

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
DENGAN PERILAKU DISIPLIN WARGA BELAJAR PADA  
PELATIHAN OTOMOTIF DI LEMBAGA KURSUS  
MANDIRI RACING TEAM**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)*



Oleh:  
RAMADHANI LATESA MURAZA  
NIM. 1204764/ 2012

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
TAHUN 2020**

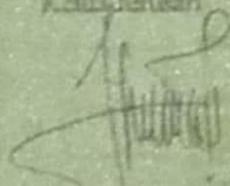
PERSetujuan SKRIPSI

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE  
DENGAN PERILAKU DISIPLIN WARGA BELAJAR PADA  
PELATIHAN OTOMOTIF DI LEMBAGA KURSUS  
MANDIRI RACING TEAM

Nama : Ramadhan Latesa Muraza  
Nim/TM : 1204764/2012  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

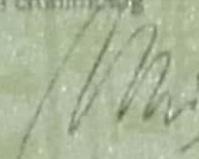
Padang, 01 Juni 2020

Mengetahui,  
Konselor Jurusan



Dr. Isjanar, M.Pd  
NIP. 19760623 200501 2 2007

Disetujui  
Peraihimbing



Des Wisrom, M.Pd  
NIP. 19591013 198703 1 003

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji  
Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan  
Perilaku Disiplin Warga Belajar Pada Pelatihan Otomotif Di  
Lembaga Kursus Mandiri Racing Team

Nama : Ramadhani Latesa Muraza

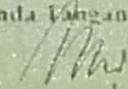
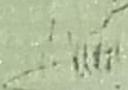
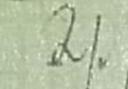
Nim/BP : 1204764/2012

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2020

### Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Des. Wisroni, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Dr. Ismaniar, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Wirdatul 'Amin, M.Pd	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ramadhani Latesa Muraza

Nim/BP : 1204764/2012

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Disiplin Warga Belajar Pada Pelatihan Otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan yang mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Mei 2020

Yang menyatakan,



Ramadhani Latesa Muraza

NIM. 1204764

## 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**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Disiplin Warga Belajar Pada Pelatihan Otomotif Di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team” Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah FIP UNP. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Ismaniar, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah membimbing dan memberikan keyakinan serta motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Alim Harun Pamungkas, S. Pd., M. Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Wisroni, M.Pd. selaku Pembimbing dan Dosen Penasehat Akademik, yang telah membimbing dan memberikan keyakinan serta motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.

5. Staf pengajar serta karyawan Jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan.
6. Teristimewa kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan do'a dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi dan studi.
7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan dan masukan baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi.
8. Semua pihak yang telah banyak memberikannya selama penulisan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah Bapak/Ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis berharap semoga apa yang penulis lakukan ini dapat bermanfaat bagi kita semua serta mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca guna kesempurnaan skripsi ini. Aamiin.

Padang, Juni 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Pertanyaan Penelitian .....	8
G. Manfaat Penelitian .....	8
H. Definisi Operasional .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Pustaka .....	12
1. Lembaga Kursus Bagian dari Pendidikan Luar Sekolah .....	12
a. Tujuan Lembaga Kursus .....	13
b. Jenis Lembaga Kursus .....	14
2. Intensitas Bermain <i>Games</i> .....	17
a. Pengertian Intensitas .....	17
b. <i>Game Online</i> .....	22
3. Perilaku Disiplin .....	26
a. Pengertian Disiplin .....	26
b. Karakteristik Individu yang Berdisiplin .....	28
c. Pentingnya Disiplin bagi Warga Belajar .....	30
4. Hubungan Intensitas Bermain Games dengan Disiplin Belajar Warga Belajar .....	31
B. Kerangka Konseptual .....	34
C. Penelitian yang Relevan .....	35
<b>BAB III METODELOGI PELITIAN</b> .....	<b>37</b>
A. Jenis Penelitian .....	37
B. Populasi dan Sampel .....	37
C. Jenis dan Sumber Data .....	39
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	39
E. Teknik Analisis Data .....	40
F. Uji Coba Instrumen .....	41

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian .....	44
B. Pembahasan.....	53
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>61</b>
A. Simpulan.....	61
B. Saran.....	62
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Data Kedisiplinan Warga Belajar Kegiatan Pelatihan Otomotif .....	4
2. Populasi Penelitian Sampel Penelitian Distribusi Frekuensi Variabel Intensitas.....	38
3. Bermain <i>Game Online</i> .....	39
4. Distribusi Frekuensi Variabel Perilaku Disiplin .....	45
5. Analisis Hubungan antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Disiplin .....	51

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Kerangka Konseptual .....	35
Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	45
Histogram Distribusi Frekuensi Variabel perilaku Disiplin Belajar.....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi instrument Penelitian .....	67
2. Instrument Penelitian .....	68
3. Rekapitulasi Data Uji Instrumen Variabel X .....	71
4. Uji Validitas dan Realibilitas Variabel X .....	71
5. Rekapitulasi Data Uji Coba Instrumen Variabel Y .....	72
6. Uji Validitas dan Realibilitas Variabel Y .....	73
7. Rekapitulasi Data Penelitian Variabel X .....	75
8. Uji Validitas dan Realibilitas Variabel X .....	77
9. Rekapitulasi Data Penelitian Variabel Y .....	78
10. Uji Validitas dan Realibiltas Variabel Y .....	79
11. Data Frekuensi .....	88
12. Tabel Analisis Hubungan Itensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Disiplin .....	94
13. Tabel Harga Kritik r Tabel.....	95

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan sangat berpengaruh untuk memajukan kehidupan manusia ke arah yang bermanfaat dan terciptanya inovasi untuk masa yang akan datang karena melalui pendidikan dapat memperoleh ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Sudjana (2004), menyatakan bahwa untuk terwujudnya bangsa yang cerdas dan berdaya saing maka pendidikan berfungsi sebagai pengembangan kemampuan serta pembentukan watak serta peradaban bangsa sehingga terwujudlah manusia yang aktif dan inovatif, agar dapat mewujudkan dan mengembangkan potensi peserta 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.

Pendidikan dikelola baik secara formal, informal maupun nonformal, agar terwujudnya tujuan pendidikan nasional tersebut. Untuk mencapai tujuan belajar pendidikan luar sekolah sebagai proses belajar yang dilaksanakan secara terencana pada lingkup pendidikan nonformal, baik dilaksanakan secara mandiri atau merupakan rangkaian dari suatu aktivitas yang luas dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan sasaran didik. Pendidikan nonformal merupakan pendidikan yang mempunyai hubungan yang terstruktur dan terarah di luar sekolah sehingga seseorang memperoleh informasi, menambah wawasan,

pelatihan dan pendidikan serta bimbingan sesuai dengan layanan usia dan kebutuhan hidup, sehingga dapat meningkatkan keterampilan, sikap, nilai-nilai dan norma-norma yang berhubungan dengan peserta yang dapat menerapkan hal tersebut dalam lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Lembaga kursus merupakan salah satu bagian dari lembaga pendidikan nonformal yang sangat bermanfaat dan berpengaruh dalam mengembangkan potensi masyarakat. Kursus dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang membutuhkan pengembangan wawasan keterampilan, *life skill*, dan perilaku untuk pengembangan aktualisasi diri, mengembangkan minat dan bakat, kemandirian dalam bekerja, serta untuk melanjutkan pendidikan yang terarah dan terstruktur. Lembaga kursus bertujuan agar terciptanya inovasi dan pengembangan seluruh potensi, minat, bakat dan kemauan masyarakat sehingga dilaksanakannya kegiatan kursus keterampilan yang diselenggarakan beranekaragam dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Disiplin dalam belajar merupakan suatu keharusan yang harus dijalankan dan dilaksanakan bagi seluruh warga belajar agar tercapainya tujuan belajar. Disiplin merupakan sebagai pengawasan terhadap diri sendiri untuk melaksanakan segala sesuatu yang telah disetujui atau diterima sebagai tanggung jawab. Tu'u (2004), mengatakan bahwa dalam membentuk individu yang bercirikan unggul dan terdepan maka disiplin sangat berperan penting

dikarenakan, (1) kesadaran diri dapat dimunculkan dengan sikap disiplin, sehingga dapat berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, jika terdapat warga belajar yang sering melanggar aturan yang telah disepakati sehingga dapat menghambat proses optimalisasi potensi dan prestasinya, (2) suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif selama kegiatan pembelajaran berlangsung jika tidak adanya kesadaran diri akan sikap disiplin dari diri masing-masing, (3) disiplin merupakan kesadaran akan terwujudnya norma, aturan, kepatuhan dan ketaatan yang dapat berpengaruh dalam menentukan kesuksesan seseorang.

Menurut Suradi (2011), Disiplin dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu terdiri dari intensitas, minat, motivasi, dan wawasan seseorang. Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa intensitas merupakan salah satu hal yang dapat berpengaruh terhadap kedisiplinan dalam belajar. Menurut Chaplin (2004), intensitas adalah kekuatan yang mendukung suatu sikap. Intensitas adalah kegiatan serta usaha yang dilakukan seseorang agar mendapatkan tujuan belajar yang maksimal.

Pelatihan otomotif yang dilaksanakan di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team merupakan pelatihan dasar untuk anak-anak putus sekolah khususnya laki-laki yang diselenggarakan selama 8 bulan dengan pelaksanaan kegiatan 3 hari dalam satu minggu yang diikuti oleh 75 orang. Ketepatan warga

belajar dalam menghadiri proses pembelajaran sangatlah penting guna menambah ilmu yang sudah dimilikinya.

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan dan wawancara dengan instruktur serta pengelola lembaga kursus Bapak Agus Riyadi pada tanggal 20 Juli 2019 diperoleh informasi bahwa banyaknya warga belajar yang hadir tidak tepat waktu saat kegiatan pelatihan berlangsung. Hal ini terlihat warga belajar masuk ke kelas pada jam 09.00 WIB dan mengganggu konsentrasi warga belajar yang lain. Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Data Kedisiplinan Warga Belajar Kegiatan Pelatihan Otomotif**

No	Bulan/Tahun	Kondisi Kehadiran			
		Hadir	Terlambat	Tidak Hadir	Jumlah
1	Juli 2019	55 orang	15 orang	20 orang	75 orang
2	Agustus 2019	48 orang	22 orang	27 orang	75 orang
3	September 2019	39 orang	28 orang	36 orang	75 orang
4	Oktober 2019	30 orang	32 orang	45 orang	75 orang

Sumber : Rekapitulasi Kehadiran Warga Belajar Di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team

Berdasarkan data tabel di atas dapat dilihat bahwa banyak warga belajar datang terlambat pada saat pelatihan berlangsung, kehadiran warga belajar yang menurun setiap bulannya dan meningkatnya warga belajar yang datang terlambat.

Selain itu, warga belajar kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pelatihan berlangsung. Hal ini terlihat pada, kurangnya persiapan warga belajar untuk mengikuti pelatihan seperti, tidak membawa alat praktek yang diinstruksikan oleh instruktur.

Di samping itu, selama kegiatan berlangsung terlihat kurangnya keseriusan warga belajar dalam menerima dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh sumber belajar, saat diamati terhadap warga belajar tidak mengikuti kegiatan pelatihan sesuai dengan prosedur dan tahapan yang telah disampaikan oleh instruktur dan banyaknya warga belajar tidak menyelesaikan tugas berdasarkan waktu yang telah disepakati. Selama kegiatan pelatihan berlangsung warga belajar melakukan kegiatan praktek secara bergantian, hal ini dikarenakan kurang tersedianya alat dan bahan yang disediakan oleh lembaga kursus seperti alat kunci kunci yang digunakan untuk kegiatan praktek.

Sesuai dengan wawancara peneliti dengan instruktur pelatihan, banyaknya warga belajar yang bermain *game online* saat pelatihan berlangsung. Hal ini terlihat masih banyak warga belajar yang lalai mengerjakan tugas dan praktek saat pelatihan berlangsung. Bahkan tidak sedikit warga belajar yang keluar masuk dan meribut saat instruktur sedang menjelaskan materi. Hal ini diduga karena warga belajar kecanduan terhadap

*game online* yang mereka mainkan secara intens sehingga mereka lupa dengan tugas dan tanggung jawab mereka selama pelatihan berlangsung.

Hal ini sejalan dengan pendapat Chaplin (2004), bahwa intensitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara terus menerus hingga lupa waktu, maka seseorang apabila sudah tenggelam dalam aktivitas tersebut maka ia akan menunda-menunda kegiatan yang lain yang akan dikerjakan sehingga menjadi tidak disiplin terhadap kegiatan lain yang akan dilakukan. Disiplin sangat dipengaruhi oleh intensitas seseorang dalam melakukan suatu kegiatan, disiplin akan berjalan dengan baik apabila seseorang mampu untuk membagi waktu dengan baik sesuai aktivitas yang akan dilakukan secara rutin. Oleh karena itu, intensitas diduga salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya perilaku disiplin.

Berdasarkan fenomena di atas, maka penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Disiplin Warga Belajar Pada Pelatihan Otomotif Di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fenomena di atas, diidentifikasi beberapa masalah yaitu,

1. Kurangnya motivasi warga belajar untuk datang tepat waktu dalam mengikuti pelatihan otomotif

2. Kurangnya persiapan warga belajar dalam mengikuti pelatihan otomotif
3. Kurangnya minat warga belajar untuk mengikuti pelatihan otomotif
4. Ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang memadai
5. Kebiasaan bermain *game online* yang dilakukan warga belajar

### **C. Pembatasan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi pada intensitas bermain *game online* dengan perilaku disiplin warga belajar pada pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.

### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku disiplin warga belajar pada pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Untuk melihat gambaran intensitas bermain *game online* di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.
2. Untuk melihat gambaran perilaku disiplin warga belajar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team

3. Untuk melihat hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku disiplin warga belajar pada pelatihan otomotif di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.

#### **F. Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan penelitian yang akan dijawab melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah gambaran intensitas bermain *game online* di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.
2. Bagaimanakah gambaran perilaku disiplin warga belajar di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.
3. Bagaimanakah hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku disiplin di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.

#### **G. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Dapat menambah ilmu pengetahuan Pendidikan Luar Sekolah khususnya tentang faktor-faktor yang berhubungan dengan perilaku disiplin warga belajar.

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan masukan bagi warga belajar agar dapat meningkatkan disiplin dalam pelatihan.

- b. Memberikan masukan bagi instruktur agar tidak membolehkan warga belajar untuk bermain smartphone saat kegiatan pelatihan berlangsung di Lembaga Kursus Mandiri Racing Team.
- c. Memberikan masukan bagi orang tua warga belajar agar dapat mengawasi anak dalam bermain smartphone.

## **H. Defenisi Operasional**

### **1. Intensitas Bermain *Game Online***

Intensitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan sebagai keadaan tingkatan atau intensnya. Intensitas diartikan sebagai kemampuan, kekuatan dan gigih tidaknya. Menurut Chaplin (2004), menyatakan bahwa intensitas merupakan suatu kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, kekuatan tingkah laku atau pengalaman seperti intensitas suatu reaksi emosional, dan kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap. Dalam hal ini kata intensitas merupakan keadaan tingkatan yang menunjukkan perilaku bersemangat, kemampuan, kekuatan dan gigihnya seseorang dalam melakukan sesuatu.

Indikator dari intensitas diambil dari pengertian intensitas menurut Chaplin (2004) yaitu:

- a. Frekuensi yaitu kekerapan atau jarang kerapnya, frekuensi yang dimaksud adalah seringnya kegiatan itu dilakukan dalam periode waktu tertentu. Jadi

sub indikator frekuensi dalam penulisan ini adalah keseringan warga belajar dalam bermain *games*.

- b. Durasi yaitu berapa lama kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan, berapa lama seseorang bermain *games* setiap kalinya, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game* maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *games*. Jadi sub indikator durasi adalah berapa lama waktu yang diigunakan warga belajar dalam bermain *games*.
- c. Atensi yaitu perhatian yang diberikan warga belajar pada permainan *games* yang dimainkannya. Dalam hal ini yang diukur adalah perhatian warga belajar selama bermain *games*. Jadi sub indikator dari atensi adalah mendengarkan, memperhatikan, dan menulis warga belajar saat pelatihan berlangsung.
- d. Emosi yang meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa (Lewis dan Granic, 2000). Jadi sub indikator penelitian ini adalah reaksi emosi dari permainan *games* yang meliputi rasa suka, kegembiraan, marah, atau kesal pada saat sedang bermain *games* sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

## 2. Perilaku Disiplin

Nitisemito (2003), menyatakan bahwa disiplin merupakan suatu sikap tingkah laku dan perbuatan yang sesuai dengan peraturan-peraturan, baik yang lisan maupun yang tertulis. Menurut Agus (2012), menyatakan bahwa disiplin adalah sikap mental yang mengandung kerelaan untuk memenuhi semua ketentuan, peraturan, dan norma yang berlaku dalam menunaikan tugas dan tanggung jawab. Perilaku disiplin adalah salah satu kunci yang dapat mewujudkan suasana belajar menjadi kondusif dan optimal. Perilaku disiplin merupakan kesadaran untuk melakukan sesuatu pekerjaan dengan tertib dan teratur sesuai dengan peraturan-peraturan yang berlaku dengan penuh tanggung jawab tanpa paksaan dari siapapun. Berdasarkan pendapat diatas perilaku disiplin yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesadaran yang harus dimiliki oleh warga belajar akan menjalankan aturan yang telah ditentukan dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Indikator disiplin dalam penelitian ini adalah (1) kesiapan warga belajar melaksanakan semua aturan dan norma dalam pelatihan, (2) ketaatan, ketekunan melaksanakan aturan selama pelatihan, (3) ketertiban warga belajar mengikuti pelatihan dengan tertib.