
Lampiran 40 Tampilan Instrumen Secara Online	325
Lampiran 41 Surat Keterangan.....	328

