

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME ONLINE*
TERHADAP DISIPLIN SISWA DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1
KAMPAR UTARA**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



OLEH

CINDY KHAIRANI

NIM. 11711200914

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H/2023 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME ONLINE*
TERHADAP DISIPLIN SISWA DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1
KAMPAR UTARA**

Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh

CINDY KHAIRANI
NIM. 11711200914

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H/2023 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Game Online terhadap Disiplin Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara*, yang ditulis oleh Cindy Khairani dengan NIM. 11711200914 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 14 Jumadil Awal 1444 H
08 Desember 2022 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M. Ed.
NIP. 19760504 200501 1 005

Pembimbing

Dr. H. Mudasir, M. Pd.
NIP. 19661108 199402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Game Online terhadap Disiplin Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara*, yang ditulis oleh Cindy Khairani NIM: 11711200914 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 26 Jumadil Akhir 1444/19 Januari 2023 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 26 Jumadil Akhir 1444 H
19 Januari 2023 M

Mengesahkan
sidang munaqasyah

Penguji I

Dr. Amri Darwis, M. Ag.

Penguji III

Dr. Devi Arisanti, M. Ag.

Penguji II

Dr. H. Saipuddin Yuliar, Lc., M. Ag.

Penguji IV

Dr. Afida, M. Ag.



Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Kadar, M. Ag.
NIP. 19650521 199402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cindy Khairani
 Nim : 11711200914
 Tempat/Tgl Lahir : Bangkinang, 20 April 1999
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Game Online* terhadap Disiplin Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat,
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 08 Desember 2022
 Yang membuat pernyataan



Cindy Khairani
 NIM. 11711200914



PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan segala keridhaan hati penulis bersyukur atas kehadiran Allah *subhanahu wata'ala* yang telah memberikan petunjuk, pertolongan, kesehatan, kesempatan, kenikmatan serta limpahan kasih sayaang-Nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya, shalawat serta salam kepada baginda Muhammad *shallahu 'alaihi wasallam* sang utusan Allah yang telah berjasa dan berhasil menanamkan nilai-nilai kemuliaan untuk segenap umat manusia di penjuru dunia ini sebagai pedoman dan bekal untuk mengarungi kehidupan di dunia dan di akhirat.

Skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Game Online terhadap Disiplin Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Terutama keluarga besar, khususnya yang paling dicintai, sayangi dan hormati, yaitu ayahanda Alm. Sudarto, terima kasih atas jasa, didikan serta uluran moril dan material. Ibunda Dasmaniar, S.Pd.I yang telah mengandung, melahirkan, membesarkan, menjaga, mendidik tiada kenal lelah serta selalu mendoakan dalam setiap pintanya kepada sang Ilahi Rabbi selama penulis menempuh pendidikan di UIN Suska Riau.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat masukan, kritikan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor I, Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., Wakil Rektor II, dan Prof. Edi Erwan, S.Pt, M.Sc, Ph.D., Wakil



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. Kadar, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd., Wakil Dekan II dan Dr. Amirah Diniaty, M.Pd Kons., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Dr. Idris, M.Ed., ketua jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Nasrul HS, S.Pd.I, MA., sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dr. H. Mudasir, M.Pd., pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan bantuan, arahan, bimbingan, nasehat serta motivasi kepada penulis dari awal hingga selesainya penulisan skripsi ini.
5. Dr. Asmuri, M.Ag., Penasehat Akademik (PA) yang tidak pernah lelah dan selalu sabar memberikan bimbingan, arahan dan nasehat kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1)
7. Renaldi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara, Edi Warman, SE., selaku Wakil Kepala Sekolah dan Waka Kurikulum Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara. Yang telah mengizinkan dan mempermudah penelitian penulis, serta seluruh tenaga pendidik dan jajaran staf lainnya.
8. Adek Chofifah Permata Sari yang telah memberikan dorongan dan semangat kepada penulis.
9. Pakcik Zulkifli, Acik Dasnawilis, Syukur serta seluruh keluarga yang telah memberikan motivasi, dorongan serta semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Abang Arif Rahman yang telah memberikan semangat dan selalu siap menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moril maupun material dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin agar skripsi ini sempurna, jika pembaca menemukan kekurangan-kekurangan, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar sempurnanya skripsi ini. Semoga Allah *subhanahu wata'ala* membalas kebaikan serta mendapatkan kemuliaan disisi-Nya dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi para pembaca, *Aamiin ya Rabbal 'Alamin....*

Pekanbaru, 08 Desember 2022
Penulis

Cindy Khairani
NIM.11711200914



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'alamin...

*Segala rasa syukur ku persembahkan kepada-Mu ya Allah
Atas ni'mat dan karunia-Mu yang tak terhingga dan tak terhitung*

Dengan limpahan rahmat-Mu yang begitu luas

Tak henti rasa syukur ku pada-Mu ya Allah

Hingga aku dapat sampai pada titik ini di hidup ku

Teruntuk kedua orang tua ku tercinta

Ayahanda Alm. Sudarto dan ibundaku Dasmaniar,S.Pd.I

Terimakasih atas segala do'a, didikan, cinta serta kasih yang diberikan

Sehingga aku dapat mencapai cita-cita yang ku impikan

Segala perjuangan ku hingga sampai di titik ini

Ku persembahkan pada dua orang yang sangat berharga di hidup ku

Yakni ayahanda dan ibunda ku terkasih

Terimakasih telah menjadi orang tua yang sempurna untukku

Perjuangan ayahanda dan ibunda untuk ku tak bisa ku balas

Hanya skripsi ini sebagai persembahan kecil dari ku

Meski aku tau ini tak sebanding

Dengan semua keringat dan letihmu selama ini

Wahai ayahanda dan ibunda ku

Aku sangat mencintai kalian

Semoga karya ini sabagai penghantar diriku meraih masa depan yang cerah

Aamiin

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Cindy Khairani (2022): Pengaruh Penggunaan Media *Game Online* terhadap Disiplin Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Kampar Utara dan objeknya adalah penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Kampar Utara yang berjumlah 286 orang. Peneliti mengambil sampel sebanyak 57 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sample*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik *Korelasi Product Moment*. Hasil analisis statistik dengan menggunakan uji *Korelasi Product Moment* diperoleh r hitung $-0,885$ lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5% ($-0,273$) maupun pada taraf signifikansi 1% ($-0,354$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti ada pengaruh negatif penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa di SMA Negeri 1 Kampar Utara.

Kata kunci : *Penggunaan Media Game Online, Disiplin Siswa*

ABSTRACT

Cindy Khairani (2022): Effects of Media Use *Game Online* on Student Discipline at North Kampar 1 State Senior High School

This study aims to examine the effect of media use *game online* on student discipline at North Kampar 1 State Senior High School. This research is a type of quantitative research. The subjects in this study were students of SMA Negeri 1 Kampar Utara and the object was the use of online game media for student discipline. The population in this study were all students of SMA Negeri 1 Kampar Utara, totaling 286 people. Researchers took a sample of 57 students. Sampling technique use *simple random sample*. Data collection techniques using questionnaires and documentation. Data analysis techniques using techniques *Product Moment Correlation*. The results of statistical analysis using test *Product Moment Correlation* obtained r count -0.885 greater than r table at a significance level of 5% (-0.273) or at a significance level of 1% (-0.354), then H_a is accepted and H_0 rejected. This means that there is a negative effect of the use of online game media on student discipline at SMA Negeri 1 Kampar Utara.

Keywords : *Use of Online Game Media, Student Discipline*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

خلاصة

سيندي خيراني (٢٠٢٢): آثار استخدام الوسائطلعبه على الانترنتحول انضباط الطلاب في مدرسة شمال ولاية كامبار ١ الثانوية العليا

العليا

تهدف هذه الدراسة إلى فحص تأثير استخدام الوسائطلعبه على الانترنتحول انضباط الطلاب في مدرسة المدرسة الثانوية العليا الحكومية ١ الثانوية العليا. هذا البحث هو نوع من البحث الكمي. كانت المواد في هذه الدراسة من طلاب المدرسة الثانوية العليا الحكومية ١ شمال كامبار وكان الهدف هو استخدام وسائط الألعاب عبر الإنترنت من أجل انضباط الطلاب. كان السكان في هذه الدراسة جميعًا طلاب المدرسة الثانوية العليا الحكومية ١ شمال كامبار ، بإجمالي ٢٨٦ شخصًا. أخذ الباحثون عينة من ٥٧ طالبًا. يستخدم أسلوب أخذ العيناتعينة عشوائية بسيطة. تقنيات جمع البيانات باستخدام الاستبيانات والتوثيق. تقنيات تحليل البيانات باستخدام التقنياتارتباط لحظة المنتج. نتائج التحليل الإحصائي باستخدام الاختبارارتباط لحظة المنتج الحصول على عدد $t-2$ أكبر من جدول t عند مستوى معنوية ٥٪ (-٠.٢٧٣) أو عند مستوى دلالة ١٪ (-٠.٣٥٤) ، ثم يتم قبول H_0 و H_a مرفوض. هذا يعني أن هناك تأثيرًا سلبيًا لاستخدام وسائط الألعاب عبر الإنترنت على انضباط الطلاب في المدرسة الثانوية العليا الحكومية ١ شمال كامبار.

الكلمات الدالة : استخدام وسائط الألعاب عبر الإنترنت ، وانضباط الطلاب

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iv
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	5
C. Permasalahan.....	6
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Prinsip Dasar Pendidikan Agama Siswa tentang Disiplin Belajar	9
B. Konsep Teoretis.....	10
C. Penelitian Relevan	23
D. Konsep Operasional	25
E. Asumsi dan Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Waktu dan Tempat Penelitian	28
C. Subjek dan Objek Penelitian	28
D. Populasi dan Sampel	29
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	30
BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN	32
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	32
B. Penyajian Data.....	40
C. Analisis Data	59
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT PENULIS	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1	Data Kepala dan Wakil Kepala SMA Negeri 1 Kampar Utara	37
Tabel IV.2	Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin dan Jumlah Guru dan Tenaga Pendidikan	37
Tabel IV.3	Data Guru dan Karyawan/i SMA Negeri 1 Kampar Utara..	38
Tabel IV.4	Data Siswa SMA Negeri 1 Kampar Utara.....	39
Tabel IV.5	Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Kampar Utara	39
Tabel IV. 6	Hasil Uji Validitas Penggunaan Media <i>Game Online</i> (X)	41
Tabel IV.7	Hasil Uji Validitas Disiplin Siswa (Y)	42
Tabel IV. 8	Hasil Reliabilitas Angket Variabel X dan Y	43
Tabel IV. 9	Saya cenderung kecanduan dalam bermain game online	44
Tabel IV. 10	Saya tidak mampu membagi waktu bermain game online dan belajar	44
Tabel IV. 11	Saya tidak dapat menunda dalam bermain game online	45
Tabel IV. 12	Saya merasa gelisah jika tidak bermain game online.....	46
Tabel IV. 13	Kecanduan bermain game online meningkat dari waktu ke waktu	46
Tabel IV. 14	Saya tidak dapat berhenti dalam memainkan game online .	47
Tabel IV. 15	Saya merasa sulit dalam membagi waktu bermain game online dan belajar	47
Tabel IV. 16	Saya jarang berkomunikasi dengan teman sebaya dikarenakan sibuk bermain game online	48
Tabel IV. 17	Saya mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online	48
Tabel IV. 18	Saya mengabaikan orang lain ketika saya bermain game online	49
Tabel IV.19	Hasil Rekapitulasi Jawaban Angket Variabel X	50
Tabel IV.20	Saya tidak pernah terlambat dalam mengikuti pelajaran di sekolah.....	52

Tabel IV.21	Saya selalu memperhatikan guru ketika kegiatan pelajaran dimulai.....	52
Tabel IV. 22	Saya selalu mencatat meteri penting yang saya pelajari	53
Tabel IV. 23	Saya selalu bertanya mengenai materi yang tidak saya pahami kepada guru.....	53
Tabel IV.24	Saya dan teman-teman selalu belajar kelompok dalam menyelesaikan tugas	54
Tabel IV.25	Saya selalu mengulangi pelajaran di rumah	54
Tabel IV.26	Saya mempelajari materi sebelum pelajaran dimulai.....	55
Tabel IV.27	Saya selalu mempersiapkan metri-materi yang akan segera dipelajari	55
Tabel IV.28	Saya membaca buku sebelum pelajaran dimulai.....	56
Tabel IV.29	Saya selalu menyelesaikan tugas sebelum dikumpulkan	56
Tabel IV.30	Hasil Rekapitulasi Jawaban Angket Variabel X	57
Tabel IV.31	Rekapitulasi Angket Penggunaan Media <i>Game Online</i> (Y)	60
Tabel IV.32	Rekapitulasi Angket Disiplin Siswa (Y)	62
Tabel IV.33	Perhitungan SPSS Uji Normalitas	64
Tabel IV.34	Uji Linearitas	65
Tabel IV.35	Uji Regresi Linear Sederhana.....	66
Tabel IV.36	Hasil Uji Hipotesis	67
Tabel IV.37	Perhitungan Pearson Correlation	69
Tabel IV.38	Uji Koefisien Determinasi	71

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

- | | |
|-------------|--|
| Lampiran 1 | Instrumen Angket |
| Lampiran 2 | Output SPSS Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Variabel X |
| Lampiran 3 | Output SPSS Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Variabel Y |
| Lampiran 4 | Output SPSS Uji Normalitas Data |
| Lampiran 5 | Output Uji Linieritas Data |
| Lampiran 6 | Output Pearson Correlation |
| Lampiran 7 | Output SPSS Koefisien Determinan |
| Lampiran 8 | Surat Penunjukkan Pembimbing |
| Lampiran 9 | Surat Perpanjangan Penunjukkan Pembimbing |
| Lampiran 10 | Pengesahan Perbaikan Proposal |
| Lampiran 11 | Lembar Kegiatan Bimbingan Skripsi Mahasiswa |
| Lampiran 12 | Surat Izin Melakukan Pra Riset |
| Lampiran 13 | Surat Balasan Melakukan Pra Riset |
| Lampiran 14 | Surat Izin Melakukan Riset Dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Suska |
| Lampiran 15 | Surat Rekomendasi Dpmpstsp Provinsi Riau |
| Lampiran 16 | Surat Rekomendasi Kesbangpol Kampar |
| Lampiran 17 | Surat Keterangan Telah Melakukan Riset |
| Lampiran 18 | Dokumentasi Penyebaran Angket |



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan terencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku disiplin. Pendidikan merupakan usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mempengaruhi seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.¹

Menurut Rachman dalam bukunya Tulus Tu'u, mengatakan bahwa disiplin sebagai upaya mengendalikan diri dari sikap mental individu atau masyarakat dalam mengembangkan kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan dan tata tertib berdasarkan dorongan dan kesadaran yang muncul dari dalam hatinya.² Disiplin siswa merupakan substansi esensial di era global untuk dimiliki dan dikembangkan oleh siswa karena dengannya ia dapat memiliki kontrol internal untuk berperilaku yang senantiasa taat moral.³

Sebagaimana kedisiplinan siswa ini juga dapat dijelaskan dalam Al-Qur'an pada surah Al-Kahfi ayat 28, menjelaskan bahwa seruan untuk senantiasa disiplin, taat dan patuh segala perintah Allah dan jangan terhibur atau mengikuti jalan yang salah.

¹Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Kalam Mulia, 2002). h. 1

²Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia, 2008), h. 32

³Moh.Sochib, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Siswa*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 12

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

وَأَصْبِرْ نَفْسَكَ مَعَ الَّذِينَ يَدْعُونَ رَبَّهُمْ بِالْغَدَاةِ وَالْعَشِيِّ يُرِيدُونَ وَجْهَهُ، وَلَا تَعْدُ عَيْنَاكَ عَنْهُمْ تُرِيدُ زِينَةَ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا، وَلَا تُطِعْ مَنْ أَغْفَلْنَا قَلْبَهُ عَن ذِكْرِنَا وَاتَّبَعَ هَوَاهُ وَكَانَ أَمْرُهُ فُرُطًا ﴿٦٨﴾

Artinya : Dan bersabarlah kamu bersama-sama dengan orang-orang yang menyeru Tuhannya di pagi dan senja hari dengan mengharap keridhaan-Nya; dan janganlah kedua matamu berpaling dari mereka (karena) mengharapkan perhiasaan dunia ini; dan janganlah kamu mengikuti orang yang hatinya telah kami lalaikan dari mengingati kami, serta menuruti hawa nafsunya dan adalah keadaannya itu melewati batas.⁴

Tafsiran ayat ini menjelaskan Allah berpesan kepada Nabi Muhammad SAW untuk bersabar, menemani dan duduk bersama kepada sahabat-sahabat beliau yang kafir. Mereka adalah orang yang baik, selalu menghadapkan pandangan kepada Allah, ikhlas dan disiplin dalam menginginkan ridha-Nya. Hanya dengan orang-orang seperti itulah Islam akan semakin berkembang maju.⁵

Ayat diatas menunjukkan bahwa bentuk kedisiplinan pada “ janganlah mengikuti yang hatinya telah kami lalaikan, dalam makna ini dapat dijelaskan bahwa seseorang senantiasa untuk tetap taat dan patuh terhadap jalan yang sudah di tunjukkan oleh Allah, apabila dikaitkan dengan belajar tentu harus senantiasa disiplin dalam belajar sebagaimana guru telah mengarahkan belajar yang tepat dan benar.

Seiring meningkatnya gamers terutama remaja, rela menghabiskan waktunya dan bahkan tidak mengikuti kegiatan belajar di sekolah untuk bermain *game online*, sehingga menyebabkan aktivitas sekolah menjadi terganggu, bahkan

⁴Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta : Depag, 2012), h. 562

⁵Sayyid Quthb, *Tafsir Fi Zilalil Qur'an di Bawah Naungan Al-Qur'an Jil VII*, (Jakarta : Gemma Insani, 2003), h. 315



tidak jarang bermain game bisa mengeluarkan uang yang tidak sedikit jumlahnya untuk pembayaran dalam *game online*.

Namun pada masa sekarang perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat memudahkan pekerjaan manusia, salah satu teknologi yang populer adalah *gadget*. Gadget misalnya laptop atau komputer, *tablet PC* dan *smartphone*. Sekarang ini gadget tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa, tetapi juga banyak digunakan oleh anak-anak. *Handphone* selain sebagai alat untuk berkomunikasi, anak-anak menggunakan untuk mengakses *game online*. Bermain *game online* dapat berdampak positif dan juga negatif bagi disiplin belajar anak.

Salah satu dampak positif dari bermain *game online* adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika. Dalam *game online* terdapat permasalahan yang yang harus di cari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan menalar untuk dapat menyelesaikan setiap tahapan permasalahan dalam *game online*. Anak yang bermain *game online* secara berlebihan akan dapat menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif.⁶ *Game online* memberikan dampak yang negatif terhadap disiplin siswa. Siswa membolos, terlambat masuk sekolah, tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru, kurangnya perhatian ketika dikelas karena bermain *game online*.

Kebiasaan bermain *game* inilah membuat siswa lupa dengan waktu seharusnya digunakan untuk belajar tetapi digunakan untuk bermain *game online*. Jika siswa sudah mengalami kecanduan terhadap *game online* maka siswa tersebut akan menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. kebiasaan buruk ini

⁶Putra Kukuh, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun* 2017, Vol. 33 No. 2, h. 147-149



dibawa siswa ke dalam lingkungan sekolah sebagian dari siswa ketika jam pelajaran hampir mau selesai, siswa meminta izin kepada guru untuk keluar kelas namun di luar kelas siswa menghabiskan waktunya untuk bermain game di kantin luar sekolah, hal buruk yang terjadi dari siswa ini mereka tidak kembali lagi ke dalam kelas sampai waktu jam mata pelajaran selesai.

Oleh karena itu, dampak kecanduan bermain *game online* membuat siswa malas untuk berada di dalam kelas hal ini menunjukkan sikap kedisiplinan siswa menjadi buruk yang mana siswa keluar kelas tidak pada waktu jam istirahat melainkan siswa keluar lebih awal sebelum jam mata pelajaran selesai hal ini dipengaruhi atas keinginan siswa bermain game online.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara bahwa sebagian siswa sering menggunakan *game online*, hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut :

1. Masih ada siswa keluar lebih awal sebelum jam mata pelajaran selesai hanya untuk bermain game online di luar sekolah.
2. Kecanduan game online membuat siswa malas untuk mengikuti proses belajar mengajar
3. Rendahnya keinginan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar
4. Masih ada sebagian siswa yang kurang disiplin saat belajar di rumah, ini dapat dilihat dari tugas PR yang tidak dikumpulkan tepat pada waktunya.

Berdasarkan gejala-gejala di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul : “ **Pengaruh Penggunaan Media *Game Online* terhadap Disiplin Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara** ”.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Penegasan Istilah

Menghindari kesalahan pemahaman terhadap judul penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah kunci yang dipakai dalam judul penelitian ini diantaranya adalah :

1. *Game Online*

Menurut Young *game online* adalah permainan yang dimainkan secara online melalui internet.⁷ Maraknya *game online* membuat para remaja ingin memainkan permainan tersebut, mereka menganggap bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat yang dialaminya dapat berkurang. Jika seseorang sudah kecanduan bermain *game online* akan berdampak buruk jangka panjang yang akan terjadi.

2. Disiplin Siswa

Menurut E. Mulyasa disiplin adalah suatu keadaan tertib ketika orang-orang yang bergabung dalam suatu sistem tunduk pada peraturan-peraturan yang ada dengan senang hati.⁸ Sedangkan menurut Wibowo disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.⁹

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan *game online* pada penelitian ini adalah sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan secara *online* dengan bantuan jaringan internet

⁷Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*, Jurnal Jaffray, Vol. 15 No. 2, 2017, h. 178

⁸E.Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), h. 191

⁹ A. Wibowo, *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), h. 100



sehingga *game* tersebut dapat dimainkan, baik menggunakan *gadget/ smartphone*, laptop/komputer dan lain sebagainya. Sedangkan disiplin belajar adalah suatu sikap, perbuatan dan kebiasaan yang menunjukkan kepatuhan dan ketaatan atas peraturan yang berlaku baik di rumah, sekolah dan masyarakat yang tumbuh dari dalam diri siswa.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang ditemukan di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Sebagian siswa lupa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- b. Sebagian siswa tidak konsentrasi dalam menerima pembelajaran.
- c. Sebagian siswa bermain *game online* di lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.
- d. sebagian siswa tidak memperhatikan gurunya saat menjelaskan materi pembelajaran
- e. Sebagian siswa tidak mencatat hal-hal penting dari materi pelajaran yang Disampaikan oleh guru
- f. ada siswa yang keluar kelas lebih awal disaat jam pelajaran berlangsung hanya untuk bermain game
- g. sebagian siswa malas dalam mengikuti jam mata pelajaran
- h. ada siswa yang menghabiskan uang jajanya hanya untuk membeli permainan di sebuah game

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- i. siswa lebih mementingkan bermain game dari pada belajar di dalam kelas
- j. rendahnya keinginan siswa untuk belajar di dalam kelas

2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan-persoalan yang terkait dengan kajian ini. Seperti yang dikemukakan dalam identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu fokus pada ada tidaknya pengaruh penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat disusun rumusan masalahnya. Adapun yang menjadi rumusan masalah yang berkaitan dengan hal ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara ?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Sebagai salah satu syarat yang harus dilengkapi penulis dalam rangka mengakhiri perkuliahan program sarjana strata satu (S1) dan untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

- b. Untuk dapat memperluas cakrawala atau wawasan penulis tentang pengaruh penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Prinsip Dasar Pendidikan Agama Siswa tentang Disiplin Belajar

Pendidikan agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang harus diikuti peserta didik di sekolah dalam rangka mengarahkan dan membimbing peserta didik ke arah kedewasaan pribadi yang beriman, bertakwa, dan berilmu pengetahuan yang saling memperkokoh pada perkembangan mencapai titik optimal kemampuannya.¹⁰

Dasar pendidikan agama Islam yaitu fondamen yang menjadi landasan atau asas agar pendidikan Islam dapat tegak berdiri tidak mudah roboh karena tiupan angin kencang berupa ideologi yang muncul baik sekarang maupun yang akan datang.

Pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah mempunyai dasar yang kuat, dasar tersebut dapat ditinjau dari tiga aspek, yaitu:

Dasar yuridis formal tersebut terdiri dari tiga macam. *Pertama*, dasar ideal, yaitu dasar falsafah negara Pancasila, yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa. *Kedua*, dasar struktural/konstitusional, yaitu UUD 1945 dalam Bab XI pasal 29 ayat 1 dan 2, yang berbunyi: 1) Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa, 2) Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu. *Ketiga*, dasar operasional, yaitu PP No. 32 Tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan. Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta

¹⁰ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 86.

didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹¹

Ajaran substantif dari Al-Qur'an dan Sunnah Nabi yang merupakan nilai Ilahiyah harus dilaksanakan oleh setiap muslim. Karena itu merupakan standar norma atau nilai yang memberikan motivasi dan bimbingan bagi manusia dalam perilaku sosialnya.¹²

Adanya pendidikan agama Islam di sekolah merupakan bentuk upaya dalam meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam, sehingga ia merasa tenang, tentram hatinya dan menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Allah serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa dan negara.

B. Konsep Teoretis

1. Disiplin Siswa

a. Pengertian Disiplin Belajar

Disiplin berasal dari bahasa Yunani "*Discipulus*" yang artinya murid atau pengikut sang guru. Seorang murid atau pengikut harus tunduk kepada peraturan, kepada otoritas gurunya, karena itu disiplin berarti kesediaan untuk mematuhi ketertiban agar murid dapat belajar.¹³ Berdasarkan pengertian tersebut, menurut Mudasir disiplin adalah rasa tanggung jawab dari pihak murid berdasarkan kematangan

¹¹ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 132.

¹² Chabib Thoha, *PBM PAI di Sekolah; Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 1998), hlm. 33.

¹³ Mudasir, *manajemen Kelas*, (Pekanbaru : Zanafa Publishing, 2011), h. 89



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

rasa sosial untuk mematuhi segala aturan dan tata tertib di sekolah sehingga dapat belajar dengan baik. Dan juga disiplin bukan hanya suatu aspek tingkah laku siswa di dalam kelas atau sekolah saja, namun juga didalam kehidupannya sehari-hari.¹⁴

Sedangkan disiplin menurut Djamarah adalah suatu tata tertib yang dapat mengatur tatanan kehidupan pribadi dan kelompok. Kedisiplinan mempunyai peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Berkualitas atau tidaknya belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor yang paling pokok yaitu, kedisiplinan, di samping faktor lingkungan baik keluarga, sekolah serta bakat siswa itu sendiri.¹⁵

Selain itu, disiplin belajar adalah pengendalian diri siswa terhadap bentuk-bentuk aturan, baik yang tertulis maupun tidak tertulis yang telah diterapkan oleh siswa yang bersangkutan maupun berasal dari luar serta bentuk kesadaran akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pelajar, baik disiplin dirumah, disekolah dengan tidak melakukan sesuatu yang dapat merugikan tujuan dari proses belajarnya.¹⁶

Dari pendapat-pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa disiplin itu adalah sikap individu yang bisa mematuhi peraturan serta

¹⁴*Ibid*, h.

¹⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 12

¹⁶Singgih Tego Saputra dan Pardiman, *Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2009 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta* (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. X, No. 1 Tahun 2012), h. 81.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tata tertib yang berlaku dalam suatu kegiatan yang menunjukkan pengendalian tingkah laku supaya bisa mengikuti peraturan yang ada.

Jadi disiplin belajar itu harus timbul dari dalam diri seseorang dengan bersungguh-sungguh dalam belajar, sehingga ia mampu berinteraksi dengan lingkungannya dengan baik.

Sedangkan belajar ialah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁷

Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa disiplin sangat penting di dalam kehidupan sehari-hari, karena jika disiplin sudah tertanam di dalam diri seseorang dengan baik, maka akan tercipta sebuah peradaban yang bermartabat. Mengenai kedisiplinan dalam belajar bahwa seorang siswa harus memiliki sikap disiplin dalam belajar. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, menaati peraturan sekolah, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, menaati dan mengikuti kegiatan sekolah, dan masuk sekolah tidak terlambat.

b. Ciri-ciri Disiplin Belajar

Setiap sekolah itu memiliki peraturan dan tata tertib yang harus dilakukan dan dipenuhi oleh semua siswa. Peraturan yang dibuat oleh sekolah merupakan kebijakan sekolah yang tertulis dan berlaku

¹⁷Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam : Berbasis Integritas dan Kompetensi*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), h. 9

sebagai standar untuk tingkah laku siswa sehingga siswa mengetahui batasan-batasan dalam bertingkah laku. Berikut ini adalah beberapa bentuk kedisiplinan belajar yang harus dilaksanakan oleh siswa di sekolah :

1) Masuk kelas tepat waktu

Masuk kelas tepat waktu adalah suatu sikap mental yang banyak mendatangkan keuntungan. Dari segi kepribadian, guru memuji dengan kata-kata pujian. Kawan-kawan sekilas tidak terganggu ketika sedang menerima pelajaran dari guru. Konsentrasi mereka terpelihara (penjelasan dari guru dapat di dengar dengan jelas). Kita sendiri dapat belajar dengan tenang dan alam pikiran kita telah siap menerima pelajaran dari guru.¹⁸

2) Memperhatikan penjelasan guru

Ketika sedang menerima pelajaran dari guru tentang materi tertentu dari suatu bidang studi, maka semua perhatian harus tertuju kepada guru. Pendengaran harus benar-benar dipusatkan kepada penjelasan guru. Tidak berbicara, karena apa yang dibicarakan itu akan membuyarkan konsentrasi pendengaran. Menulis sambil mendengarkan dari guru adalah cara yang dianjurkan, agar catatan itu dapat dipergunakan suatu waktu.¹⁹

3) Bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas.

¹⁸*Ibid*, h. 97

¹⁹*Ibid*, h. 99

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas adalah salah satu cara untuk dapat mengerti bahan pelajaran yang belum mengerti. Jangan malu bertanya kepada guru mengenai bahan pelajaran yang belum jelas.²⁰

4) Aktif dalam kerja kelompok

Dalam mengajar, guru memberikan tugas yang harus dikerjakan secara berkelompok. Dalam kelompok diharapkan semua pelajar untuk masing-masing kelompok aktif dalam mengerjakan tugas tersebut. Bila ada yang menganggur berarti pelajar itu tidak akan memperoleh ilmu dari guru dengan perantaraan tugas yang diberikan guru.²¹

5) Mengulang bahan pelajaran

Setelah sekolah yang harus dilakukan adalah untuk mengulang bahan pelajaran di rumah. Apa yang guru jelaskan tidak arus semuanya terkesan dengan baik, tentu ada kesan-kesan yang masih samar-samar dalam ingatan.²²

6) Menghafal bahan pelajaran

Dalam belajar menghafal bahan pelajaran merupakan salah satu kegiatan dalam rangka penguasaan bahan. Bahan pelajaran yang harus dikuasai tidak hanya dengan cara mengambil

²⁰*Ibid*, h. 103

²¹*Ibid*, h. 102

²²*Ibid*, h. 42

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

intisarinya, tetapi ada juga baan pelajaran yang harus dikuasai dengan cara menghafal.²³

7) Membaca buku

Ada beberapa cara perlu dilakukan siswa untuk menunjang informasi tentang pelajaran, diantaranya dengan membaca buku. Semua buku bermanfaat untuk keperluan menunjang program pendidikan di sekolah.²⁴

8) Menyelesaikan tugas tepat waktu

Selama menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal, pelajar tidak akan melepaskan diri dari keharusan mengerjakan tugas-tugas studi, guru pasti memberikan tugas untuk diselesaikan baik secara berkelompok maupun secara individu.²⁵

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar

Disiplin individu lahir dari dalam dirinya sendiri, karena adanya kesadaran diri bahwa mengikuti dan menaati aturan-aturan yang berlaku bagi dirinya membawa manfaat yang baik bagi dirinya. Disiplin ini pada umumnya mengatur perilaku seseorang sehingga berhasil dalam interaksi dengan orang lain dalam lingkungannya. Disiplin sekolah dapat dikategorikan dalam disiplin kelompok, artinya sekolah merupakan satuan kelompok atau lingkungan khusus yang didalamnya terdiri dari kepala sekolah, guru, penata usaha dan siswa.

²³*Ibid*, h. 43

²⁴*Ibid*, h. 107

²⁵*Ibid*, h. 90



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Tu'u ada empat faktor yang menjadi faktor dominan yang mempengaruhi dan membentuk disiplin yaitu mengikuti dan menaati aturan, kesadaran diri, alat pendidikan dan hukuman. Keempat faktor ini merupakan faktor dominan yang mempengaruhi dan membentuk disiplin belajar, alasannya sebagai berikut :

- 1) Kesadaran diri sebagai pemahaman diri bahwa disiplin dianggap penting bagi kebaikan dan keberhasilan dirinya. Selain itu, kesadaran diri menjadi motif sangat kuat terwujudnya disiplin.
- 2) Pengikutan dan ketaatan sebagai langkah penerapan dan praktik atas peraturan-peraturan yang mengatur perilaku sadar diri yang dimasukan oleh kemampuan dan kemauan diri yang kuat. Tekanan dari luar dirinya sebagai upaya mendorong, menekan dan memaksa agar disiplin diterapkan dalam diri seseorang sehingga peraturan-peraturan diikuti dan dipraktikkan.
- 3) Alat pendidikan untuk mempengaruhi, mengubah, membina dan membentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang ditentukan dan diajarkan.
- 4) Hukuman sebagai upaya menyadarkan, mengkoreksi dan meluruskan yang salah sehingga orang kembali pada perilaku yang sesuai dengan harapan.²⁶

²⁶Arsyi Mirdanda, *Motivasi Presrtasi dan Disimplin Peserta Didik*, Pontianak : Yudha English Galeri, 2018 hlm. 22



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Uses and Effects Theory

Uses and Effects Theory pertama kali dikemukakan Sven Windahl pada tahun 1979. Adanya teori ini merupakan sintesis dari teori sebelumnya, yaitu *uses and gratifications theory* dan teori tradisional mengenai efek. Konsep “*use*” merupakan bagian yang sangat penting atau pokok dari suatu pemikiran, karena pengetahuan mengenai penggunaan media yang menyebabkannya akan memberikan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi massa. Penggunaan media massa dapat memiliki banyak arti. Ini dapat berarti *exposure* yang semata-mata menunjukkan pada tindakan mempresepsi. Dalam konteks lain, pengertian tersebut dapat menjadi suatu proses yang lebih kompleks, dimana ini berkaitan harapan-harapan tertentu untuk dapat dipenuhi.²⁷

Dalam *uses and gratifications*, pengguna media pada dasarnya ditentukan kebutuhan dasar individu, sedangkan pada *uses and effect*, kebutuhan hanya salah satu dari faktor-faktor yang menyebabkan terjadi penggunaan media.

Asumsi dasar penggunaan media terhadap model *uses and gratifications* terbagi menjadi 3 variabel, yaitu :

- a. Jumlah waktu, dimensi ini menyajikan jumlah waktu yang digunakan dalam menggunakan media.

²⁷Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, (Jakarta : Kencana, 2006), h. 291

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Jenis isi media, dimensi ini menyajikan jenis isi media yang digunakan.
- c. Hubungan, dimensi menyajikan perihal antar individu pengguna media dengan isi media yang digunakan dengan media secara keseluruhan.

Jadi prinsip dasar yang terkandung yaitu, dimana para pengguna massa mendapatkan suatu efek setelah menggunakan media massa tertentu. Dengan demikian seseorang dapat mengharapkan atau memperkirakan suatu kaitan erat antar pesan-pesan media dan reaksi *audience*.²⁸

3. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Menurut Kim, *game online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online*.²⁹ Salah satu jenis *game online* adalah *mobile legends*, *game online* ini dihubungkan melalui jaringan internet dan tidak terbatas pada perangkat yang digunakan saja, namun *game online* ini bisa dimainkan dikomputer, *laptop*, dan *smarthphone*. Asalkan *gadget* itu terhubung dengan jaringan internet, maka *game online* dapat dimainkan.

Dapat dikatakan *game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet)

²⁸ *Ibid*, h. 293

²⁹ Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta* : Jurnal Konseling, 3 (1), 98, 2017, h. 38

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.³⁰ Dengan dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan, maka akan membuat pemainnya akan semakin ketagihan. Karena dalam *game online* semakin tinggi tingkatan yang dimainkan oleh pemainnya, maka besar kesulitan yang akan diselesaikannya. Apalagi dimainkan secara bersama-sama, maka permainan *game online* akan semakin seru.

Berdasarkan teori-teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang terhubung ke internet dimana para pemain bisa bermain secara *online* dan dapat digunakan oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, *laptop*, *smartphone* dan *tablet*. Di saat seseorang (siswa) sudah menyukai *game online*, dimana seseorang tersebut sudah terikat pada kebiasaan yang sulit untuk melepaskannya, karena orang tersebut sudah kecanduan bermain *game online*. Ini ditandai dengan seseorang itu memainkan *game online* secara terus menerus untuk memuaskan dirinya.

b. Aspek Pengaruh / kecanduan *Game Online*

Aspek seseorang kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat kecanduan *game online*.

Empat aspek yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online* yaitu:

³⁰ *Ibid*, Drajat Edy Kurniawan, h. 99

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) *compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus menerus).
Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk terus menerus bermain *game online*
- 2) *Withdrawal* (Penarikan diri)
Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Yang dimaksud penarikan diri ialah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
- 3) *Tolerance* (toleransi)
Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini ialah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- 4) *Interpersonal and health-related problem* (Masalah hubungan interpersonal dengan kesehatan)
Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mereka seperti waktu yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.³¹

c. Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena pemain belum bisa menyelesaikan permainannya sampai tuntas. Selain itu juga karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan.

Menurut Smart mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang itu sudah terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Apabila hal itu dilakukan secara terus menerus maka anak akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut :

- 1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat
- 2) Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya diantaranya dengan bermain *game online*.

- 3) Kurang kontrol

Orang tua memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan mungkin akan terjadi, anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.

³¹Hardiyansyah Masya, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqan Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 03 No. 1, 2016, h. 107-108

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan, maka bermain *game online* sering dijadikan sebagai pelarian yang dicari.

5) Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari keluarga. Saat di sekolah bermain dengan temannya juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya, meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

6) Pola Asuh

Pola asuh orang tua sangat penting bagi perilaku seseorang, karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.³²

d. Dampak Kecanduan *Game Online*

Adapun beberapa dampak negatif dan positif *game online* bagi pelajar adalah :

1) Dampak Positif

Dampak positif kecanduan *game online* bagi pelajar adalah otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berpikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat diluapkan

³² Hardiyansyah Masya, *ibid*, h. 159



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan bermain *game online*, siswa akan lebih berpikir kreatif.³³ Dalam bermain *game online*, otak siswa akan bekerja lebih keras untuk berstrategi memecahkan masalah dalam sebuah permainan. Sehingga bisa mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa agar permainan tersebut dapat terselesaikan.

2) Dampak Negatif

Dampak negatif dari kecanduan *game online* bagi pelajar adalah :

- a) Siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar untuk bermain *game online*.
- b) Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game online*.
- c) Uang jajan akan diselewengkan untuk bermain *game online*.
- d) Lupa waktu.
- e) Pola makan akan terganggu.
- f) *Emosional* siswa juga akan terganggu karena efek *game online* ini, jadwal beribadah pun kadang akan dilalaikan oleh siswa.³⁴

C. Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yang telah diteliti sebagai berikut :

1. Agung Salim, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2016 dengan berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar

³³ Hardiyansyah Masya, *ibid*, h. 159

³⁴ Hardiyansyah Masya, *loc.cit*, h. 156



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

Dengan hasil penelitian analisis deskripsi dan analisis linear sederhana, hasilnya menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) dari variabel X adalah 109 yang terletak pada interval 104,9-113,2 dengan kualifikasi *Cukup Tinggi*. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) untuk variabel Y adalah 56,26 yang terletak pada interval 56,5 – 59,6 dengan kualifikasi *Cukup Tinggi*.³⁵

Adapun persamaannya dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang Game Online. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti memfokuskan efek nya kepada disiplin siswa, sedangkan sdr. Agung Salim lebih kepada perilaku belajar mahasiswa. Kemudian, subjek penelitian penulis adalah siswa SMA, sedangkan subjek penelitian sdr. Agung Salim adalah Mahasiswa.

2. Karlina, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2018 dengan judul “ Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Disiplin Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dilihat dari analisis uji f pada taraf signifikan 5% diperoleh $f_{tabel} > f_{hitung}$ atau $(15,720 > 3,08)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan secara simultan

³⁵ Agung Salim, “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*”, (Skripsi UIN Alauddin Makassar, 2016)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

antara pemberian *reward and punishment* terhadap disiplin siswa di SMAN 11 Pekanbaru.³⁶

Persamaan dan perbedaan aspek penelitian yaitu menggunakan variabel bebas yang berbeda yaitu pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* sedangkan variabel bebas yang penulis gunakan adalah Pengaruh Penggunaan *Media Game Online*, sedangkan variabel terikat yang digunakan sama yaitu disiplin siswa.

D. Konsep Operasional

Konsep operasional ini merupakan konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoretis. Hal ini sangat perlu agar tidak terjadi kesalah pahaman pada penelitian ini, serta mudah di ukur di lapangan.

1. Variabel X (Penggunaan *Media Game Online*)

- a. *compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus menerus).
 - 1) Siswa merasa terdorong untuk bermain game online secara terus menerus.
 - 2) Siswa memiliki rasa ingin bermain game online secara terus menerus.
 - 3) Siswa mampu membagi waktu untuk belajar dan bermain game online
- b. *Withdrawal* (Penarikan diri)
 - 1) Siswa mampu menjauhkan diri dengan game online

³⁶Karlina, “*Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Disiplin Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 11 Pekanbaru*”, (Skripsi UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2018)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Siswa mampu mengontrol keinginannya untuk bermain game online
 - c. *Tolerance* (toleransi)
 - 1) Siswa harus mampu mengurangi waktunya untuk bermain game online.
 - 2) Siswa mampu berhenti bermain game online karena di setiap tingkatan dari game online memiliki daya tarik yang berbeda-beda.
 - 3) Siswa mampu membagi waktunya antara belajar dan bermain game online.
 - d. *Interpersonal and health-related problem* (Masalah hubungan interpersonal dengan kesehatan)
 - 1) Siswa mampu berkomunikasi dengan teman sebaya karena asik bermain game online
 - 2) Hilangnya kepedulian siswa dengan lingkungan sekitar
4. Variabel Y (Disiplin Siswa)
- a. Siswa sudah berada di dalam kelas sebelum jam pelajaran dimulai
 - b. Siswa memperhatikan guru menjelaskan pelajaran
 - c. Siswa mencatat materi pelajaran yang penting ketika guru menjelaskan
 - d. Siswa bertanya kepada guru terkait pelajaran yang mereka tidak pahami.
 - e. Siswa mengajak teman-temannya untuk bekerja kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- f. Siswa mengulang bahan pelajaran yang telah disampaikan oleh guru
- g. Siswa menghafal materi sebelum mata pelajaran dimulai
- h. Siswa mempersiapkan materi yang akan dibahas sebelum pelajaran dimulai
- i. Siswa membaca buku pelajaran sebelum pelajaran dimulai
- j. Siswa menyelesaikan tugas sebelum tugas di kumpulkan

E. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan pendapat para ahli dalam konsep teori, maka penulis berasumsikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game online terhadap disiplin siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan yang sifatnya sementara dan ditarik berdasarkan fakta yang ada serta akan dibuktikan kebenarannya. Maka dugaan sementara penelitian ini berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan diatas, mengenai pengaruh penggunaan media game online terhadap disiplin siswa di SMA Negeri 1 Kampar Utara adalah:

Ha : Ada pengaruh penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang sumber data dan proses penelitiannya menggunakan kancha atau lokasi tertentu.³⁴ Penelitian ini termasuk penelitian korelasional yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan dan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada.³⁵

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 20-31 Oktober 2022, sedangkan tempat penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kampar Utara, yang beralamat di Jl. Raya Bangkinang-Pematang Kulim Km. 13, Desa Muara Jalai, Kecamatan Kampar Utara.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Kampar Utara Tahun Ajaran 2022/2023. Sedangkan objeknya adalah penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa.

D. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan (jumlah) subjek atau sumber data penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1

³⁴ Lexi J Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007), h. 9

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 4

Kampar Utara yang berjumlah 286 siswa. Dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini terlalu besar, maka peneliti hanya mengambil sampel penelitian sebesar 20% dari 286 siswa, yaitu sebanyak 57 siswa.

Disini peneliti menggunakan teknik *simple randem sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dan populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik diantaranya :

1. Angket

Adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya.³⁶ Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengaruh penggunaan media *game online* dan disiplin siswa. Angket diberikan kepada siswa yang di ambil sebagai sampel berjumlah sebanyak 57 orang siswa. Semua pernyataan dalam angket disajikan dalam bentuk skala Likert yang disesuaikan dengan pernyataan, artinya diberikan kepada responden untuk menjawabnya sebagai berikut:

- | | | |
|-----------|------|------------------|
| 1) Selalu | (SL) | diberikan skor 5 |
| 2) Sering | (SR) | diberikan skor 4 |

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), h. 142

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Kadang-kadang (KD) diberikan skor 3
- 4) Jarang (JR) diberikan skor 2
- 5) Sangat Jarang (SJR) diberikan skor 1

2. Dokumentasi

Cara atau teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis sejumlah dokumen yang terkait dengan masalah penelitian. Pengumpulan data melalui dokumen bisa menggunakan alat kamera (*video shooting*), atau dengan cara foto kopi.³⁷ Cara ini dilakukan untuk mengumpulkan sejumlah dokumen yang terkait dengan masalah penelitian seperti, untuk memperoleh jumlah siswa, jumlah kelas dan data lainnya yang diperlukan.

F. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel (penggunaan media *game online* dengan disiplin siswa), data dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan teknik korelasi. Data yang telah terkumpul akan dianalisis dengan teknik analisis korelasional *Product Moment* dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- R_{xy} : angka indeks korelasi “r” Product Moment
 N : Number of cases (banyaknya subjek seluruhnya)

³⁷ Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami* (Pekanbaru : Suska Press, 2015), h. 62-64

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Σxy : Jumlah hasil perkalian antara skor x dan y
 Σx : Jumlah seluruh skor x
 Σy : Jumlah seluruh skor y
 Σx^2 : Jumlah skor x setelah masing-masing dikuadratkan
 Σy^2 : Jumlah skor y setelah masing-masing dikuadratkan.³⁸



³⁸ Djam'an Syaitory & Aan Komariyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 206

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa di SMA Negeri 1 Kampar Utara, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh negatif penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa di SMA Negeri 1 Kampar Utara, dengan hasil $R_{xy} = -0,885$ lebih besar dari r tabel pada taraf signifikan 5% ($-0,273$) maupun pada taraf signifikan 1% ($-0,354$) dengan cara lain dapat ditulis dengan ($-0,273 < -0,885 > -0,354$), ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Adapun besar pengaruh penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa adalah sebesar 78,4%. Ini berarti bahwa semakin tinggi penggunaan media *game online*, maka semakin rendah disiplin siswa di SMA Negeri 1 Kampar Utara. Sebaliknya semakin rendah penggunaan media *game online*, maka semakin tinggi pula disiplin siswa di SMA Negeri 1 Kampar Utara.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh maka penulis dapat memberikan rekomendasi, adapun rekomendasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara diharapkan dapat mengontrol diri dalam penggunaan media *game online* sebagai

sarana bermain, tidak terlalu terfokus kepada game online namun juga memperhatikan bagaimana pentingnya pendidikan dan kesehatan diri dengan cara menumbuhkan disiplin dalam diri.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengadakan penelitian sejenis, maka penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penulisan skripsi khususnya yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media *game online* terhadap disiplin siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





DAFTAR KEPUSTAKAAN

- A. Wibowo, *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012)
- Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004)
- Agung Salim, “*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*”, (Skripsi UIN Alauddin Makassar, 2016)
- Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami* (Pekanbaru : Suska Press, 2015)
- Arsyi Mirdanda, *Motivasi Presrtasi dan Disimplin Peserta Didik*, Pontianak : Yudha English Galeri, 2018
- Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, (Jakarta : Kencana, 2006)
- Chabib Thoha, *PBM PAI di Sekolah; Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 1998)
- Depertemen Agama, *Al-Qur’an dan Terjemahan*, (Jakarta : Depag, 2012)
- Djam’an Syaitory & Aan Komariyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009)
- Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta* : Jurnal Konseling, 3 (1), 98, 2017
- E.Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009)
- Hardiyansyah Masya, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqan Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 03 No. 1, 2016
- Karlina, “*Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Disiplin Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 11 Pekanbaru*”, (Skripsi UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2018)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Lexi J Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007)
- Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar, Jurnal Jaffray, Vol. 15 No. 2, 2017*
- Moh.Sochib, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Siswa*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010)
- Mudasir, *manajemen Kelas*, (Pekanbaru : Zanafa Publishing, 2011)
- Putra Kukuh, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun 2017*, Vol. 33 No. 2
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Kalam Mulia, 2002)
- Sayyid Quthb, *Tafsir Fi Zilalil Qur'an di Bawah Naungan Al-Qur'an Jil VII*, (Jakarta : Gema Insani, 2003)
- Singgih Tego Saputra dan Pardiman, *Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2009 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. X, No. 1 Tahun 2012)*
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010)
- Syaiful Bahri Djamarah, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002)
- Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam : Berbasis Integritas dan Kompetensi*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014)
- Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia, 2008)
- Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2011)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 1 INSTRUMEN ANGKET

Angket Penggunaan Media *Game Online* dan Disiplin Siswa

PENGANTAR

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan dan memperoleh data tentang penggunaan media *game online* siswa SMAN 1 Kampar Utara. Siswa diharapkan mengisi dengan yang sebenar-benarnya (jujur), sesuai dengan keadaan anda dan sesuai menurut apa yang anda pikirkan dan rasakan. Isi angket ini tidak akan mempengaruhi nilai siswa dan data yang berhubungan dengan siswa akan dirahasiakan.

1. Identitas Responden

Nama/Inisial :
Kelas :

2. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah Basmallah (Bismillahirrahmanirrahim) terlebih dahulu.
2. Bacalah pernyataan yang ada di lembaran angket.
3. Isilah alternatif jawaban pada lembar angket.
4. Berikan tanda *Chek list* (√) pada kolom jawaban yang telah tersedia.
Alternatif jawaban yang harus dipilih oleh responden antara lain :
 - a. Selalu : SL
 - b. Sering : SR
 - c. Kadang-kadang : KD
 - d. Jarang : JR
 - e. Sangat Jarang : SJR
5. Atas kesediaan anda bekerjasama dan mengisi serta mengembalikan angket ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penggunaan Media *Game Online*

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SL	SR	KD	JR	SJR
1	Saya cenderung kecanduan dalam bermain game online					
2	Saya tidak mampu membagi waktu bermain game online dan belajar.					
3	Saya tidak dapat menunda dalam bermain game online					
4	Saya merasa gelisah jika tidak bermain game online					
5	Kecanduan bermain game online meningkat dari waktu ke waktu					
6	Saya tidak dapat berhenti dalam memainkan game online					



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SL	SR	KD	JR	SJR
7	Saya merasa sulit dalam membagi waktu bermain game online dan belajar					
8	Saya jarang berkomunikasi dengan teman sebaya dikarenakan sibuk bermain game online					
9	Saya mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online					
10	Saya mengabaikan orang lain ketika saya bermain game online					

B. Disiplin Siswa

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SL	SR	KD	JR	SJR
1	Saya tidak pernah terlambat dalam mengikuti pelajaran di sekolah					
2	Saya selalu memperhatikan guru ketika kegiatan pelajaran dimulai					
3	Saya selalu mencatat meteri penting yang saya pelajari					
4	Saya selalu bertanya mengenai materi yang tidak saya pahami kepada guru					
5	Saya dan teman-teman selalu belajar kelompok dalam menyelesaikan tugas					
6	Saya selalu mengulangi pelajaran di rumah					
7	Saya mempelajari materi sebelum pelajaran dimulai					
8	Saya selalu mempersiapkan metri-materi yang akan segera dipelajari					
9	Saya membaca buku sebelum pelajaran dimulai					
10	Saya selalu menyelesaikan tugas sebelum dikumpulkan					

LAMPIRAN 2

OUTPUT SPSS Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Variabel X

Correlations

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	Total
X01	Pearson Correlation	1	,431**	,494**	,414**	,664**	,453**	,432**	,503**	,501**	,528**	,751**
	Sig. (2-tailed)		,001	,000	,001	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
X02	Pearson Correlation	,431**	1	,354**	,356**	,525**	,362**	,576**	,757**	,409**	,411**	,732**
	Sig. (2-tailed)	,001		,007	,007	,000	,006	,000	,000	,002	,001	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
X03	Pearson Correlation	,494**	,354**	1	,512**	,343**	,484**	,444**	,347**	,350**	,275*	,616**
	Sig. (2-tailed)	,000	,007		,000	,009	,000	,001	,008	,008	,038	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
X04	Pearson Correlation	,414**	,356**	,512**	1	,447**	,416**	,417**	,471**	,385**	,323*	,652**
	Sig. (2-tailed)	,001	,007	,000		,000	,001	,001	,000	,003	,014	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
X05	Pearson Correlation	,664**	,525**	,343**	,447**	1	,593**	,551**	,479**	,724**	,568**	,823**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,009	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
X06	Pearson Correlation	,453**	,362**	,484**	,416**	,593**	1	,443**	,290*	,366**	,429**	,661**
	Sig. (2-tailed)	,000	,006	,000	,001	,000		,001	,028	,005	,001	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

X07	Pearson Correlation	,432**	,576**	,444**	,417**	,551**	,443**	1	,545**	,578**	,499**	,763**
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,001	,001	,000	,001		,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
X08	Pearson Correlation	,503**	,757**	,347**	,471**	,479**	,290*	,545**	1	,447**	,480**	,752**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,008	,000	,000	,028	,000		,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
X09	Pearson Correlation	,501**	,409**	,350**	,385**	,724**	,366**	,578**	,447**	1	,568**	,737**
	Sig. (2-tailed)	,000	,002	,008	,003	,000	,005	,000	,000		,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
X10	Pearson Correlation	,528**	,411**	,275*	,323*	,568**	,429**	,499**	,480**	,568**	1	,712**
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,038	,014	,000	,001	,000	,000	,000		,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
Total	Pearson Correlation	,751**	,732**	,616**	,652**	,823**	,661**	,763**	,752**	,737**	,712**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,897	10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Lampiran 3

OUTPUT SPSS Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Variabel Y

Correlations

		Y01	Y02	Y03	Y04	Y05	Y06	Y07	Y08	Y09	Y10	Total
Y01	Pearson Correlation	1	,463**	,420**	,523**	,647**	,812**	,582**	,691**	,615**	,692**	,843**
	Sig. (2-tailed)		,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
Y02	Pearson Correlation	,463**	1	,590**	,539**	,344**	,514**	,376**	,586**	,500**	,501**	,710**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,009	,000	,004	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
Y03	Pearson Correlation	,420**	,590**	1	,506**	,418**	,436**	,313*	,404**	,458**	,454**	,651**
	Sig. (2-tailed)	,001	,000		,000	,001	,001	,018	,002	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
Y04	Pearson Correlation	,523**	,539**	,506**	1	,530**	,495**	,432**	,646**	,452**	,714**	,751**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000	,001	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
Y05	Pearson Correlation	,647**	,344**	,418**	,530**	1	,487**	,523**	,576**	,680**	,651**	,760**
	Sig. (2-tailed)	,000	,009	,001	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
Y06	Pearson Correlation	,812**	,514**	,436**	,495**	,487**	1	,690**	,675**	,490**	,689**	,822**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,001	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Y07	Pearson Correlation	,582**	,376**	,313*	,432**	,523**	,690**	1	,601**	,469**	,656**	,728**
	Sig. (2-tailed)	,000	,004	,018	,001	,000	,000		,000	,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
Y08	Pearson Correlation	,691**	,586**	,404**	,646**	,576**	,675**	,601**	1	,460**	,740**	,831**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,002	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
Y09	Pearson Correlation	,615**	,500**	,458**	,452**	,680**	,490**	,469**	,460**	1	,516**	,735**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
Y10	Pearson Correlation	,692**	,501**	,454**	,714**	,651**	,689**	,656**	,740**	,516**	1	,856**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57
Total	Pearson Correlation	,843**	,710**	,651**	,751**	,760**	,822**	,728**	,831**	,735**	,856**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57	57

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,923	10

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

LAMPIRAN 4 OUTPUT SPSS Uji NORMALITAS DATA

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		57
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,12468023
Most Extreme Differences	Absolute	,084
	Positive	,084
	Negative	-,083
Test Statistic		,084
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta ini UIN SUSKA RIAU State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 5 OUTPUT UJI LINIERITAS DATA

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
DISIPLIN SISWA * MEDIA GAME ONLINE	Between Groups	(Combined)	2261,612	21	107,696	14,137	,000
		Linearity	1981,483	1	1981,483	260,102	,000
		Deviation from Linearity	280,130	20	14,006	1,839	,056
Within Groups			266,633	35	7,618		
Total			2528,246	56			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 6 OUTPUT PEARSON CORRELATION

		MEDIA GAME ONLINE	DISIPLIN SISWA
MEDIA GAME ONLINE	Pearson Correlation	1	-,885**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	57	57
DISIPLIN SISWA	Pearson Correlation	-,885**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	57	57

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN 7 OUTPUT SPSS KOEFISIEN DETERMINAN

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,885 ^a	,784	,780	3,153

- a. Predictors: (Constant), MEDIA GAME ONLINE
- b. Dependent Variable: DISIPLIN SISWA



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 8 SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647 Fax. (0761) 561647 Web.www.uisu.ac.id, E-mail: eftar_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/16215/2021
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 07 Desember 2021

Kepada
 Yth. Drs. H. Mudasir, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : CINDY KHAIRANI
 NIM : 11711200914
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : Pengaruh Akses Internet Terhadap Perilaku Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara
 Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Agama Islam Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam
 an Dekan
 Wakil Dekan I



[Signature]
 Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017199703 1 004

Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 9 SURAT PERPANJANGAN PENUNJUKKAN PEMBIMBING



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.16 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ik.uinsuska.ac.id E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/E.II.4/PP.00.9/10793/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 03 Agustus 2022

Kepada
Yth. Drs. H. Mudasir, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : CINDY KHAIRANI
NIM : 11711200914
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Game Online Terhadap Disiplin Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Agama Islam dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam
an Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004



Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN 10 PENGESAHAN PERBAIKAN PROPOSAL



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0781) 7077307 Fax. (0781) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Cindy Khairani
 Nomor Induk Mahasiswa : 11711200914
 Hari/Tanggal Ujian : Rabu/ 27 April 2022
 Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Media *Game Online* Terhadap Disiplin Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dra. Afrida, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Drs. Marwan, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan I

 Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 18 Juni 2022
 Peserta Ujian Proposal


 Cindy Khairani
 NIM. 11711200914

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 11 Lembar Kegiatan Bimbingan Skripsi Mahasiswa



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : Skripsi
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dr. H. Mudasir, M.Pd.
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19661108 199402 1 001
3. Nama Mahasiswa : Cindy Khairani
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11711200914
5. Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	25 Juli 2022	Konsep Operasional		
2	29 Juli 2022	Instrumen Penelitian		
3	04 Agustus 2022	Acc Instrumen Penelitian		
4	21 November 2022	Bab IV Hasil Penelitian		
5	05 Desember 2022	Revisi Bab IV Hasil Penelitian		
6	08 Desember 2022	Acc Skripsi		

Pekanbaru, Desember 2022

Pembimbing

Dr. H. Mudasir, M.Pd.
 NIP. 19661108 199402 1 001



LAMPIRAN 12 SURAT IZIN MELAKUKAN PRA RISET

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.fk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/8797/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 15 Juli 2022

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMAN 1 KAMPAR UTARA
di
Tempat

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : CINDY KHAIRANI
NIM : 11711200914
Semester/Tahun : X (Sepuluh)/ 2022
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Amirah
Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 13 SURAT BALASAN MELAKUKAN PRA RISET



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 KAMPAR UTARA**

ALAMAT : JL. RAYA BANGKINANG - PEMATANG KULIM KM. 13 MUARA JALAI KEC. KAMPAR UTARA

E - Mail : smansatukamparutara@gmail.com

NSS : 301140663001

Akreditasi : A

Kode Pos : 28461

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 422/ SMAN-1/KU/2022/067

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RINALDI, S.Pd
 NIP : 19700610 200012 1 009
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMA N 1 Kampar Utara
 Alamat : Muara Jalai

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : CINDY KHAIRANI
 NIM : 11711200914
 Proram Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas : UIN SUSKA Riau

Pada prinsipnya kami bersedia menerima Mahasiswa/i tersebut diatas untuk melakukan kegiatan Penelitian (Riset) di SMA Negeri 1 Kampar Utara.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Muara Jalai, 18 Juli 2022
 Kepala Sekolah

RINALDI, S.Pd
 NIP. 19700610 200012 1 009



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 14 SURAT IZIN MELAKUKAN RISET DARI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.10 Tandan Pekanbaru Riau 28293 PG. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.fk.uinsuska.ac.id, E-mail: eflak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/9874/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 01 Agustus 2022 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **CINDY KHAIRANI**
NIM : 11711200914
Semester/Tahun : X (Sepuluh)/ 2022
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Media Game Online terhadap Disiplin Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Kampar Utara, Jl. Raya Bangkinang - Pematang Kulim Km. 13 Muara Jalai, Kec. Kampar Utara. Kode Pos : 28461
Waktu Penelitian : 3 Bulan (01 Agustus 2022 s.d 01 November 2022)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 15 SURAT REKOMENDASI DPMPPTSP PROVINSI RIAU



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 480 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 P E K A N B A R U
 Email : dpmpptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/49603
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/9874/2022 Tanggal 1 Agustus 2022, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

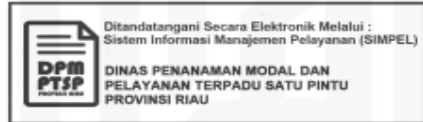
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : CINDY KHAIRANI |
| 2. NIM / KTP | : 117112009140 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME ONLINE TERHADAP DISIPLIN SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KAMPAR UTARA |
| 7. Lokasi Penelitian | : SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KAMPAR UTARA KABUPATEN KAMPAR |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 3 Agustus 2022



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 16 SURAT REKOMENDASI KESBANGPOL KAMPAR



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146
BANGKINANG Kode Pos : 28412

REKOMENDASI

Nomor : 071/BKBP/2022/460

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/49603 Tanggal 03 Agustus 2022, dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada:

- | | | |
|---------------------|---|---|
| 1. Nama | : | CINDY KHAIRANI |
| 2. NIM | : | 11711200914 |
| 3. Universitas | : | UIN SUSKA RIAU |
| 4. Program Studi | : | PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 5. Jenjang | : | S1 |
| 6. Alamat | : | PEKANBARU |
| 7. Judul Penelitian | : | PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME ONLINE TERHADAP DISIPLIN SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KAMPAR UTARA |
| 8. Lokasi | : | SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KAMPAR UTARA |

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/pras riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang
 pada tanggal 08 Agustus 2022

a.n. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**
 Kepala Bidang idiologi, wawasan kebangsaan
 dan karakter Bangsa


ONNITA, SE
 Pembina (IV/a)
 NIP. 19661009 198803 2 003

Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Kepala Sekolah SMAN 1 Kampar Utara.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 17 SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN RISET



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 KAMPAR UTARA
ALAMAT : JL. RAYA BANGKINANG - PEMATANG KULIM KM. 13 MUARA JALAI KEC. KAMPAR UTARA
E - Mail : smansatukamparutara@gmail.com
NSS : 301140663001
Akreditasi : A
Kode Pos : 28461

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/SMAN-1/KU/2022/121

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 1 Kampar Utara dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : CINDY KHAIRANI
NIM : 11711200914
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Nama tersebut diatas benar telah melakukan kegiatan Penelitian/Riset dan Pengumpulan Data untuk Bahan Penyusunan Skripsi dengan Judul Penelitian "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME ONLINE TERHADAP DISIPLIN SISWA DI SEKOLAH MENGENGAH ATAS NEGERI 1 KAMPAR UTARA" pada tanggal 20 s/d 31 Oktober 2022 di SMA Negeri 1 Kampar Utara.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Muara Jalai, 31 Oktober 2022
Kepala Sekolah

RINALDI, S.Pd
NIP. 19700610 200012 1 009

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN 18 DOKUMENTASI PENYEBARAN ANGKET



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



DAFTAR RIWAYAT PENULIS



Cindy Khairani, dilahirkan di Bangkinang, Kabupaten Kampar, Riau, pada tanggal 20 April 1999. Anak dari pasangan Alm. Ayahanda Sudarto dan Ibunda Dasmaniar, S.Pd.I. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis mempunyai adik perempuan bernama Chofifah Permata Sari.

Adapun riwayat pendidikan penulis:

1. Lulusan SD Negeri 023 Langgini Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.
2. Lulusan Mts PP. Daarun Nahdhah Thawalib Bangkinang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.
3. Lulusan MA PP. Daarun Nahdhah Thawalib Bangkinang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.
4. Kemudian penulis melanjutkan studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan konsentrasi SLTP-SLTA pada tahun 2017. Alhamdulillah penulis lulus ujian munaqasyah pada tanggal 26 Jumadil Akhir 1444 H/ 19 Januari 2023 M sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dengan judul karya ilmiah: **“Pengaruh Penggunaan Media *Game Online* terhadap Disiplin Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar Utara”** dibawah bimbingan bapak Dr. H. Mudasir, M. Pd.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.