

**KETERKAITAN *GAME ONLINE* DENGAN KEDISIPLINAN SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA
DAN KESEHATAN DI MI NU ASSALAAM WONOREJO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PENJASKESREK



OLEH :

SULTHAN NAUFAL HADI
NPM : 2115030147

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2025

Skripsi oleh :

SULTHAN NAUFAL HADI

NPM : 2115030147

Judul :

**KETERKAITAN *GAME ONLINE* DENGAN KEDISIPLINAN SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA
DAN KESEHATAN DI MI NU ASSALAAM WONOREJO**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PENJASKESREK
FIKS UN PGRI Kediri

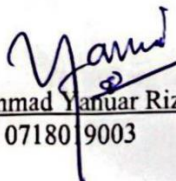
Tanggal: 11 Juli 2025

Pembimbing I



Rizki Burstiando, M.Pd.
NIDN. 0711029002

Pembimbing II



Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd.
NIDN. 0718019003

Skripsi oleh :

SULTHAN NAUFAL HADI

NPM : 2115030147

Judul :

**KETERKAITAN *GAME ONLINE* DENGAN KEDISIPLINAN SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA
DAN KESEHATAN DI MI NU ASSALAAM WONOREJO**

Telah Dipertahankan Didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri
Pada Tanggal: 11 Juli 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Rizki Burstiando, M.Pd.
2. Penguji I : Moh. Nur Kholis, S.Pd., M.Or.
3. Penguji II : Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FIKS




Ahmad Muharram, M.Or.
NIDN. 0703098802

Motto:

“Logikanya, hidup itu sudah ada yang ngatur, tidak usah muluk-muluk, jangan buru buru kaya, jangan buru buru alim, yang penting itu punya harta sedikit, disyukuri. punya ilmu sedikit diamankan, kalau maunya serba instan langsung banyak justru madharat karena melebihi kapasitasnya, sedikit tak apa yang penting berkah dan manfaat”

(KH. Ahmad Bahauddin Nursalim)

”Berjuang, Yakin, Berdo’alah”

(Sulthan Naufal Hadi)

Kupersembahkan karya ini kepada:

- ❖ Kedua orang tua saya, bapak Mulyono dan ibu Hurotul Rohmah yang saya cintai atas segala dukungan, doa dan juga nasehat selama ini.
- ❖ Keluarga saya, yang selalu memberikan motivasi untuk terus melangkah menuju masa depan yang sukses.
- ❖ Almamater Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang menjadi tempat untuk saya berproses dalam mencari ilmu diperguruan tinggi.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Sulthan Naufal Hadi
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tgl Lahir : Kediri, 25 Februari 2003
NPM : 2115030147
Fak/Jur/Prodi : FIKS/ S1 PENJASKESREK

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 11 Juli 2025
Yang menyatakan



Sulthan Naufal Hadi
NPM. 2115030147

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang selalu memberikan petunjuk serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan waktu yang telah diberikan.

Skripsi dengan judul “Keterkaitan *Game Online* Dengan Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di MI NU Assalaam Wonorejo” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri.

Pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi, perhatian, semangat, dan bantuan dari pihak-pihak yang terlibat. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or., selaku Dekan FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Weda, M.Pd., selaku kepala program studi PENJASKESREK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Rizki Burstiando, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Bapak Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya untuk memberikan bimbingan, nasihat, motivasi dan arahan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Lilik Nurlatifah, M.Pd.I, selaku kepala sekolah MI NU Assalaam Wonorejo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen program studi PENJASKESREK atas bekal ilmu pengetahuan yang diberikan kepada penulis selama dibangku perkuliahan.

7. Orang tua tercinta yang sudah membesarkan, mendidik dan selalu mendoakan kepada penulis.
8. Teman-teman mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri angkatan 2021, khususnya kelas D program studi PENJASKESREK atas doa, bantuan, dan kerjasama dalam penyusunan skripsi ini.
9. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang mendasar dalam skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan positif bagi kita semua.

Kediri, 11 Juli 2025
Penulis



Sulthan Naufal Hadi
NPM.2115030147

RINGKASAN

Sulthan Naufal Hadi, Keterkaitan *Game Online* Dengan Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di MI NU Assalaam Wonorejo, Skripsi, PENJASKESREK, FIKS UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: *Game Online*, Kedisiplinan, Pembelajaran

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan peneliti terkait kedisiplinan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di MI NU Assalaam Wonorejo. Berdasarkan hasil pengamatan, kebiasaan bermain *game online* sangat mempengaruhi sikap disiplin pada siswa di sekolah. Sebab kebiasaan bermain *game online* memiliki beberapa efek negatif terhadap pembentukan sikap disiplin di sekolah. Permasalahan penelitian ini adalah apakah ada keterkaitan *game online* dengan kedisiplinan siswa pada pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di MI NU Assalaam Wonorejo. Permasalahan ini perlu dipertimbangkan oleh guru PJOK untuk menekankan pentingnya kedisiplinan pada siswa agar bisa mengatasi masalah tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik penelitian korelasional. Teknik penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi atau menguji hubungan antara dua variabel atau lebih, yakni antara variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa MI NU Assalaam Wonorejo kelas 4, 5, dan 6 yang berjumlah 46 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* yang terdapat di *Non Probability Sampling* yaitu penentuan sampel dengan mengambil siswa yang termasuk dalam kriteria dan mendapatkan sampel sebanyak 27 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterkaitan *game online* dengan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di MI NU Assalaam Wonorejo cukup signifikan. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil uji korelasi *game online* dengan kedisiplinan siswa memperoleh nilai r -hitung sebesar $0,416 >$ nilai r -tabel sebesar $0,396$ atau nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,031 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Nilai tersebut setelah ditafsirkan menggunakan kriteria penafsiran korelasi, maka nilai *Pearson Correlation* $0,416$ berada pada rentang $(0,41 - 0,60)$ yang ditafsirkan termasuk dalam kategori korelasi sedang. Penggunaan *game online* yang tidak terkontrol cenderung menyebabkan penurunan disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Hal ini ditunjukkan dengan gejala seperti keterlambatan hadir, kurangnya konsentrasi saat pembelajaran berlangsung, kelelahan fisik akibat bermain *game* hingga larut malam, serta minimnya partisipasi aktif dalam kegiatan jasmani.

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PRAKATA	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalaah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	8
2. Hakikat Disiplin Belajar	17
3. Hakikat <i>Game online</i>	24
B. Kerangka Berfikir	35
C. Hipotesis	38
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	39
B. Definisi Operasional	39
C. Instrumen Penelitian	41

D. Populasi dan Sampel	44
E. Prosedur Penelitian	45
F. Tempat dan Jadwal Penelitian	51
G. Teknik Analisis Data	51
 BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan	59
 BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan	64
B. Implikasi	64
C. Saran	65
Daftar Pustaka	67
Lampiran-lampiran	71

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Instrumen Penelitian	41
3.2 : Tabel Reliabilitas	44
3.3 : Populasi Siswa MI NU Assalaam Wonorejo	45
3.4 : Kisi-Kisi Kuesioner Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> di Rumah	46
3.5 : Kisi-Kisi Kuesioner Sikap Disiplin Siswa di Sekolah	50
3.6 : Kriteria Penafsiran Korelasi	52
3.7 : Norma Penilaian	53
4.1 : Tendensi Data Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> di Rumah	55
4.2 : Distribusi Frekuensi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> di Rumah	55
4.3 : Tendensi Data Sikap Disiplin Siswa di Sekolah	56
4.4 : Distribusi Frekuensi Sikap Disiplin Siswa di Sekolah	57
4.5 : Hasil Uji Korelasi <i>Game Online</i> dengan Kedisiplinan Siswa	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Diagram Alir	37
4.1 : Grafik Distribusi Frekuensi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> di Rumah	56
4.2 : Grafik Distribusi Frekuensi Sikap Disiplin Siswa di Sekolah ...	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Surat Izin Penelitian	71
2 : Surat Keterangan Penelitian	72
3 : Berita Acara Kemajuan Pembimbingan Penulisan KTI	73
4 : Sertifikat Bebas Plagiasi	75
5 : Dokumen Penilaian <i>Expert Judgement</i>	76
6 : Instrumen Penelitian	84
7 : Angket Responden	87
8 : Data Penelitian	92
9 : R-Tabel	94
10 : Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	95
11 : Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Sikap Disiplin Siswa	96
12 : Uji Korelasi <i>Game Online</i> dengan Kedisiplinan Siswa	97
13 : Dokumentasi	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu keperluan esensial bagi semua individu, yang menjadi fondasi untuk membuka pintu pengetahuan guna menggali serta mengembangkan kemampuan, bakat, dan potensi yang ada dalam diri setiap individu (Jessicasari, 2014). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 Butir 1 yang berbunyi “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Berdasarkan undang-undang tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah tahapan krusial dalam pengembangan potensi manusia, mencakup dimensi fisik, keterampilan, dan psikologis.

Keberhasilan pendidikan tidak hanya dinilai dari prestasi akademis semata, melainkan juga dari aspek-aspek lainnya seperti agama, perilaku, dan interaksi sosial. Keseluruhan dimensi ini berperan dalam membentuk individu yang berkualitas. Oleh karena itu, penting untuk terus meningkatkan sistem pendidikan. Berbagai jenis pendidikan di Indonesia meliputi pendidikan dan pengajaran taman kanak-kanak, pendidikan dan pengajaran tingkat rendah, pendidikan dan pengajaran tingkat menengah, pendidikan dan pengajaran

tingkat tinggi, serta pendidikan dan pengajaran luar biasa yang diselenggarakan secara khusus untuk individu yang membutuhkan. Salah satu cara untuk mencapai semua itu adalah melalui pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes). Melalui penjasorkes, perkembangan kesehatan jasmani dan organ-organ tubuh dapat ditingkatkan, serta perkembangan mental-emosional, syaraf otot, sosial, dan intelektual dapat dimajukan. Menurut Abdullah & Manadji (1994), “tujuan akhir dari penjasorkes terlihat melalui peningkatan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa dalam berbagai aspek kehidupan”.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk menciptakan perubahan dalam kualitas individu, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Pendidikan jasmani mencakup berbagai aspek yang luas, dengan fokus utama pada peningkatan aktivitas fisik manusia. Lebih dari itu, melalui pendidikan jasmani, siswa dibentuk dengan landasan karakter yang kokoh, seperti kemampuan berpikir kritis, sikap sportif, kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, demokratis, dan disiplin dalam hidup.

Salah satu aspek penting dalam fungsi pendidikan nasional adalah membentuk siswa agar menjadi individu yang sehat secara fisik, psikologis, dan berkepribadian. Individu yang sehat secara kejiwaan umumnya mampu beradaptasi dengan baik, baik dalam konteks internal seperti diri sendiri dan keluarga, maupun eksternal seperti lingkungan sekolah, masyarakat, dan spiritualitas. Salah satu indikator kesehatan kepribadian adalah tingkat

kedisiplinan, baik dalam menjalankan tata tertib maupun dalam proses belajar (Pramana, M. E. A., & Trihantoyo, 2021).

Disiplin belajar adalah kemampuan untuk mengatur diri sendiri agar dapat fokus dalam proses pembelajaran. Fungsi utama disiplin belajar adalah membantu siswa belajar dengan kesadaran penuh, tanpa adanya tekanan eksternal. Hal ini mencakup kemampuan siswa dalam menata jadwal belajar, patuh terhadap peraturan pembelajaran, dan efisien dalam penggunaan waktu. Kedisiplinan memiliki peranan yang sangat vital dalam konteks kegiatan pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Sikap ini dapat membentuk atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung. Menurut Paling, et al. (2024), “pembelajaran sendiri merupakan suatu proses di mana seseorang berusaha untuk mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh melalui interaksi dengan lingkungannya, dan hal ini didapat melalui upaya individu dalam memperoleh pengalaman baru”. Disiplin belajar memiliki dampak positif yang signifikan pada kehidupan siswa, mendorong mereka untuk belajar secara konkret dalam praktik sehari-hari di sekolah dan untuk beradaptasi dengan lingkungan belajar.

Siswa yang menunjukkan tingkat disiplin belajar yang tinggi akan memahami betapa pentingnya proses belajar. Namun, sayangnya, masih ada sejumlah siswa yang menganggap remeh hal ini, memilih untuk menghabiskan waktu mereka di depan *gedget*, komputer, atau laptop. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh kemajuan teknologi yang pesat di era *modern*. Salah satu contoh nyata dari kemajuan teknologi ini adalah internet. Dengan

menggunakan internet, kita dapat dengan cepat dan mudah mengakses berbagai informasi dari seluruh dunia. Tidak diragukan lagi, internet merupakan media yang sangat penting untuk mendapatkan informasi terbaru. Namun, perkembangan teknologi yang disalahgunakan, seperti penggunaan internet untuk bermain *game online*, bisa menyebabkan penurunan kualitas suatu pendidikan.

Game online sering disebut sebagai permainan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain yang berinteraksi secara langsung. Beberapa produsen *game* tidak memproduksi *game-game* tersebut dengan tujuan merusak kaum Muslim atau menyasarkan mereka. Mereka lebih mempertimbangkan keuntungan finansial atau untuk menyebarkan ide-ide mereka sendiri. Namun demikian, *game-game* ini akhirnya memainkan peran penting dalam mempengaruhi ideologi tanpa mempertimbangkan kepentingan para pemuda tersebut (Assabana, 2023). Dalam beberapa tahun terakhir, dampak dari video *game* sangat terlihat dalam kehidupan para pemuda kita. *Game-game* ini telah mempengaruhi pemahaman mereka tentang agama, tingkat ketaatan terhadap ajaran agama, dan rasa cinta kepada Tuhan. Selain itu, *game-game* ini juga menghabiskan banyak waktu dan mengancam kesehatan mereka dengan mengakibatkan melemahnya syaraf. Banyak dari kita melihat bahwa hal-hal ini sering dianggap sebagai aktivitas yang hanya santai bagi anak-anak kita.

Putri (2024), mendefinisikan “kecanduan *game online* sebagai kegiatan bermain *game online* secara berlebihan, di mana permainan tersebut menjadi

fokus utama dan mendapat perhatian yang besar dari pemain tanpa mempertimbangkan hal lain yang perlu dilakukan”. Sebagian besar motif seseorang bermain *game online* adalah sebagai upaya untuk melarikan diri dari perasaan negatif. Dengan meningkatnya jumlah pemain *game online*, terutama di kalangan anak-anak atau remaja yang menghabiskan banyak waktu dan bahkan tidak berangkat sekolah, hal ini tentu berdampak pada aktivitas belajar mereka. Meskipun masih dalam tahap awal, jika tidak ditangani dengan serius, masalah ini dapat berkembang menjadi sesuatu keadaan yang sulit untuk diatasi. Pada saat seperti itu, terjadi ketidakseimbangan antara manfaat yang diperoleh dari penggunaan internet. Meskipun internet memberikan dampak positif yang beragam, namun juga dapat memberikan dampak negatif yang signifikan.

Penggunaan internet harus dilakukan dengan bijaksana untuk mengatasi dampak negatif yang mungkin timbul. Dampak negatif ini menjadi perhatian bagi semua kalangan masyarakat karena melalui internet, informasi dan komunikasi menjadi global. Perkembangan teknologi yang disalahgunakan, seperti penggunaan untuk bermain *game online*, dapat menyebabkan penurunan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk mengelola penggunaan internet dengan bijaksana untuk meminimalkan dampak negatifnya. Dilhat dari permasalahan yang terjadi di atas maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul **“Keterkaitan *Game Online* Dengan Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasamani, Olahraga, dan Kesehatan di MI NU Assalaam”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, perumusan masalah merupakan hal yang penting untuk memperoleh hasil dari suatu penelitian. Maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada keterkaitan *game online* dengan kedisiplinan siswa pada pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di MI NU Assalaam Wonorejo?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keterkaitan *game online* dengan kedisiplinan siswa pada pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di MI NU Assalaam Wonorejo.

D. Manfaat Penelitian

Dengan mempertimbangkan tujuan penelitian yang dijelaskan di atas, penelitian ini akan memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat. Beberapa manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang masalah yang akan diteliti, khususnya tentang keterkaitan *game online* dengan kedisiplinan siswa.
- b. Sebagai referensi dan literatur, serta sebagai dasar untuk penelitian lanjutan, studi-studi sejenis yang akan dikembangkan pada penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang keterkaitan *game online* dengan kedisiplinan siswa serta menambah pengetahuan dalam domain ini.
- b. Bagi universitas, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian di masa mendatang, serta memberikan kontribusi pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan.
- c. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang keterkaitan *game online* dengan kedisiplinan siswa, serta menjadi sumber informasi yang berguna dalam mendampingi para pelajar saat menghadapi masa krisis dalam perkembangan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., & Manadji, A. (1994). Dasar-dasar Pendidikan Jasmani. In *Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Ananditha, A. C. (2017). *Kuesioner Game Online*. Id.Scribd.Com. <https://id.scribd.com/document/347003382/Kuesioner-Game-Online>.
- Anggraini, N. & Sugiyanto, D. . (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Percakapan Pemain Online Game. *Communications*, 3(1), 1–17.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Arikunto, S. (2019). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Assabana, M. S. (2023). Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perkembangan Disiplin dan Prestasi Siswa (Studi Kasus di SMPN 2 Pasawahan Kab Kuningan). *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 23(2), 97.
- Astuti, R., & Widodo, H. (2020). Kesadaran Diri dan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(2), 115–123.
- Aulina, C. N. (2013). Penanaman Disiplin Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 36–49.
- Azwar, S. (2010). Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Tes dan Prestasi. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset*.
- Dewi, N. A., Riswandi, R., & Loliyana, L. (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di Rumah Dengan Sikap Disiplin. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(10), 1–10.
- Dewi, N. A. (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah Dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah (SD Kecamatan Rajabasa). *Motivation and Emotion*, 30(3), 243–250.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1–16.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1), 41–42.
- Fitria, I. (2019). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis. *Journal of Wind Engineering and Industrial Aerodynamics*, 26(1), 1–4.

- Fransisco Paul Kusoy, Mardan Umar, J. A. R. (2021). Dampak Negative Game Online Terhadap Karakter Disiplin Siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung. *Jurnal PPKN : Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 7–16.
- Hadianti, L. S. (2017). Pengaruh Pelaksanaan Tata Tertib Sekolah Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa (Penelitian Deskriptif Analisis di SDN Sukakarya II Kecamatan Samarang Kabupaten Garut). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 2(1), 1–8.
- Hanik, E. U., Hanifah, A. N., Istiqomah, N., Trisnawati, W., & Syifa, L. (2021). Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Kedisiplinan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Civil Officium: Journal of Empirical Studies on Social Science*, 1(1), 14–19.
- Haqiqi, Akhmad Nur dan Muhith, A. (2020). Efek Negatif Bermain Game Online “Free Fire Battlegrounds” Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Journal of Social Studies*, 1(1), 62.
- Hidayati, T., & Prasetyo, W. (2018). Ketaatan terhadap Aturan Sekolah dan Implikasinya terhadap Disiplin Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 44–51.
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jdih.Bpk.Go.Id. tersedia: <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.
- Jayanti, S. D., & Nopembri, S. (2019). Tingkat Kedisiplinan dan Sikap Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri 1 Pundong, Bantul, Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Jessicasari, A. (2014). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Lingkungan Sekolah Terhadap Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Studi pada Kelas XI di SMAN 3 Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(3).
- Limianto, R. B. (2019). Pengaruh Bermain Game online terhadap Disiplin Belajar Siswa. *Konseling: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1(2).
- Nasiliya, S. (2021). Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. *Skripsi IAIN Bengkulu*, 3, 1–77.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185–195.
- Novita, A. D. (2021). *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar di Rumah Bagi Siswa di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan*.

- Oktapiani, M. (2019). Perencanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan di Indonesia. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 71–102.
- Pahliwandari, R. (2020). Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas VIII SMP 04 Kecamatan Sungai Kakap. *Jurnal Keolahragaan*, 6(2), 87–95.
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L., & Indah, N. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(1).
- Pardosi, D. S. (2020). *Skripsi Literature Review: Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres*.
- Pramana, M. E. A., & Trihantoyo, S. (2021). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah di Jenjang Sekolah Dasar. *Pendidikan, Inspirasi Manajemen*, 764–774.
- Prasetyo, A., & Wulandari, S. (2019). Hubungan Antara Kedisiplinan dan Kejelasan Peraturan Sekolah. *Jurnal Kependidikan*, 49(4), 502–510.
- Putri, S. (2024). Peran Komunikasi Keluarga Dalam Memberantas Kecanduan Game Online Pada Remaja (Studi Digampongtelege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues). In *Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Dakwah dan Komunikasi*.
- Qoulbi, G. A., & Alnedral, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran PJOK di Kelas XII SMA N 1 Batusangkar Dilihat dari Sudut Perencanaan, Proses, dan, Evaluasi. *Jurnal Patriot*, 2(1), 148–158.
- Sanjaya, W. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Setiawan, A. Y. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Disiplin Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pakem Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 120(11), 259.
- Suciati, S. (2013). Konseling Keluarga I-Cacho-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2), 130–135.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Surahni, S. (2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) Sebagai Sarana Pendidikan Moral. *URECOL*, 39–46.

- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2).
- Winarni, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Institut Agama Islam Negeri, Salatiga*.