

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Secara sederhana istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi, namun ketika disebutkan kata media yang muncul bersamaan itu adalah sarana disertai teknologinya. Pengungkapan kata media dapat dipahami dengan melihat dari proses komunikasi itu sendiri. Proses terjadinya komunikasi memerlukan tiga hal yaitu objek, organ dan medium.⁸

Media sosial merupakan media online yang para penggunanya dapat dengan mudah menggunakannya dengan cara berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isinya meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan virtual. Media sosial seperti blog, wiki dan jejaring sosial merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.⁹

Pengertian media sosial atau dalam bahasa inggris “*Social Media*” menurut tata bahasa, terdiri dari kata “*Social*” yang memiliki arti kemasyarakatan atau sebuah interaksi dan “*Media*” adalah sebuah

⁸ Munir, *Pembelajaran Digital* (Jakarta: Alfabeta, 2017), 32.

⁹ Ruli Nashrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2023), 2.

wadah atau tempat sosial itu sendiri.¹⁰ Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 , dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran “user-generated content””.¹¹

Bashir mengemukakan definisi media sosial sebagai sekelompok media online yang memfasilitasi interaksi sosial dan penyebaran informasi dalam bentuk konten yang dibuat oleh pengguna. Media sosial mencakup berbagai ide, pendapat, gagasan dan konten. Hal ini memungkinkan bagi pengguna untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi dan dapat ditinjau dari perkembangan bagaimana hubungan seseorang dengan perangkat media.¹²

Berdasarkan teori-teori sosial yang dikembangkan oleh Durkheim, Weber, Tonnies dan Marx dapat disimpulkan bahwa media sosial bisa dilihat dari perkembangan bagaimana hubungan individu dengan perangkat media. Karakteristik kerja komputer dalam web 1.0 berdasarkan pengenalan individu terhadap individu lain (*human cognition*) yang berada dalam sebuah jaringan, sedangkan Web 2.0 berdasarkan sebagaimana individu berkomunikasi (*human communication*) dalam jaringan antarindividu. Terakhir dalam Web 3.0

¹⁰ Munir, *Pembelajaran Digital*, 1.

¹¹ Maemunah Sa'diyah, Naskiyah Naskiyah, and Abdu Rahmat Rosyadi, “Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Kesehatan Mental Mahasiswa Dalam Pendidikan Agama Islam,” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 03 (2022): 713, <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2802>.

¹² Sa'diyah, Naskiyah, and Rosyadi.

karakteristik teknologi dan relasi yang terlihat dari bagaimana manusia (users) bekerjasama (human co-operation).¹³

Dengan demikian bisa dijelaskan bahwa keberadaan media sosial pada dasarnya merupakan bentuk yang tidak jauh berbeda dengan keberadaan dan cara kerja komputer. Tiga bentuk bersosial seperti pengenalan, komunikasi dan kerjasama bisa dianalogikan dengan cara kerja komputer yang juga membentuk sebuah sistem sebagaimana adanya sistem di antara individu atau masyarakat. Bentuk-bentuk itu merupakan lapisan dimana lapisan pertama menjadi dasar terbentuknya lapisan lain, pengenalan pada dasarnya merupakan dasar untuk berkomunikasi dan komunikasi merupakan dasar untuk melakukan kerjasama.

Berikut adalah definisi media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian:¹⁴

- 1) Menurut Mandibergh (2012), media sosial adalah media yang mewadahi kerjasama diantara pengguna yang menghasilkan konten (user generated content)
- 2) Menurut Shirky (2008), media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (to share), bekerjasama (to cooperate) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional serta organisasi.

¹³ Nashrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sioteknologi*, 10.

¹⁴ Nashrullah, 16.

- 3) Boyd (2009) menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu dan komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi serta dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada user generated content (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa.
- 4) Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) daring yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.
- 5) Meike dan Young (2012) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi diantara individu (to be shared one to one) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

Dari berbagai definisi atau pernyataan tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa definisi media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

b. Teori Media Sosial

Sesuai dengan perkembangan era globalisasi, Masyarakat mulai beralih menjadi masyarakat informasi. Informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai cara, salah satunya dengan mengakses media sosial.¹⁵ Pada hakikatnya media sosial hanya sebagai media informasi, namun informasi yang disampaikan tetap sama. Meskipun dengan sudut pandang yang berbeda, informasi tersebut menjadi lebih kaya dan beragam.¹⁶

Penggunaan media sosial dapat dicermati dengan menggunakan Teori *Use and Gratification* (Teori penggunaan dan kepuasan). Teori ini sesuai karena pengguna dapat menggunakan media sosial untuk memenuhi kebutuhan seperti mendapatkan informasi, hiburan, motivasi dan pertemanan. Teori ini untuk mendapat pemenuhan kebutuhan seseorang yang sering digunakan dalam komunikasi. Namun tidak mencakup keseluruhan proses komunikasi karena sebagian besar pelaku audience hanya dijelaskan melalui berbagai kebutuhan dan kepentingan pengguna sebagai suatu proses penerimaan pada pesan media.

Teori *Use and Gratification* ini dikenalkan oleh Helbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna media berusaha mencari

¹⁵ Alyusi, Media Sosial Interaksi, Identitas dan Modal Sosial.

¹⁶ Sugito et al., *Media Sosial* (Medan: Universitas Medan Area, 2022), 8.

sumber media yang paling baik didalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori Use and Gratification mengasumsikan bahwa pengguna memiliki pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.¹⁷

Motivasi seseorang untuk tergabung dalam komunitas virtual media sosial. Katz, Gurevitch dan Hazz (Effendy : 2000) mengatakan bahwa ada beberapa alasan pemenuhan pada seseorang yang ingin dipenuhi dalam menggunakan media yaitu :¹⁸

1. Kebutuhan Kognitif (Cognitif Needs) yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan informasi, pengetahuan dan pemahaman. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat atau dorongan-dorongan untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran dan dorongan untuk penyelidikan.
2. Kebutuhan Afektif yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan pengalaman estetika, kesenangan dan emosional.
3. Kebutuhan Integrasi Pribadi yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan kredibilitas, keyakinan atau kepercayaan, stabilitas dan status individu. Hal-hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri.
4. Kebutuhan Integrasi Sosial, yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan penambahan kontak keluarga, teman dan dunia luar. Hal-hal ini didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi.

¹⁷ Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2007), 192.

¹⁸ Alyusi, *Media Sosial Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial*.

5. Kebutuhan pelarian (Escapist needs) yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan keinginan untuk melarikan diri dari kondisi tegang, emosi, kesepian dan kurangnya dukungan sosial maka membutuhkan hiburan sebagai solusinya.

c. Jenis – jenis Media Sosial

Merebaknya situs media sosial yang muncul menguntungkan banyak orang dari berbagai belahan dunia untuk berinteraksi dengan mudah dan dengan ongkos yang murah ketimbang memakai telepon. Dampak positif yang lain dari adanya situs jejaring sosial adalah percepatan penyebaran informasi. Akan tetapi ada pula dampak negatif dari media sosial, yakni berkurangnya interaksi interpersonal secara langsung atau tatap muka, munculnya kecanduan yang melebihi dosis, serta persoalan etika dan hukum karena kontennya yang melanggar moral, privasi serta peraturan.

Menurut Nashrullah, berdasarkan karakteristik penggunaannya dan berdasarkan pada file atau berkas apa saja yang disebarkan ada enam kategori besar untuk melihat pembagian media sosial, yakni:¹⁹

a. Media Jejaring Sosial (Social networking)

Media jejaring sosial merupakan medium yang paling populer. Media ini merupakan sarana yang bias digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial, termasuk konsekuensi atau efek dari hubungan sosial tersebut di dunia virtual. Karakter utama dari situs

¹⁹ Nashrullah, Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi.

jejaring sosial adalah setiap pengguna membentuk jaringan pertemanan, baik terhadap pengguna yang sudah diketahuinya dan kemungkinan saling bertemu di dunia nyata (offline) maupun membentuk jaringan pertemanan baru. Contoh jejaring sosial yang banyak digunakan adalah facebook.

b. Jurnal online (blog)

Blog merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah aktifitas keseharian, saling mengomentari dan berbagi, baik tautan web lain, informasi dan sebagainya. Pada awalnya blog merupakan suatu bentuk situs pribadi yang berisi kumpulan tautan ke situs lain yang dianggap menarik dan diperbarui setiap harinya. Pada perkembangan selanjutnya, blog banyak jurnal (tulisan keseharian pribadi) pemilik media dan terdapat kolom komentar yang bisa diisi oleh pengguna. Secara mekanis, jenis media sosial ini bias dibagi menjadi dua, yaitu kategori personal homepage, yaitu pemilik menggunakan nama domain sendiri seperti .com atau .net dan yang kedua dengan menggunakan fasilitas penyedia halaman weblog gratis, seperti wordpress atau blogspot.

c. Jurnal online sederhana atau microblog (micro-blogging)

Tidak berbeda dengan jurnal online (blog), microblogging merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan memublikasikan aktifitas serta atau pendapatnya.

Contoh microblogging yang paling banyak digunakan adalah Twitter.

d. Media berbagi (media sharing)

Situs berbagi media merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi media, mulai dari dokumen (file), video, audio, gambar, dan sebagainya. Contoh media ini adalah: Youtube, Flickr, Photo-bucket, atau snapfish.

e. Penanda sosial (social bookmarking)

Penanda sosial merupakan media sosial yang bekerja untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara online. Beberapa situs sosial bookmarking yang populer adalah delicious.com, stumbleUpon.com, Digg.com, Reddit.com, dan untuk di Indonesia ada LintasMe.

f. Media konten bersama atau wiki.

Media sosial ini merupakan situs yang kontennya hasil kolaborasi dari para penggunaanya. Mirip dengan kamus atau ensiklopedi, wiki menghadirkan kepada pengguna pengertian, sejarah hingga rujukan buku atau tautan tentang satu kata. Dalam prakteknya, penjelasan-penjelasan tersebut dikerjakan oleh pengunjung, artinya ada kolaborasi atau kerja sama dari semua pengunjung untuk mengisi konten dalam situs ini.

Media sosial memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis media siber lainnya. Ada batasan-batasan dan ciri khusus yang hanya dimiliki oleh media sosial. Adapun karakteristik media sosial yaitu jaringan, informasi, arsip, interaksi, simulasi sosial, konten dan pengguna.

Berikut adalah beberapa situs media sosial terpopuler di Indonesia yang sangat banyak digunakan:²⁰

1. Media sosial facebook

Facebook adalah website jaringan sosial dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, sekolah dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain. Situs media sosial yang satu ini memiliki pengguna setia diseluruh dunia. Dengan berbagai inovasi yang selalu memajukan penggunaanya, tidak heran Facebook menjadi salah satu media sosial terpopuler di Indonesia.

2. Media sosial whatsapp

WhatsApp adalah aplikasi berbasis internet yang merupakan salah satu dampak perkembangan teknologi informasi yang paling populer. Aplikasi berbasis internet ini sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media komunikasi, karena memudahkan penggunaanya untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi tanpa menghabiskan biaya banyak dalam pemakaiannya, karena

²⁰ Sugito et al., *Media Sosial*.

whatsapp tidak menggunakan pulsa, melainkan menggunakan data internet.

3. Media sosial instagram

Situs media sosial berbasis gambar dan video singkat ini juga tempat beriklan yang sangat efektif bagi para pedagang online. Selain itu, content creator, artis dan pekerja seni lain.

4. Media sosial youtube

Youtube merupakan salah satu situs jejaring sosial yang memberikan fasilitas visual dan suara kepada pengguna. Youtube saat ini banyak sekali digemari oleh anak muda. Hal ini dikarenakan dapat melihat secara langsung visualisasi bergerak. Beberapa orang youtube bukanlah situs media sosial, tapi lebih kepada hiburan. Pada kenyataannya, Youtube sering digunakan untuk saling berbagi konten dan komentar. Faktanya, youtube adalah sebuah media sosial berbasis video dimana para penggunanya bisa berbagi video mereka dan saling memberi komentar.

5. Media sosial twitter

Twitter ialah Jejaring Sosial yang membatasi penggunanya untuk mengirim sebuah tweet dengan batas 140 Kata, Tidak lebih. Twitter disebut sebagai situs microblogging paling sukses.

Penggunaan yang sangat mudah dan sederhana membuat media sosial ini menjadi pilihan terbaik pada masa kejayaannya.²¹

6. Media sosial telegram

Telegram adalah aplikasi pesan instan berbasis cloud yang fokus pada kecepatan dan keamanan. Telegram dirancang untuk memudahkan pengguna saling berkirim pesan teks, audio, video, gambar dan sticker dengan aman.

7. Tiktok

Tiktok adalah aplikasi terbaru yang banyak digemari karena memadukan teks, audio, video dan gambar dengan pilihan musik terbaru dan viral.²²

d. Dampak Media Sosial

Dewasa ini di tengah-tengah era globalisasi tidak bisa dipungkiri hadirnya sosial media semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi sosial media menghapuskan batasan-batasan dalam bersosialisasi, dalam sosial media tidak ada batasan ruang dan waktu dan dengan siapa mereka berkomunikasi, mereka dapat berkomunikasi kapanpun dimana pun mereka berada dan dengan siapa pun. Maka tidak dapat dipungkiri bahwa sosial media memiliki pengaruh besar dan berdampak dalam kehidupan seseorang.²³

²¹ Andi Asari, *Peran Media Sosial Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: CV Istana Agency, 2023).

²² Witri Dalimah, "Pengaruh Pemanfaatan Konten Di Aplikasi TikTok Terhadap Akhlak Siswa Kelas VII SMP Negeri 17 Bandung" (Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati, 2022).

²³ Asari, *Peran Media Sosial Dalam Pendidikan*.

Media Sosial merupakan alat komunikasi atau informasi yang memungkinkan penggunanya dapat melakukan percakapan, bertukar informasi atau menuangkan ide dalam sebuah web. Namun media sosial masuk dalam kategori media siber yang apabila tidak menggunakan koneksi internet tidak dapat terhubung. Setiap tahun pengguna internet selalu mengalami kenaikan baik itu nasional maupun internasional. Dari kalangan pelajar pengguna media sosial juga banyak apalagi sekarang ini banyak anak muda yang tidak ingin ketinggalan jaman.²⁴

1. Dampak positif media sosial

- a) Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas (mencari informasi)
- b) Mencari dan menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik itu teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui jejaring sosial lain.
- c) Menghilangkan kepenatan pelajar, itu bisa menjadi obat stress setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya: mengomentari status orang lain yang terkadang lucu dan menggelitik, bermain game, dan lain sebagainya.

2. Dampak negatif media sosial

²⁴ Sugito et al., *Media Sosial*.

- a) Berkurangnya waktu belajar, karena keasyikan menggunakan sosial media seperti terlalu lama ketika facebookkan dan ini akan mengurangi jatah waktu belajar.
- b) Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah, ketika siswa sudah mulai bosan dengan cara pembelajaran guru, mereka akan mengakses sosial media semauanya.
- c) Merusak moral pelajar, karena sifat remaja yang labil, mereka dapat mengakses atau melihat gambar porno milik orang lain dengan mudah.
- d) Menghabiskan uang jajan, untuk mengakses internet dan untuk membuka facebook,instagram dan tiktok jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan (terlebih kalau akses dari warnet) sama halnya mengakses facebook dari handphone.
- e) mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata.

Maka berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sosial media ini akan berdampak positif jika penggunaanya sosial media ini menggunakannya untuk hal-hal yang baik, akan tetapi jika si pengguna sosial media menggunakannya untuk hal-hal yang cenderung tidak baik, maka sosial media ini akan berdampak negatif, media sosial juga berdampak dalam pembentukan prilaku atau akhlak seseorang, dalam penggunaan media sosial orang bisa jadi hanya

menikmati kesenangan saja, dan menyebabkan mereka lalai terhadap tugas-tugasnya.

e. Indikator Media Sosial

Indikator yang digunakan untuk mengukur media sosial adalah:

1. Partisipasi.

Media sosial mendorong kontribusi dan umpan balik (feed back) dari setiap orang yang tertarik.

2. Keterbukaan.

Hampir semua pelayanan sosial media terbuka untuk umpan balik (feed back) dan partisipasi. Mendorong untuk melakukan pemilihan, berkomentar, dan berbagai informasi.

3. Percakapan.

Komunikasi yang terjalin terjadi dua arah, dan dapat didistribusikan ke khalayak tentunya melalui sosial media tersebut.

4. Komunitas.

Sosial media memberi peluang komunitas terbentuk dengan cepat dan berkomunikasi secara efektif. Komunitas saling berbagi minat yang sama, misalnya fotografi, isu-isu politik atau program televisi dan radio favorit.

5. Saling Terhubung.

Hampir semua sosial media berhasil pada saling keterhubung, membuat link pada situs-situs, sumber-sumber lain dan orang-orang.

6. Intensitas.

Tingkat suatu aktivitas individu yang berkaitan dengan perasaan senang yang akan dilakukan secara berulang-ulang dengan waktu yang cukup lama.

2. Game Online

a. Teori Behaviorisme

Behaviorisme merupakan suatu studi tentang tingkah laku manusia. Behaviorisme juga dapat menjelaskan perilaku manusia dengan menyediakan program pendidikan yang efektif.²⁵ Menurut Skinner belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang sifatnya bisa berwujud perilaku yang tidak tampak atau perilaku yang tampak dan perilaku akan berubah sesuai dengan konsekuensi yang diperolehnya.²⁶ Konsekuensi yang menyenangkan bakal menguatkan perilaku serta kebalikannya konsekuensi yang tidak menyenangkan akan memperlemah perilaku. Penelitian ini merujuk pada pendekatan behaviorisme sebagai grand theory.

Menurut Jhon B. Watson, belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respons yang dimaksud harus dapat diamati dan dapat pula diukur. Jhon B. Watson merupakan penemu pendekatan behaviorisme berpendapat bahwa manusia kan berkembang berdasarkan stimulus yang diterimanya dari lingkungan sekitar.

²⁵ Novi Irwan Nahar, "Penerapan Teori Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran," *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)* 1, no. 2 (2016): 64–74.

²⁶ Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru* (Jakarta: Referensi, 2012), 90.

Lingkungan yang buruk akan menghasilkan manusia yang buruk, lingkungan yang baik akan menghasilkan manusia yang baik.²⁷

Aliran Behaviorisme memiliki dua sub teori yaitu:²⁸

- 1) *Classical Conditioning* Pendekatan ini berpendapat bahwa organisasi termasuk juga manusia merupakan wujud yang pasif yang bisa dipertunjukkan beberapa stimuli secara berulang-ulang. Sampai pada kesimpulannya stimulus tersebut terkondisikan serta manusia tentu akan menampilkan reaksi yang sama buat stimuli tersebut.
- 2) *Instrumental conditioning* Berlangsung pada saat konsumen belajar buat menghubungkan antara stimulus dengan reaksi tertentu ketika terdapat dorongan guna melaksanakan hal tersebut, maksudnya konsumen cuma hendak menghubungkan stimulus dengan reaksi apabila ada suatu yang mendorongnya misalnya rasa puas, ataupun apa saja yang menggambarkan penghargaan menurutnya.

Prinsip dasar aliran behaviorisme yaitu sebagai berikut:²⁹

- 1) Prinsip Kebaruan (*Recency Principle*), yang menyatakan manusia akan memberikan respon yang kuat ketika baru menerima stimulus, apabila stimulus sudah lama diberikan maka pengaruhnya akan lebih lemah.

²⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995), 52.

²⁸ Ummul Mu'minin, Syamelda Apriliana, and Nurmuafia Septiana, "Konsep Dan Karakteristik Psikologi Behaviorisme," *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan* 7, no. 2 (2023): 115–26.

²⁹ Nahar, "Penerapan Teori Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran."

- 2) Prinsip Frekuensi (*Frequency Principle*), yang menyatakan bahwa manusia kan memberikan respon yang kuat apabila sering atau banyak menerima stimulus, dan apabila stimulus itu jarang diberikan maka responnya akan menjadi lemah.

Teori behaviorisme yang dikemukakan oleh Jhon B. Watson adalah grand theory pada penelitian ini. Teori ini relevan menjadi dasar penelitian perilaku bermain game online, karena siswa pada saat ini sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan. Kebanyakan dari siswa bermain game online karena terpengaruh oleh faktor lingkungan dimana mereka tinggal dan bergaul.

b. Pengertian Game Online

Perkembangan Game online tidak lepas dari dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Maraknya game online merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dulu berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kali hanya bisa dipakai dua orang saja untuk bermain game, hingga sekarang seiring canggihnya teknologi game online dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat smartphone.³⁰

Secara bahasa, Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan game online merupakan sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti

³⁰ Andri Arif Kustiawan and Andhy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: CV.AE Media Gerfika, 2018).

komputer, laptop dan *smartphone* atau *gadget*. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Salah satu fungsi game yaitu sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game.³¹

Menurut Aji (2012) game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, konsol, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet, game online dapat dimainkan. Menurut Alex (2008) game online adalah game yang dimainkan oleh minimal 2 orang atau lebih dalam suatu jaringan komputer yang terkoneksi (online). Game online sebenarnya tidak harus terkoneksi dengan internet. Game online bisa terhubung dalam suatu jaringan lokal saja.³²

Menurut Winn dan Fisher, multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain.

³¹ Eriska Siburian et al., “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sd,” *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6, no. 5 (2022): 1348, <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8571>.

³² Kepala Sdn and Giyanti Candimulyo, “PENGARUH DARI DAMPAK GAME ONLINE PADA SISWA KELAS VI SDN GIYANTI CANDIMULYO MAGELANG TAHUN AJARAN 2020 / 2021,” 2021, 95–102.

Perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.³³

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri. Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri.

c. Jenis-jenis Game Online

Jenis game biasa disebut dengan istilah genre game. Selain berarti jenis, genre juga berarti gaya atau format dari sebuah game. Berikut genre game online yaitu sebagai berikut:³⁴

1. Action Games

Merupakan salah satu genre game yang paling banyak di temui.

Game dengan genre ini biasanya membutuhkan ketangkasan dan kelincahan gamers untuk bisa menyelesaikannya.

³³ Kustiawan and Utomo, *Jangan Suka Game Online*, 5.

³⁴ Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, and Dina Mardiana, "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 98, <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.43475>.

2. Adventure

Genre ini terdiri dari game yang memiliki dasar sebuah alur cerita di dalamnya. Ketika memainkannya, setelah menyelesaikan sebuah event biasanya gamers tidak bisa kembali ke event sebelumnya.

3. Role Play Games (RPG)

Genre RPG memiliki penggolongan sub-genre yang cukup banyak. Pada game RPG biasanya memiliki turn based dan memiliki hitungan yang sudah pasti. Sehingga setiap langkah yang gamers ambil dapat di perhitungkan dan di pikirkan kembali.

4. Simulation

Genre game simulation akan memberikan gamers simulasi atas sebuah kejadian di dunia nyata.

5. Strategi

Game dengan genre strategi mengharuskan gamers berfikir cepat dalam mengambil tindakan dan di perlukannya sebuah strategi sebelum memulai permainan.

6. Sports

Genre sport merupakan salah satu gendre game yang paling banyak games mainkan sepanjang waktu. Game dengan genre sports ini lebih netral dan terhitung banyak peminatnya.

7. Puzzle Games

Untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua tantangan menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain Game Online

Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam bermain game online, antara lain adalah:³⁵

1) Faktor-faktor internal:

- a) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online.
- b) Rasa bosan yang di rasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- c) Ketidak mampuan mengatur atau mengerjakan aktivitas penting lainnya.
- d) Kurangnya pengontrolan dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari berbagi game online secara berlebihan.

2) Faktor-faktor eksternal:

- a) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.

³⁵ Renaldi Bayu Limianto, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa," *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya* 1, no. 2 (2019): 49–54, <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i2.351>.

- b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.

e. Dampak Game Online

Game online memiliki dampak positif dan negatif, antara lain:³⁶

1. Dampak positif

- a) Meningkatkan konsentrasi
- b) Meningkatkan kemampuan motoric setiap pemain
- c) dapat meningkatkan kemampuan berbahasa asing
- d) dapat meningkatkan pengetahuan tentang komputer
- e) dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama
- f) dapat meningkatkan kecepatan mengetik
- g) dapat menurunkan tingkat stress.

2. Dampak Negatif

- a) Dapat menimbulkan kecanduan yang berat
- b) dapat mendorong pemain untuk melakukan hal-hal yang negatif
- c) sering berbicara kasar dan kotor kepada orang lain
- d) dapat membuat kegiatan yang ada di dunia nyata terbengkalai
- e) dapat membuat pola makan serta istirahat berubah
- f) adanya pemborosan pada pemain game online dapat memunculkan gangguan pada segi kesehatan fisik.³⁷

³⁶ Wanda Wijaya, Lilik Sabdaningtyas, and Loliyana Loliyana, "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar," *Pedagogi* 7, no. 8 (2019): 1–10.

f. Indikator Game Online

Indikator yang digunakan untuk mengukur game online adalah sebagai berikut :

1) Frekuensi bermain game

Frekuensi bermain game diartikan sebagai lamanya bermain dalam setiap harinya. Para pemain game tidak akan cukup menggunakan waktu satu atau dua jam saja, melainkan dapat berjam jam untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun bermain game setiap hari namun tidak sering akan menghabiskan waktu hanya untuk bermain saja. Lebih baik waktu tersebut dimanfaatkan untuk mengerjakan hal lain.

2) Jenis permainan game

Jenis yang disajikan dibuat semenarik mungkin sehingga para gamer merasa menikmati permainan tersebut. Ada juga game yang dibuat dengan level-level tertentu sehingga menimbulkan rasa penasaran dan ingin mencapai level yang lebih tinggi.

3) Kecanduan bermain game

Ketika seseorang terbiasa bermain game maka seseorang tersebut akan kecanduan dan terus menerus melakukan kegiatan itu dengan menghabiskan waktu untuk bermain game dan lupa akan kewajibannya. Kecanduan bermain game dapat berupa rasa senang sementara, ketidakmampuan untuk menghentikan aktivitas, keinginan

³⁷ Haris, Anggraini, and Mardiana, "Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang."

lebih banyak waktu di depan komputer atau gadget, mengabaikan keluarga dan teman-teman, serta merasa kosong jika tidak bermain game.

4) Tujuan bermain game

Beberapa orang mengatakan ketika bermain game karena seseorang tersebut merasa sepi. Selain itu bermain game digunakan untuk melarikan diri dari masalah, serta menghilangkan kecemasan atau depresi.

3. Disiplin Belajar Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Disiplin Belajar

Secara etimologis, istilah disiplin berasal dari bahasa latin “disciplina” yang menunjuk pada kegiatan belajar dan mengajar. Dalam bahasa Inggris “discipline” yang berarti: tertib, taat, atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri, kendali diri; latihan membentuk, meluruskan, atau menyempurnakan sesuatu sebagai kemampuan mental atau karakter moral; hukuman yang diberikan untuk melatih atau memperbaiki; kumpulan atau sistem peraturan-peraturan bagi tingkah laku.³⁸

Dalam bahasa Indonesia istilah disiplin kerap kali terkait dan menyatu dengan istilah tata tertib dan ketertiban. Istilah ketertiban mempunyai arti kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau

³⁸ Edi Suryadi, Muhammad Hidayat Ginanjar, and Muhamad Priyatna, “PENGUNAAN SOSIAL MEDIA WHATSAPP PENGARUHNYA TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Kasus Di SMK Analis Kimia YKPI Bogor),” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 01 (2018): 1, <https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.211>.

tata tertib karena didorong atau disebabkan oleh sesuatu yang datang dari luar dirinya. Disiplin merupakan sesuatu yang menyatu didalam diri seseorang dan menjadi bagian dalam hidup yang muncul dalam pola tingkah laku sehari-hari. Disiplin terjadi dan terbentuk sebagai hasil dan dampak proses pembinaan cukup panjang yang dilakukan sejak dari dalam keluarga dan berlanjut dalam pendidikan sekolah.³⁹

Disiplin berperan penting dalam kesuksesan seseorang. Untuk mencapai kesuksesan, pendidikan menjadi alat untuk alat untuk membentuk pribadi manusia perlu diterapkan kedisiplinan. Manusia dapat mengontrol apa yang harus dilakukan dengan menjalani kehidupan yang teratur dan disiplin, oleh karena itu kedisiplinan harus ditanamkan dalam pribadi setiap peserta didik. Disiplin yaitu tingkah laku yang mentaati peraturan dan ketentuan yang sudah ditetapkan tanpa mengharap imbalan. Disiplin juga mengandung makna patuh terhadap pemimpin, perhatian dan pengendalian terhadap penggunaan waktu serta tanggung jawab pada apa yang sudah ditugaskan. Disiplin menjadikan anak menyadari apa yang dijadikan impian dan tidak dijadikan impian serta membantu mewujudkan impiannya. Disiplin dapat terbentuk jika didapatkan anak dari orang yang memberinya rasa aman dan cinta, bukan orang yang ditakuti dan berkuasa. Kebiasaan disiplin sangat perlu dilatih dan dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari, sebab dengan kebiasaa disiplin manusia akan

³⁹ Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa* (Jakarta: PT.Grasindo, 2004), 31.

benar-benar terlatih dan dapat merasakan hidup yang berarti, manusia juga mendapatkan kepercayaan diri karena sikap disiplin dan tanggung jawab yang tinggi. Sikap disiplin yang kuat akan menimbulkan rasa tanggung jawab yang tinggi dalam setiap kali melakukan tugas atau tanggung jawab kehidupan manusia itu sendiri. Maka, sangat penting bagi manusia agar selalu bersikap disiplin dalam setiap hal, yakni waktu, tugas, kewajiban, dan disiplin dalam berinteraksi.⁴⁰

Sedangkan belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya, Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman. Sehingga dengan belajar membawa perubahan baik perubahan pengetahuan, sikap maupun perilaku.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian

⁴⁰ Ismatul Anwaroti and Syafiq Humaisi, "Meningkatkan Disiplin Belajar Melalui Konsep Diri Siswa," *ASANKA: Journal of Social Science And Education* 1, no. 2 (2020): 115–26, <https://doi.org/10.21154/asanka.v1i2.2204>.

atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.

Belajar sebagai proses yang kompleks, juga dikemukakan oleh Gredler (2011) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses multisegi yang biasanya dianggap sesuatu yang biasa saja oleh individu sampai mereka mengalami kesulitan saat menghadapi tugas yang kompleks. Kapasitas belajar menjadi karakteristik yang membedakan dengan makhluk lainnya. Manusia memiliki otak untuk berkembang baik untuk digunakan melakukan tindakan yang memiliki tujuan. Diantaranya kemampuan mengidentifikasi objek, merancang tujuan, menyusun rencana, mengorganisasi sumber daya dan memonitor konsekuensi.⁴¹

Disiplin dalam belajar mengacu pada praktik dan kebiasaan yang diadopsi siswa untuk mengatur waktu mereka, memusatkan perhatian mereka dan memotivasi diri mereka sendiri untuk mencapai tujuan pendidikan mereka. Disiplin belajar merupakan landasan keberhasilan akademik dan pertumbuhan pribadi bagi siswa. Hal ini melibatkan pembentukan kebiasaan dan rutinitas yang baik, menetapkan tujuan yang dapat dicapai, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta memprioritaskan tugas secara efektif. Dengan

⁴¹ Baharudin and Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 17.

mempraktikkan disiplin dalam belajar, siswa dapat meningkatkan fokus, produktivitas dan motivasi mereka yang mengarah ke nilai yang lebih baik dan pengalaman pendidikan yang lebih memuaskan.⁴²

Pendidikan agama Islam merupakan bimbingan jasmani dan rohani yang berdasarkan hukum-hukum Agama Islam untuk menuju terbentuknya kepribadian muslim. Kepribadian muslim adalah kepribadian yang memiliki nilai-nilai agama Islam, memilih dan memutuskan serta melakukan sesuatu berdasarkan nilai-nilai dalam Islam. Dalam konteks ini, dasar yang menjadi acuan pendidikan Islam merupakan sumber nilai kebenaran dan juga kekuatan yang dapat menghantarkan peserta didik ke arah pencapaian pendidikan. Dasar acuan pada pendidikan Islam adalah Al-Quran dan Sunnah (Hadist).⁴³

Ajaran Islam sangat menganjurkan kepada manusia untuk selalu belajar. Bahkan Islam mewajibkan kepada setiap orang beriman untuk belajar. Dalam Islam pendidikan tidak hanya dilaksanakan dalam batasan waktu tertentu saja, melainkan dilakukan sepanjang usia. Tujuan Pendidikan Agama Islam untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan

⁴² Samuel Mamonto dkk, *Disiplin Dalam Pendidikan* (Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023), 52.

⁴³ Halen Dwistia et al., "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022): 81–99, <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>.

bernegara, serta untuk melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

b. Teori Disiplin Belajar

Disiplin belajar terkait dengan teori motivasi belajar. Hal ini dikarenakan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi berasal dari istilah kata motif yang berarti kekuatan yang terdapat dalam individu yang membuat adanya dorongan untuk bertindak. Motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu.⁴⁴

Ngalim (*Psychology Understanding of Human Behavior*) menyatakan motif suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang. Didasarkan dari sudut sumber motif yang menimbulkannya dibedakan menjadi motif intrinsik rangsangan dari dalam diri dan motif ekstrinsik yaitu rangsangan dari luar diri.⁴⁵ Ngalim menyatakan motivasi yaitu suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang

⁴⁴ Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*.

⁴⁵ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001).

agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu hingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.⁴⁶

Teori lain Teori Perlambangan dalam Hamzah B. Uno menyatakan bahwa motivasi tergantung pada faktor-faktor internal, pribadi dan faktor eksternal seperti lingkungan atau situasi. Uno mengatakan bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil dan dorongan kebutuhan untuk belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.⁴⁷

Disiplin belajar pada siswa dapat timbul jika siswa memiliki motivasi yang kuat untuk belajar. Siswa yang termotivasi akan memiliki kesadaran untuk belajar secara teratur tanpa adanya paksaan ataupun perintah dari guru ataupun orang tua.

Dalam pendidikan, disiplin perlu diterapkan sejak dini. Untuk mengajarkan disiplin, tentunya perlu dipahami teori-teori perkembangan yang dapat diimplementasikan pada peserta didik. Salah satu teorinya adalah teori Behaviorisme. Teori ini memfokuskan pada tingkah laku yang ditunjukkan seseorang merupakan akibat dari stimulus dan respon. Stimulus yang diberikan berupa aturan yang

⁴⁶ Syamsul Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif* (Yogyakarta: Kencana Media Grup, 2010).

⁴⁷ Catharina Tri Anni and Achmad Rifa'i, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: UNNES Press, 2011).

harus ditaati dan respon dapat berupa hukuman jika melanggar aturan. Dan sebaliknya jika berhasil menunjukkan perilaku yang diharapkan akan mendapat hadiah (reward).

Salah satu tokoh teori Behavioristik adalah Ivan Pavlov yang mempelopori munculnya proses kondisioning responden atau kondisioning klasik. Dari hasil eksperimen dengan menggunakan anjing akhirnya Pavlov menemukan beberapa hukum pengkondisian yaitu pemerolehan, pemadaman, generalisasi dan diskriminasi serta kondisioning tandingan.

Penerapan prinsip kondisioning klasik dalam kelas dapat diterapkan sebagai berikut:⁴⁸

1. Memberikan suasana yang menyenangkan ketika memberikan tugas-tugas belajar.
2. Membantu siswa mengatasi secara bebas dan sukses situasi yang mencemaskan atau menekan.
3. Membantu siswa untuk mengenal perbedaan dan persamaan terhadap situasi-situasi sehingga mereka dapat membedakan dan menggeneralisasikan secara tepat.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi disiplin belajar pada siswa, yaitu:⁴⁹

- 1) Faktor Internal.

⁴⁸ Baharudin and Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*.

⁴⁹ Anwaroti and Humaisi, "Meningkatkan Disiplin Belajar Melalui Konsep Diri Siswa."

Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari siswa sendiri. Dalam hal ini faktor internal dibagi menjadi dua yaitu keadaan fisik dan psikis.

2) Faktor eksternal.

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari lingkungan luar yang meliputi kebiasaan keluarga, penerapan tata tertib sekolah, dan kondisi masyarakat.

d. Indikator Disiplin Belajar

Seseorang dapat dikatakan memiliki sikap disiplin tentu ada beberapa indikator yang mencerminkan sikap kedisiplinannya. Menurut Tu'u, indikator yang menunjukkan perubahan hasil belajar siswa sebagai kontribusi mengikuti dan mentaati peraturan sekolah adalah meliputi: dapat mengatur waktu belajar di rumah, rajin dan teratur belajar, perhatian yang baik saat belajar di kelas, dan ketertiban diri saat belajar di kelas.⁵⁰

Indikator-indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat disiplin belajar pada penelitian ini, yaitu:

1) Disiplin Waktu

Disiplin waktu meliputi: tepat waktu dalam belajar, mencakup datang dan pulang sekolah tepat waktu, mulai dari selesai belajar di rumah dan di sekolah tepat waktu, tidak meninggalkan

⁵⁰ Tu'u, *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*.

kelas/membolos saat pelajaran, menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditetapkan.

2) Disiplin Perbuatan

Disiplin perbuatan meliputi: patuh dan tidak menentang peraturan yang berlaku, tidak malas belajar, tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya, tidak suka berbohong, tingkah laku menyenangkan, mencakup tidak mencontek, tidak membuat keributan, dan tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar.

B. Kerangka Teori

Kerangka berpikir adalah pola hubungan antara variabel yang ingin diteliti yaitu hubungan antara variabel independen (X) dan dependen (Y).⁵¹ Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel yang akan diteliti. Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting.⁵²

Kerangka pemikiran pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014).

⁵² Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010).

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



C. Hipotesis

1. Pengaruh Media Sosial Terhadap Disiplin Belajar

Berdasarkan rumusan masalah dan teori-teori yang telah dikemukakan maka hipotesis yang pertama adalah :

Ha : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media sosial terhadap disiplin belajar

H0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media sosial terhadap disiplin belajar

2. Pengaruh Game Online Terhadap Disiplin Belajar

Berdasarkan rumusan masalah dan teori-teori yang telah dikemukakan maka hipotesis yang kedua adalah

Ha : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan game online terhadap disiplin belajar

H0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan game online terhadap disiplin belajar

3. Pengaruh Media Sosial dan Game Online Secara Simultan Terhadap Disiplin Belajar

Berdasarkan rumusan masalah dan teori-teori yang telah dikemukakan maka hipotesis yang keempat adalah:

Ha : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media sosial dan game online terhadap disiplin belajar

H0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media sosial dan game online terhadap disiplin belajar.