

ABSTRAK

Ramadhani Latesa Muraza,2020: Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Disiplin Belajar Warga Belajar Pada Pelatihan Otomotif Di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya disiplin warga belajar, hal ini diduga karena tingginya intensitas bermain *game online* warga belajar pada pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team. Penelitian ini bertujuan untuk melihat, 1) gambaran intensitas bermain *game online* warga belajar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team, 2) gambaran perilaku disiplin warga belajar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team, 3) hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku disiplin warga belajar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah 75 orang warga belajar yang terdaftar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team. Sampel pada penelitian ini diambil sebanyak 40% dari jumlah populasi yaitu sebanyak 30 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, sedangkan alat pengumpulan data berupa daftar pernyataan. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan persentase dan *product moment*.

Hasil penelitian dapat dilihat bahwa, (1) intensitas bermain *game online* warga belajar di Lembaga Kursus Racing Mandiri Team tergolong tinggi, (2) perilaku disiplin warga belajar selama mengikuti pelatihan tergolong rendah, dan (3) terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku disiplin warga belajar pada pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team. Untuk itu peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu kepada, 1) warga belajar agar dapat meningkatkan disiplin dalam pelatihan di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team, 2) instruktur agar tidak membolehkan warga belajar untuk bermain smartphone saat kegiatan pelatihan berlangsung di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team, 3) orang tua warga belajar agar dapat mengawasi anak dalam bermain smartphone.

Kata kunci: Intensitas, Perilaku Disiplin