



## PENGARUH *GAME* DAN KEDISIPLINAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR KELAS V

Charis Ainur Rifqi<sup>✉</sup>, Arif Widagdo

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima April 2019  
Disetujui Mei 2019  
Dipublikasikan Juni 2019

**Keywords:** learning discipline, game, learning achievement

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *game* dan kedisiplinan siswa kelas V SDN Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, serta seberapa besar kontribusi *game* dan kedisiplinan terhadap perubahan hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dokumentasi dan wawancara. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif, analisis korelasi sederhana, analisis korelasi ganda, analisis regresi sederhana dan analisis regresi ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *game* terhadap prestasi belajar sebesar 0,403 (2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kedisiplinan belajar terhadap prestasi belajar sebesar 0,576 (3) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *game* dan kedisiplinan belajar terhadap prestasi belajar sebesar 0,594 dan berpengaruh sebesar 35,3%. Simpulan dari penelitian ini adalah *game* dan kedisiplinan belajar secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

### Abstract

The objective of this study is to investigate the effect of game and students' discipline, as well as how much game and discipline contribute to changes in the learning outcomes of grade 5 students at SDN Gugus Larasati Gunungpati Semarang. This study employed quantitative approach with correlational study type. The technique of data collection employed questionnaire, documentation and interview. The method of data analysis used descriptive analysis, simple correlation analysis, multiple correlation analysis, simple regression analysis and multiple regression analysis. The result of the study showed that: (1) there was a positive and significant effect of game on the learning achievement as much as 0.403 (2) there was a positive and significant effect of learning discipline on the learning achievement as much as 0.576 (3) there was a positive and significant effect of game and learning discipline on the learning achievement as much as 0.594 and affected by 35.3%. The conclusion of this study is game and learning discipline simultaneously have an effect on students' learning achievement.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak setiap manusia di bumi ini. Sehingga hak pendidikan kepada setiap manusia wajib diberikan kepada semua orang tanpa memandang agama, ras dan suku. Indikator kemajuan sebuah negara dapat dilihat salah satunya dengan sistem pendidikannya. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak dan peradaban bangsa. Hal ini sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Adanya sistem pendidikan nasional ditujukan agar terdapat kesatuan arah dan tujuan pendidikan nasional yang sudah tertuang dalam UUD 1945 Alinea IV yang salah satunya menyebutkan bahwa tujuan bangsa Indonesia dengan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam pelaksanaan pendidikan terdapat komponen yang bersinergi satu sama lain meliputi guru, lingkungan penyelenggara pendidikan serta berbagai komponen yang berperan dalam bidang pendidikan. Semuanya bersatu menjadi satu kesatuan yang bertugas untuk mengantarkan obyek pendidikan kedalam proses perkembangan diri.

Dalam mencapai tujuan pendidikan, kurikulum memiliki tujuan yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.67 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kusuma (2015: 167) menjelaskan dalam hal belajar siswa akan berhasil belajarnya jika dalam dirinya ada kemauan untuk belajar dan disiplin untuk belajar. Tanpa adanya disiplin, seseorang akan sulit mencapai tujuan pendidikan. Karena disiplin menjadi bekal awal untuk mencapai tujuan pendidikan, khususnya di lingkungan sekolah. Tanpa adanya disiplin belajar siswa akan kesulitan dalam mengikuti

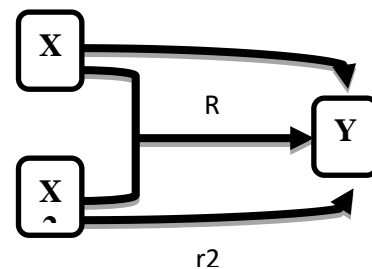
pembelajaran secara optimal. Daryanto (2013: 49) berpendapat disiplin pada dasarnya adalah kontrol diri dalam mematuhi aturan baik yang dibuat oleh diri sendiri maupun di dalam keluarga, lembaga pendidikan, masyarakat, maupun beragama. Pada saat proses pembelajaran kedisiplinan perlu dibangun dengan tujuan agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan berbagai respon dari siswa. Respon yang diharapkan muncul di antaranya adalah ketaatan dalam mengikuti pembelajaran, perhatian pada tugas-tugas belajar, dan perhatian pada proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Arrahmi, dkk (2015) dengan judul “Pengaruh Kedisiplinan dan Kemandirian Siswa terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN Se-kecamatan Kebumen” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kedisiplinan dan kemandirian siswa terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh antara *game* dan kedisiplinan terhadap prestasi belajar dan mengetahui besar pengaruh antara *game* dan kedisiplinan terhadap hasil belajar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah korelasi kausal. Sukmadinata (2015) menjelaskan bahwa penelitian korelasi ditujukan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel-variabel lain. Hubungan antara satu dengan beberapa variabel lain dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan keberartian (signifikansi) secara statistik. Adapun pola desain penelitian dari penelitian ini digambarkan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 1 Desain Penelitian (Sugiyono: 2015)

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 117). Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Gugus Larasati Gunungpati Kota Semarang tahun pelajaran 2017/2018.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis deskriptif, rata-rata presentase frekuensi *game* dan kedisiplinan belajar termasuk dalam kategori baik, sedangkan frekuensi prestasi belajar termasuk kategori cukup. Rincian hasil analisis hasil deskriptif sebagai berikut,

Tabel 1. Hasil Perhitungan Rata-rata pada Masing-masing Variabel

Variabel	Rata-rata skor	Kategori
<i>Game</i>	75,74	Tinggi
Kedisiplinan belajar	85,36	Tinggi
Prestasi belajar	67,23	Tinggi

Sumber: hasil pengolahan data penelitian tahun 2018

### Hasil Uji Prasyarat

#### Uji Normalitas

Berdasarkan data hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil perhitungan *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk variabel *game* sebesar 0,837, untuk variabel kedisiplinan belajar sebesar 0,478, dan untuk variabel prestasi belajar sebesar 0,806. Ketiga variabel tersebut mempunyai nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data dari ketiga variabel tersebut berdistribusi normal atau memenuhi uji prasyarat normalitas.

#### Uji Linieritas

Berdasarkan data hasil uji linieritas, menunjukkan bahwa hasil perhitungan *ANOVA*

diperoleh nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* untuk variabel *game* dan prestasi belajar sebesar 0,359, sedangkan untuk variabel kedisiplinan belajar dan prestasi belajar sebesar 0,240. Karena signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel *game* dan prestasi belajar, serta variabel kedisiplinan belajar dan prestasi belajar ada hubungan yang linier.

#### Uji Multikolinieritas

Berdasarkan hasil uji multikolinieritas, diketahui bahwa nilai *tollerance* variabel X sebesar 0,773 > 0,1 dan nilai VIF 1,294 < 10, sehingga tidak terjadi masalah multikolinieritas antar variabel independen.

### Hasil Uji Hipotesis

#### Analisis Korelasi Sederhana

Tabel 2 Hasil Analisis Korelasi Sederhana Correlations

		Game	Disiplin	Hasil Belajar
Game	Pearson Correlation	1	,477**	,403**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000
	N	102	102	102
Disiplin	Pearson Correlation	,477**	1	,576**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000
	N	102	102	102
Hasil Belajar	Pearson Correlation	,403**	,576**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	102	102	102

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

Sumber: Data olah SPSS 21 tahun 2018

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa nilai *Pearson Correlation* untuk variabel *game* dan hasil belajar sebesar 0,403 dan *Sig.* 0,000, dan untuk variabel kedisiplinan belajar dan hasil belajar sebesar 0,576 dan *Sig.* 0,000, dan untuk variabel *game* dan kedisiplinan belajar sebesar 0,403 dengan signifikansi 0,000. Karena nilai *Pearson Correlation* pada ketiga variabel masuk pada interval koefisien 0,400 – 0,599, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang sedang antara *game* dengan hasil belajar, ada

hubungan yang sedang antara kedisiplinan belajar dengan hasil belajar, serta ada hubungan yang sedang antara *game* dan kedisiplinan belajar. Karena nilai signifikansi pada ketiga variabel  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan (dapat diberlakukan untuk populasi tempat sampel diambil) antar variabel tersebut.

### Analisis Regresi Linier Sederhana

Tabel 3 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Variabel *Game* terhadap Prestasi belajar

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1	(Constant)	5,215	14,138	,369	,713
	Game	,819	,186	,403	4,404

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan Tabel 3, nilai-nilai output pada *Coefficients<sup>a</sup>* kemudian dimasukkan ke dalam persamaan regresi sebagai berikut,

$$Y = a + bX$$

$$Y = 5,215 + 0,819 X$$

(1) nilai konstanta (a) adalah 5,215, artinya jika *game* nilainya 0, maka hasil belajar rata-rata bernilai 5,215, dan (2) nilai koefisien regresi *game* (b) adalah 0,819, artinya setiap peningkatan internet sebesar 1 satuan, maka hasil belajar rata-rata akan meningkat sebesar 0,819 satuan.

Dalam menentukan ada tidaknya pengaruh *game* terhadap hasil belajar, maka dilakukan uji t. Berdasarkan Tabel 10, menunjukkan bahwa pada *Coefficients<sup>a</sup>* memperoleh t hitung sebesar 4,404 dengan nilai signifikansi 0,000, sedangkan dengan N sebesar 102, maka memperoleh t tabel sebesar 1,663. Dengan demikian nilai t hitung  $>$  t tabel ( $4,404 > 1,663$ ) dan signifikansi  $<$  0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa *game* berpengaruh terhadap hasil belajar rata-rata siswa kelas V SDN Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Tabel 4 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana Variabel Kedisiplinan Belajar terhadap Prestasi belajar

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1	(Constant)	,273	9,577	,028	,977
	Disiplin	,784	,111	,576	7,041

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan Tabel 4, nilai-nilai output pada *Coefficients<sup>a</sup>* kemudian dimasukkan ke dalam persamaan regresi sebagai berikut,

$$Y = a + bX$$

$$Y = 0,273 + 0,784X$$

(1) nilai konstanta (a) adalah 0,273, artinya jika kedisiplinan belajar nilainya 0, maka hasil belajar rata-rata bernilai 0,273, dan (2) nilai koefisien regresi kedisiplinan belajar (b) adalah 0,784, artinya setiap peningkatan bimbingan orang tua sebesar 1 satuan, maka hasil belajar rata-rata akan meningkat sebesar 0,784 satuan.

Dalam menentukan ada tidaknya pengaruh kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar rata-rata, maka dilakukan uji t. Berdasarkan Tabel 11, menunjukkan bahwa pada *Coefficients<sup>a</sup>* memperoleh t hitung sebesar 7,041 dengan nilai signifikansi 0,000, sedangkan dengan N sebesar 102, maka memperoleh t tabel sebesar 1,663. Dengan demikian nilai t hitung  $>$  t tabel ( $7,041 > 1,663$ ) dan signifikansi  $<$  0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan belajar berpengaruh terhadap hasil belajar rata-rata siswa kelas V SDN Gugus Larasati Kecamatan Larasati Kota Semarang.

Penelitian oleh Njoroje dan Nyabuto dalam Journal of Educational and Social Research MCSER Publishing, Rome-Italy (Vol. 4 No.1) tahun 2014 dengan judul "Discipline as a Factor in Academic Performance in Kenya" Penelitian ini menetapkan bahwa disiplin sangat penting untuk prestasi akademik di sekolah. Hal ini dibuktikan oleh mayoritas (80%) sangat setuju, sementara hanya 1,3% tidak setuju. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Wayson dan Pinnell (1994)

bahwa disiplin yang baik membantu mengembangkan perilaku siswa yang diinginkan. Jika sekolah memiliki disiplin yang efektif, kinerja akademik akan baik.

**Analisis Regresi Linier Ganda**

Tabel 5 Hasil Analisis Regresi Linier Ganda Variabel *Game* dan Kedisiplinan Belajar terhadap Prestasi belajar

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
1	6848,835	2	3424,417	26,993	,000 <sup>b</sup>
	12559,518	99	126,864		
Total	19408,353	101			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Disiplin, Game

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1	(Constant)	-16,123	13,101	-1,231	,221
	Game	,338	,187	,167	,073
	Disiplin	,676	,125	,496	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan Tabel 5, nilai-nilai *output* pada *Coefficients* kemudian dimasukkan ke dalam persamaan regresi sebagai berikut,

$$Y = a + bX_1 + bX_2$$

$$Y = -18,286 + 0,597X + 0,604X$$

$$Y = -18,286 + 1,201X$$

$$Y = a + bX_1 + bX_2$$

$$Y = -16,123 + 0,338X + 0,676X$$

$$Y = -16,123 + 1,014X$$

(1) nilai konstanta (a) adalah -16,123, artinya jika *game* dan kedisiplinan belajar nilainya 0, maka hasil belajar rata-rata bernilai -16,123, dan (2) nilai koefisien regresi *game* (b) adalah 1,014, artinya setiap peningkatan *game* dan kedisiplinan belajar sebesar 1 satuan, maka hasil belajar rata-rata akan meningkat sebesar 1,014 satuan.

Dalam menentukan ada tidaknya pengaruh kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar rata-rata, maka dilakukan uji f. Berdasarkan Tabel 12, menunjukkan bahwa pada ANNOVA memperoleh  $f_{hitung}$  sebesar 26,993 dengan nilai signifikansi 0,000, sedangkan dengan N sebesar 102, maka memperoleh  $f_{tabel}$  sebesar 3,07. Dengan demikian nilai  $f_{hitung} > f_{tabel}$  ( $26,993 > 3,07$ ) dan signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama *game* dan kedisiplinan belajar berpengaruh terhadap hasil belajar rata-rata siswa kelas V SDN Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh Pasternak (2013) dengan judul “Discipline, Learning Skills and Academic Achievement”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara empat keterampilan yaitu disiplin, jadwal pertemuan, penetapan dan perencanaan tujuan untuk pencapaian tugas mereka serta penyelesaian tugas yang menyenangkan dan prestasi akademik. Tidak ada perbedaan signifikan secara statistik diperoleh antara anak laki-laki dan perempuan, antara kelas yang diuji dan antara Israel sebagai lawan siswa US.

**Koefisien Determinan**

Tabel 6 Hasil Koefisien Determinasi *Game* dan Kedisiplinan Belajar terhadap Prestasi belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,594 <sup>a</sup>	,353	,340	11,26338

a. Predictors: (Constant), Disiplin, Game

Berdasarkan tabel 6, menunjukkan nilai R<sup>2</sup> (R Square) sebesar 0,353. Hal ini menandakan bahwa faktor *game* dan kedisiplinan belajar

memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa sebesar 35,3%.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan yaitu ada pengaruh yang positif dan signifikan antara *game* dan kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, dengan besar kontribusi sebesar 35,3%,

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.; dosen penguji I, Drs. Sutaryono, M.Pd; dan dosen penguji II, Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn; yang telah membimbing sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik, serta Kepala Sekolah, guru, karyawan, dan siswa di SDN Gugus Larasati Gunungpati Semarang yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian, serta kepada semua pihak yang turut membantu terselesaikannya artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S. & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. *Prosiding The 5<sup>th</sup> International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization"*.
- Arrahmi, Syukron Zahidi, dkk. 2014. Pengaruh Kedisiplinan dan Kemandirian Siswa terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN Se-Kecamatan Kebumen. *Jurnal Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Aslianda, Zainidar, dkk. 2017. Hubungan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 18 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2 (1), 236-243.
- Fauzi, Muhamad Irfan. 2016. Hubungan Kedisiplinan Belajar Di Rumah dan Di Sekolah dengan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Se-Gugus Dewi Sartika Uppd Tegal Selatan Kota Tegal 2012/2013. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Vol 8, No 1, 44 – 49*
- Nokwanti. 2013. Pengaruh Tingkat Disiplin dan Lingkungan Belajar di Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi IKIP Veteran Semarang*, 1 (1).
- Nyabuto, Ann Nduku, dkk. 2014. Discipline as a Factor in Academic Performance in Kenya. *Journal of Educational and Social Research MCSER Publishing, Rome-Italy*, 4 (1). ISSN 2239-978X ISSN 2240-0524.
- Pasternak, Rachel. 2013. Discipline, Learning Skills and Academic Achievement. *Journal of Art and Education Vol. 1 (1)*, ISSN 2354-2454.
- Priyatno, Duwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Rachmawati, N.D. 2014. Hubungan Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar Negeri Sumber Jaya 04 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pedagogik*, 2(2): 20-25.
- Ra'ufuatun, Inna. 2015. Pengaruh Perhatian Orang Tua, Kedisiplinan, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS Vol 9 No 3 (2015)* 1268-1276.
- Soleikha, Ulfa, dkk. 2017. Hubungan Minat Belajar dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal (JLJ)* 6 (3)
- Stanley, E.O. 2014. Discipline and Academic Performance (A Study of Selected Secobdary School in Lagos, Nigeria). *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 3 (1), ISSN 2262-6348.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.