

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* DAN LINGKUNGAN BELAJAR
TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI**

(Skripsi)

Oleh

INTAN SEPLIA HANIDA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI

Oleh

INTAN SEPLIA HANIDA

Masalah dalam penelitian ini adalah disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Kampung Baru masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh kebiasaan bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang gemar bermain *game online* sebanyak 88 peserta didik. Sampel dibentuk dengan *proportionate stratified random sampling* sebanyak 47 responden. Analisis data menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) ada pengaruh positif tapi tidak signifikan bermain *game online* terhadap disiplin belajar peserta didik, 2) ada pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik, 3) ada pengaruh positif dan signifikan bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik.

Kata kunci: disiplin belajar, *game online*, lingkungan belajar.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ONLINE- GAME PLAYING AND THE LEARNING ENVIRONMENT ON THE LEARNING DISCIPLINE OF GRADE FIVE STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOLS

By

INTAN SEPLIA HANIDA

The problem in this study is that the learning discipline of students at SD Negeri Kampung Baru is still low. This study aims to describe the influence of online game playing habits and learning environment on students' learning discipline. The type of research used is correlational research. This research used a questionnaire. The population in this study was class V students who liked to play online games as many as 88 students. The sampling technique was proportionate stratified random sampling by taking a sample of 47 respondents. Data analysis used multiple linear regression. The results showed that, 1) there is a positive but not significant influence playing online games on the learning discipline of students, 2) there is a positive and significant influence on the learning discipline of students, 3) there is a positive and significant influence on playing online games and learning environment on the learning discipline of students.

Keywords: learning discipline, learning environment, online game play.

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* DAN LINGKUNGAN BELAJAR
TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI**

Oleh

INTAN SEPLIA HANIDA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI**

Nama Mahasiswa : ***Intan Sepha Hanida***

No. Pokok Mahasiswa : 1713053104

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dr. Alben Ambarita, M.Pd.
NIP 19570711 198503 1 004

Dosen Pembimbing II

Dra. Loliyana, M.Pd.
NIP 19590626 198303 2 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Alben Ambarita, M.Pd.



.....

Sekretaris : Dra. Loliyana, M.Pd.



.....

Penguji
Bukan Pembimbing : Hasan Hariri, S.Pd, MBA, Ph.D.



.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Agustus 2021

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Seplia Hanida
NPM : 1713053104
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (KIP)

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain *Game Online* dan Lingkungan Belajar terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 12 Agustus 2021
Yang membuat pernyataan,



Intan Seplia Hanida
NPM 1713053104

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Intan Seplia Hanida dilahirkan di Jakarta, pada tanggal 14 September 1999. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Ibrahim dan Ibu Ayudah.

Pendidikan formal yang ditempuh peneliti adalah sebagai berikut :

1. SD Negeri 2 Gunung Terang lulus pada tahun 2011.
2. SMP Negeri 26 Bandar Lampung lulus pada tahun 2014.
3. SMA Negeri 16 Bandar Lampung lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, melalui jalur SBMPTN. Peneliti melakukan Kerja Kuliah Nyata (KKN) di Desa Ringin Sari, Kecamatan Suoh, Kabupaten Lampung Barat pada tahun 2020 periode 1. Peneliti juga melakukan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 3 Jatimulyo, Lampung Selatan pada tahun 2020.

MOTTO

“Orang yang kuat bukanlah orang yang pandai berkelahi, tetapi orang yang mampu menguasai dirinya ketika marah”
(H.R. Ahmad)

“Rasa malas timbul dari diri sendiri, lawan lah rasa malas mu”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, Alhamdulillah rabbil' alamin, dengan segala kerendahan hati karya ini kupersembahkan sebagai rasa syukur dan tanda baktiku kepada:

Papa dan Mama

Sebesar-besarnya ku ucapkan atas kasih sayang, bimbingan, dorongan, motivasi, kerja keras sampai bisa menyekolahkan ku sampai detik ini dan nasihat-nasihat yang terbaik serta tengadahan tanganmu yang selalu memanjatkan doa untuk kelancaran diriku dan demi tercapainya cita-citaku.

Adikku Iqbal Farhan Abdullah

Yang telah menyemangatiku dan selalu memberi dukungan dalam meraih kesuksesan, agar kelak menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi orang lain.

Para pendidik yang berjasa membimbing dan memberikan ilmu yang sangat berguna untuk masa depan saya.

Almamater Universitas Lampung Tercinta

SANWANCANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain *Game Online* dan Lingkungan Belajar Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” bertujuan untuk memenuhi syarat meraih gelar sarjana pada S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Ucapan terimakasih kepada Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Loliyana, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing memberikan pengarahan, saran, semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini, dan kepada Bapak Hasan Hariri, S.Pd, MBA, Ph.D., selaku pembahas atas keikhlasan dan kesediannya dalam memberikan masukan, kritik dan saran kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi.

Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan gelar sarjana kami dan berkontribusi membangun Universitas Lampung menjadi lebih maju.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung beserta staff dan jajarannya yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang secara tidak langsung telah memberikan sumbang saran untuk kemajuan Program Studi

PGSD.

4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang mendukung pelaksanaan kegiatan di program studi PGSD.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff S1 PGSD yang telah berjasa dalam memberikan ilmunya yang tak ternilai dan membantu administrasi selama perkuliahan.
6. Dra. Megawati, MM., selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Kampung Baru, ibu Supiati, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Kampung Baru, ibu Ipnawati, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 3 Kampung Baru, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan uji instrumen dan melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Ibu Selvia Sabrina, S.Pd. dan ibu Ngadiah, S.Pd. selaku Pendidik kelas V SD Negeri 1 Kampung Baru. Ibu Noviyanti, S.Pd. selaku Pendidik kelas V SD Negeri 2 Kampung Baru. Bapak M Guntur, S.Pd. selaku Pendidik kelas V SD Negeri 3 Kampung Baru, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Peserta didik kelas V SD Negeri Kampung Baru, yang telah berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
9. Untuk sahabat Rangers-ku tersayang (Delia Rindang, Indah Budiarti, Ana Kartika, Ulfah Nabila, Mulyati Agus, Marantika Ayu, Fiki Endi, Sapta Isniar) terimakasih sudah menjadi saksi perjuangan ini, tidak terbayang kalau tidak bertemu kalian dari awal pasti cerita di akhir perkuliahan tidak seperti ini. Sukses terus untuk kita semua, dimana pun kalian nanti dan dengan siapa kalian nanti tetap jaga silaturahmi ini, dan tetap jaga kesehatan.
10. Tidak lupa juga untuk sahabat ku Erni Yunita, yang menjadi tempat keluh kesah ku dan berjuang bersama-sama demi mendapatkan gelar ini. Terimakasih sister sudah menjadi bagian dari hidupku.
11. Teman-teman seperjuangan meraih gelar sarjana mahasiswa S1 PGSD Angkatan 2017 balam kelas B (sebelum dipecah), terimakasih sudah membuat cerita selama 4 tahun ini.
12. Teruntuk temen KKN 40 hari (Agnes Shyntya, Tri Anti, Rita Windarti, Carlos

Purba, M Rizal, Dika Afriza) Terimakasih untuk kisah tak terlupakan selama 40 hari. Senang sekali bisa bertemu kalian semuanya. Sukses selalu anak pak Nyoto dan mba Uus.

13. Teruntuk sahabat kecil-ku (tri damayanti, reni mulyanti, handayani safitri) tetap semangat menjalani hidup, terimakasih buat kalian yang sudah menjadi cerita di hidupku sedari kecil.
14. Teruntuk akhwat tangguh (adek, anggun, ica, agis, cindy, aulia, latifah, dera) yang sudah menjadi saksi awal perjuangan yang di raih ini. Terimakasih sahabat putih abu-abu tanpa *support* awal dari kalian, intan tidak bisa sampai disini.
15. Teruntuk sahabat surga (diska, tia, dwi, fani, mia) terimakasih sudah menjadi sahabat dalam keluh kesah dan selalu memberi semangat satu sama lain. Tetap semangat menjalani hidup kedepannya.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung penyelesaian penelitian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti menerima kritik dan saran yang demi perbaikan ke arah yang lebih baik. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan yang luas kepada pembaca.

Bandar Lampung, 12 Agustus 2021
Peneliti,



Intan Seplia Hanida
NPM 1713053104

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Tujuan Belajar	12
3. Teori Belajar.....	13
4. Ciri-ciri Belajar	14
B. Disiplin Belajar	15
1. Pengertian Disiplin Belajar	15
2. Macam-Macam Disiplin Belajar	16
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Disiplin Belajar	17
4. Indikator Disiplin Belajar.....	19
C. Bermain <i>Game Online</i>	20
1. Pengertian <i>Game Online</i>	20
2. Ciri-Ciri Anak Dengan Bermain <i>Game Online</i>	21
4. Dampak-Dampak Penggunaan <i>Game Online</i>	23
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Game Online</i>	24
6. Indikator Bermain <i>Game Online</i>	26
D. Lingkungan Belajar.....	27
1. Pengertian Lingkungan Belajar.....	27
2. Macam-macam Lingkungan Belajar	27
3. Indikator-indikator Lingkungan Belajar.....	28

	Halaman
E. Penelitian yang Relevan.....	32
F. Kerangka Pikir	34
G. Hipotesis Penelitian	37
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Prosedur Penelitian	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
D. Populasi dan Sampel.....	38
E. Variabel Penelitian.....	40
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	41
G. Metode Pengumpulan Data.....	43
1. Kuisisioner (Angket).....	43
2. Wawancara	45
H. Uji Persyaratan Instrumen.....	45
1. Uji Validitas Kuisisioner.....	45
2. Uji Reliabilitas Kuisisioner.....	49
I. Teknik Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis.....	51
1. Uji Normalitas	51
2. Uji Linieritas	52
3. Uji Hipotesis.....	52
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Profil Sekolah.....	56
B. Deskripsi Data Variabel Penelitian	60
C. Hasil Analisis Data Penelitian	64
D. Pembahasan.....	69
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Wawancara Disiplin Belajar Peserta Didik SD Negeri Kampung Baru.	3
2. Hasil Wawancara Bermain Game Online kelas V SD Negeri Kampung Baru	6
3. Populasi Penelitian.....	39
4. Sampel Penelitian.....	40
5. Skor Penilaian Jawaban	43
6. Kisi-Kisi Instrumen Disiplin Belajar	44
7. Kisi-kisi Instrumen <i>Game Online</i>	44
8. Kisi-kisi Instrumen Lingkungan Belajar.....	44
9. Uji Validitas Disiplin Belajar.....	46
10. Uji Validitas <i>Game Online</i>	47
11. Uji Validitas Lingkungan Belajar	48
12. Daftar Klasifikasi Reliabilitas	51
13. Kriteria Interpretasi Koefisien.....	54
14. Data Variabel Y, X1, dan X2.....	60
15. Deskripsi frekuensi variabel Y.....	61
16. Deskripsi frekuensi data variabel X1	62
17. Deskripsi frekuensi data variabel (X2)	63
18. Ringkasan Hasil Regresi Sederhana (X1 -Y).....	65
19. Ringkasan Hasil Regresi Sederhana (X2 -Y).....	67

	Halaman
20. Ringkasan Hasil Regresi Sederhana (X_1 & X_2 - Y).....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	36
2. Distribusi frekuensi variabel Y	61
3. Distribusi frekuensi variabel X_1	62
4. Distribusi frekuensi variabel X_2	63
5. Pengisian Angket	164

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Izin Penelitian Pendahuluan SDN 1 Kampung Baru	80
2. Izin Penelitian Pendahuluan SDN 2 Kampung Baru	81
3. Izin Penelitian Pendahuluan SDN 3 Kampung Baru	82
4. Balasan Izin Penelitian Pendahuluan SDN 1 Kampung Baru.....	83
5. Balasan Izin Penelitian Pendahuluan SDN 2 Kampung Baru.....	84
6. Balasan Izin Penelitian Pendahuluan SDN 3 Kampung Baru.....	85
7. Izin Penelitian SDN 1 Kampung Baru	86
8. Izin Penelitian SDN 2 Kampung Baru	87
9. Izin Penelitian SDN 3 Kampung Baru	88
10. Balasan Izin Penelitian SDN 1 Kampung Baru	89
11. Balasan Izin Penelitian SDN 2 Kampung Baru	90
12. Balasan Izin Penelitian SDN 2 Kampung Baru	91
13. Absensi peserta didik	92
14. Angket Penelitian	96
15. Data Disiplin Belajar	102
16. Hasil Wawancara Bermain <i>Game Online</i>	107
17. Uji Validitas	110
18. Uji Reliabilitas	117

	Halaman
19. Angket Penelitian	124
20. Data Variabel.....	129
21. Uji Normalitas	135
22. Uji Linearitas	147
23. Uji Hipotesis.....	157
24. Dokumentasi Penelitian.....	164

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Negara berkembang seperti Indonesia, sangat dipengaruhi oleh perkembangan dunia pendidikan. Kesuksesan dalam pembangunan tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan dibidang ekonomi, tetapi juga kualitas sumber daya yang menjalankan proses pembangunan tersebut. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa juga sekaligus meningkatkan harkat dan martabat manusia. Menurut Hasbullah (2011:124), sistem pendidikan nasional merupakan keseluruhan yang terpadu dari semua satuan dan aktivitas pendidikan berkaitan dengan lainnya mengusahakan tercapainya tujuan satuan pendidikan nasional.

Melalui pendidikan tersebut diharapkan dapat tercapai peningkatan kemampuan dan membentuk watak ke arah yang sempurna. Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia telah di atur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 bab 2 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta 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, kreatif, mandiri, berilmu dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Undang-Undang tersebut, fungsi dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Fungsi tersebut

dicapai oleh penyelenggaraan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang membawa informasi pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Menurut Slameto (2015:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah cara belajar peserta didik atau sering disebut dengan gaya belajar peserta didik, yang harus dipahami oleh pendidik. Selain gaya belajar ada hal lain juga yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah motivasi belajar. Menurut Sudrajat (2008: 1), “motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan entusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar diri individu (motivasi ekstrinsik)”.

Hasil belajar itu sendiri adalah suatu hal yang sangat diharapkan dalam proses pembelajaran. Namun hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari proses itu sendiri karena belajar adalah proses, sedangkan hasil belajar merupakan hasil dari proses itu sendiri. Kemampuan peserta didik dalam menerima, memahami dan menyerap pelajaran memiliki tingkat yang berbeda. Sehingga peserta didik memiliki cara yang berbeda agar bisa menerima informasi atau pembelajaran yang sama, sesuai dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menerima pembelajaran.

Hasil belajar yang tidak memuaskan dipengaruhi dengan disiplin belajar peserta didik yang sangat rendah. Disiplin belajar merupakan sikap dan perbuatan peserta didik dalam melaksanakan kewajiban belajar secara sadar dengan cara menaati peraturan yang ada dilingkungan sekolah.

Menurut Prijodarminto dalam Sukmanansa (2016:15), disiplin belajar adalah sesuatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari

serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan atau ketertiban.

Kedisiplinan terdiri dari beberapa faktor diantaranya faktor lingkungan. Menurut Rosyidah (2015:21-22), faktor lingkungan memiliki peran yang begitu mempengaruhi terhadap kedisiplinan setiap orang karena jika lingkungan ber kondisikan baik, maka pengaruh yang diambil seseorang tersebut juga baik begitupun sebaliknya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Kampung Baru Bandar Lampung tahun pelajaran 2020/2021 pada tanggal 1-5 Desember 2020 ditemukan bahwa terdapat data kedisiplinan peserta didik sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Wawancara Disiplin Belajar Peserta Didik SD Negeri Kampung Baru

Sekolah Dasar	Indikator Penilaian	Ya	Tidak
SD Negeri 1 Kampung Baru	Tepat Waktu	12 Peserta didik	23 Peserta didik
	Tanggung Jawab	14 Peserta didik	21 Peserta didik
	Menepati Janji	21 Peserta didik	14 Peserta didik
SD Negeri 2 Kampung Baru	Tepat Waktu	7 Peserta didik	23 Peserta didik
	Tanggung Jawab	15 Peserta didik	15 Peserta didik
	Menepati Janji	18 Peserta didik	12 Peserta didik
SD Negeri 3 Kampung Baru	Tepat Waktu	10 Peserta didik	13 Peserta didik
	Tanggung Jawab	15 Peserta didik	8 Peserta didik
	Menepati Janji	19 Peserta didik	4 Peserta didik

Sumber: Data penelitian disiplin belajar (lampiran 15 halaman 102)

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa aspek indikator disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kampung Baru berjumlah 88 peserta didik. Terdapat 14 peserta didik tepat waktu, 25 peserta didik tidak tepat waktu, 18 peserta didik tanggung jawab, 21 peserta didik tidak tanggung jawab, 24 peserta didik menepati janji dan 15 peserta didik tidak menepati

janji di SD Negeri 1 Kampung Baru. Terdapat 8 peserta didik tepat waktu, 25 peserta didik tidak tepat waktu, 16 peserta didik tanggung jawab, 17 peserta didik tidak tanggung jawab, 21 peserta didik menepati janji dan 12 peserta didik tidak menepati janji di SD Negeri 2 Kampung Baru. Terdapat 7 peserta didik tepat waktu, 9 peserta didik tidak tepat waktu, 10 peserta didik tanggung jawab, 6 peserta didik tidak tanggung jawab, 13 peserta didik menepati janji dan 3 peserta didik tidak menepati janji di SD Negeri 3 Kampung Baru.

Berjalannya waktu, pendidikan saat ini telah memasuki era digital dimana perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menjadi salah satu yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia, walaupun sudah ada sejak berabad-abad lalu teknologi informasi masih tetap eksis hingga saat ini. Akses yang begitu cepat membuat berbagai informasi yang terjadi dibelahan dunia kini dapat langsung diketahui berkat kemajuan dunia teknologi. Seperti yang tertuang dalam Undang-Undang No.19 Tahun 2016 yang menyebutkan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi.

Teknologi pada saat ini memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia yang menuntut masyarakat untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan yang lain. Saat ini dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi seperti televisi, radio, telpon genggam, *gadget*, ipad bahkan internet sudah melanda di masyarakat. Teknologi banyak memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang hiburan, misalnya permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*.

Hasil belajar peserta didik yang tidak memuaskan dipengaruhi dengan disiplin belajar yang semakin rendah, karena terpengaruh adanya minat peserta didik lebih bermain *game online* dibandingkan untuk belajar.

Bermain *game online* pula disebabkan nya terjadi karena lingkungan belajar peserta didik yang mendukung untuk bermain *game online*. Menurut Elly (2016:46), disiplin belajar adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan untuk tunduk pada keputusan pemerintah atau aturan.

Game online sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak permainan sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu bersamaan. Menurut peraturan menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 menyebutkan bahwa Permainan Interaktif Elektronik adalah aktifitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan dan aturan berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.

Menurut Adams (2006:99), *game online* adalah sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Masa pandemic seperti ini peserta didik dituntut harus lebih aktif menggunakan *gadget*. Dilihat dari sisi positif nya peserta didik menggunakan *gadget* untuk proses pembelajaran di masa pandemic ini. Namun dilihat dari sisi negatif nya peserta didik menggunakan gadget untuk bermain *game online* yang sedang trend dikalangan lingkungan sekitar. Kegiatan pembelajaran yang baik, tidak terlepas dari kondisi lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung terjadinya proses belajar yang baik dan efektif. Kondisi lingkungan yang dimaksud adalah kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Kondisi seperti ini tidak terlepas dari peran orang tua maupun sekitar untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik dan efektif.

Lingkungan belajar juga berperan penting dalam proses belajar peserta didik. Media pembelajaran juga sangat diperlukan dalam proses

pembelajaran, sehingga peserta didik dapat bersemangat mengikuti pembelajaran. Menurut Fuad (2008:16), lingkungan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berada diluar diri anak. Lingkungan dapat berupa hal-hal yang nyata seperti tumbuhan, orang keadaan, kebudayaan, kepercayaan dan upaya lain yang dilakukan manusia termasuk didalamnya pendidikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Kampung Baru Bandar Lampung tahun pelajaran 2020/2021 ditemukan bahwa terdapat perilaku bermain *game online* sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Wawancara Bermain Game Online kelas V SD Negeri Kampung Baru

Sekolah Dasar	Kelas	Gemar Bermain <i>Game Online</i>	Tidak Gemar Bermain <i>Game Online</i>	Jumlah
SD Negeri 1 Kampung Baru	V	25 Peserta didik	10 Peserta didik	35 Peserta didik
SD Negeri 2 Kampung Baru	V	11 Peserta didik	19 Peserta didik	30 Peserta didik
SD Negeri 3 Kampung Baru	V	13 Peserta didik	10 Peserta didik	23 Peserta didik
Jumlah				88 Peserta didik

Sumber: data penelitian (lampiran 16 halaman 107)

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa aspek bermain *game online* peserta didik kelas V SD Negeri Kampung Baru berjumlah 88 peserta didik. Diperoleh 25 peserta didik yang gemar bermain *game online* dan 10 peserta didik yang tidak gemar bermain *game online* di SD Negeri 1 Kampung Baru, di SD Negeri 2 Kampung Baru terdapat 11 peserta didik yang gemar *game online* dan 19 peserta didik yang tidak gemar bermain *game online* dan di SD Negeri 3 Kampung Baru terdapat 13 peserta didik yang gemar bermain *game online* dan 10 peserta didik yang tidak gemar bermain *game online*, sehingga jumlah nya 23 peserta didik.

Berdasarkan temuan di lapangan melalui wawancara dengan pendidik, orang tua peserta didik banyak sekali yang mengeluh pembelajaran di masa pandemic seperti ini membuat anak tidak disiplin belajar. Karena anak-anak lebih menyukai bermain *game online* bersama teman sebaya nya.

Menurut Suciati (2013:130), bermain *game online* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, alasan seseorang bermain *game* adalah *video games* meningkatkan koordinasi tangan dan mata.

Wawancara dengan pendidik, terdapat banyak nya peserta didik yang gemar bermain *game online* dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Peserta didik yang kecanduan bermain *game online* menyatakan bahwa pergaulan dengan teman sebaya yang bermain *game online* merupakan yang mempengaruhi peserta didik bermain *game online*. Menurut mereka bermain *game online* memiliki sensasi tersendiri untuk dimainkan hampir setiap hari bahkan sampai larut malam. Penelitian yang dilakukan Eskasasnanda (2017:200), menyimpulkan bahwa tekanan teman sebaya adalah faktor utama peserta didik memainkan *video game online*. Peserta didik yang tidak pernah bermain *game online* dapat dianggap ketinggalan jaman.

Peneliti memilih 3 Sekolah Dasar Negeri yang berada di Kampung Baru Bandar Lampung sebagai objek penelitian adalah disebabkan anak-anak di sekolah dasar tersebut sebagian besar bermain *game online*, oleh sebab itu peserta didik di sekolah tersebut lebih mengenal atau mengetahui tentang teknologi. Peneliti hanya melakukan penelitian di kelas V sekolah dasar, dikarenakan cenderung memiliki keinginan yang lebih untuk mengetahui tentang kemajuan teknologi.

Hasil penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan di SD Negeri Kampung Baru Bandar Lampung menunjukkan bahwa peserta didik bermain *game online* dan lingkungan belajar yang tidak didukung adalah salah satu penyebab disiplin dalam belajar lebih rendah. Sehubungan dengan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap sekolah dasar tersebut, dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* dan Lingkungan Belajar Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik kelas V SD Negeri Kampung Baru Bandar Lampung”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kebiasaan bermain *game online* peserta didik kelas V di SD Negeri Kampung Baru tinggi.
2. Pergaulan dengan teman sebaya yang bermain *game online* membuat peserta didik terbiasa bermain *game online*.
3. Bermain *game online* yang dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang ada di sekitar peserta didik.
4. Disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kampung Baru Bandar Lampung 2020/2021 rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada *game online* dan lingkungan belajar dengan disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Kampung Baru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh signifikan positif antara bermain *game online* terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Kampung Baru?
2. Apakah ada pengaruh signifikan positif antara Lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Kampung Baru?
3. Apakah ada pengaruh signifikan positif antara bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Kampung Baru?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsi:

1. Pengaruh bermain *game online* terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Kampung Baru.
2. Pengaruh Lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Kampung Baru.
3. Pengaruh bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Kampung Baru.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu dalam meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi :

a. Peserta didik

Dapat membantu peserta didik untuk lebih bijak dalam bermain *game online*.

b. Pendidik

Menambah wawasan informasi kepada pendidik sehingga dapat memberikan bantuan dan perhatian lebih kepada peserta didik

yang memiliki kebiasaan kurang baik untuk meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

c. Kepala sekolah

Dapat dijadikan masukan untuk menumbuh kembangkan kebiasaan baik peserta didik dalam rangka meningkatkan mutu sekolah dan membentuk peserta didik yang berprestasi dan berdisiplin tinggi.

d. Peneliti

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi langkah awal untuk melangkah lebih baik lagi kedepannya.

e. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat menjadi bahan kajian dalam menambah wawasan mengenai hubungan *game online* dan lingkungan belajar dengan disiplin belajar peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses dari perkembangan hidup setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi pembelajaran. Dengan belajar, setiap individu melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Menurut Humalik (2007:4), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut Dahar (2011:4), belajar adalah suatu proses dimana suatu organisasi berubah prilakunya sebagai akibat pengalamannya. Menurut Suprihatiningrum (2013:5), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses kegiatan seseorang yang dilakukan secara sadar yang diperoleh melalui pengalaman dan penyesuaian tingkah laku dalam upaya meningkatkan diri.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai lainnya. Menurut Sugiyar dkk (2009:36), tujuan belajar adalah hal penting dalam mencapai standard kompetensi, karena tujuan pembelajaran merupakan penjabaran dari kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran. Menurut Suke (1991:35), tujuan belajar adalah sebagai berikut :

- a. Tuntunan kompetensi yang dapat dicermati melalui kata kerja yang digunakan dalam kompetensi dasar.
- b. Karakteristik mata pelajaran, peserta didik dan sekolah.
- c. Potensi dan kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan lingkungan.

Sedangkan menurut Sardiman (2011:26), tujuan belajar adalah untuk mengembangkan nilai memerlukan penciptaan sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif sehingga peserta didik dapat memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan menerima pendapat orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar sangat penting dan mempunyai banyak sekali manfaat. Tujuannya dapat dijadikan sebagai acuan untuk menjalankan suatu program tertentu agar program tersebut dapat berjalan lurus mengikuti arus sesuai dengan apa yang sebelumnya ditetapkan. Tujuan tidak banyak ditunjukan kepada peserta didik yang dijadikan objek melainkan diukur ketercapaiannya ketika peserta didik telah selesai melakukan proses belajar saja tetapi di lihat dari setiap kegiatan peserta didik.

3. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya atau bagaimana informasi yang diperoleh di dalam pikiran peserta didik. Menurut Sukmadinata (2004:17), teori belajar adalah suatu set atau system pernyataan yang menjelaskan serangkaian hal. Menurut Bigge (1982:3), teori belajar adalah suatu pandangan yang terpadu lagi sistematis dalam hubungannya dengan hakikat dari proses di mana orang-orang berhubungan dengan lingkungan mereka dalam suatu cara untuk meningkatkan kemampuan mereka menggunakan diri mereka sendiri dan lingkungannya secara efektif. Menurut Rusman (2015:45), teori belajar sering digunakan dan masih mendominasi literatur tentang belajar dan pembelajaran, yaitu dibagi menjadi 3 :

a. Teori belajar behavioristik

Menurut Ally (2004:7), teori belajar behavioristik dipelopori oleh Thorndike (1913), Pavlov (1927) , dan Skinner (1974), menurut teori belajar behavioristik belajar adalah tingkah laku yang dapat diamati dan disebabkan adanya stimulus dari luar. Seseorang dapat dikatakan belajar ditunjukkan dari perilaku yang dapat dilihat bukan dari apa yang ada dalam pikiran peserta didik.

b. Teori belajar konstruktivistik

Menurut Jolliffe (2001:21), teori belajar konstruktivistik dipelopori oleh Piaget, Bruner dan Vygotsky pada abad 20-an yang mempunyai pandangan bahwa pengetahuan dan pemahaman tidaklah diperoleh secara pasif akan tetapi dengan cara yang aktif melalui pengalaman personal dan aktivitas eksperimental. Konsep utama dari konstruktivisme, bahwa peserta didik adalah aktif dan mencari untuk membuat pengertian tentang apa yang ia pahami, ini berarti belajar membutuhkan untuk focus pada scenario berbasis

masalah, belajar berbasis proyek, belajar berbasis tim, simulasi dan penggunaan teknologi.

c. Teori belajar kognitif

Teori belajar kognitif dipelopori oleh Jean Piaget (1896-1980) seorang psikolog. Teori pengetahuan dikenal dengan teori adaptasi kognitif. Setiap organisme harus beradaptasi secara fisik dengan lingkungan untuk dapat bertahan hidup, demikian juga struktur pikiran manusia. Manusia berhadapan dengan berbagai tantangan, gejala baru dan permasalahan hidup yang harus diselesaikannya secara kognitif (mental).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori behavioristik merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

Peneliti menggunakan teori behavioristik dalam penelitian ini bertujuan mengetahui berpikir kritis dalam pembelajaran peserta didik yang terbiasa bermain game online dan lingkungan belajar, karena sesuai dengan hakikat behavioristik tentang perubahan tingkah laku belajar peserta didik yang terdapat jalinan erat antara reaksi-reaksi stimulusnya.

4. Ciri-ciri Belajar

Ciri adalah tanda suatu khas yang membedakan antara hal satu dengan hal lainnya. Begitu juga belajar, belajar juga memiliki ciri-ciri tertentu.

Menurut Djaramah (2011:15), ciri-ciri belajar ada 6 yaitu sebagai berikut:

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek.

Menurut Hernawan dkk (2007:2), ciri-ciri belajar yaitu:

- a. Adanya perubahan prilaku dalam diri individu.
- b. Perubahan prilaku relatif menetap.
- c. Perubahan prilaku merupakan hasil interaksi aktif individu dengan lingkungannya.

Adapun menurut Hamalik (2008:31), ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- a. Proses belajar ialah pengalaman, perbuatan, mereaksi dan melampaui.
- b. Proses melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang berpusat pada suatu tujuan tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi peserta didik.
- d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan peserta didik sendiri yang mendorong motivasi
- e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
- f. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara material dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual dikalangan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri belajar suatu perubahan prilaku yang berpikir positif, aktif dan menetap dalam diri individu yang terjadi secara sadar. Ciri belajar merupakan pengalaman dan perbuatan dalam proses belajar dan hasil belajar yang dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individu.

B. Disiplin Belajar

1. Pengertian Disiplin Belajar

Disiplin belajar merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya menjadi tanggung jawabnya. Menurut Elly (2016:46), disiplin belajar adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan untuk tunduk pada keputusan pemerintah atau aturan. Menurut Nurhayati dalam Sukmanasa (2016:15), disiplin belajar adalah pendekatan dengan pengubahan perilaku yang dilakukan oleh pendidik dari peserta didik yang tidak disiplin belajar menjadi peserta didik yang disiplin belajar.

Sedangkan menurut Prijodarminto dalam Sukmanasa (2016:15), disiplin belajar adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan atau ketertiban.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar adalah sikap dan perbuatan peserta didik dalam melaksanakan kewajiban belajar secara sadar dengan cara menaati peraturan yang ada di lingkungan sekolah.

Disiplin belajar juga merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya menjadi tanggung jawabnya atau dapat diartikan sebagai aturan-aturan, kaidah-kaidah, asas-asas, patokan-patokan, dan perikelakuan atau latihan batin dan watak yang dimaksud supaya segala perbuatannya selalu mentaati tata tertib dalam proses perubahan tingkah laku.

2. Macam-Macam Disiplin Belajar

Disiplin belajar merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya menjadi tanggung jawabnya atau dapat diartikan sebagai aturan-aturan, kaidah-kaidah, asas-asas, patokan-patokan, dan perikelakuan atau latihan batin dan watak yang dimaksud supaya segala perbuatannya selalu mentaati tata tertib dalam proses perubahan tingkah laku.

Menurut Sukarna (2010:49), disiplin belajar dapat dibedakan menjadi dua macam.:

a. Self imposed discipline

Disiplin yang timbul dari dalam karena adanya dorongan perasaan dan pikiran sendiri untuk menaati dan melakukan sendiri.

b. Command discipline

Disiplin yang timbul karena takut akan konsekuensi hukuman.

Menurut Prijodarminto (2009:15), disiplin belajar ada dua macam yaitu:

- a. Disiplin belajar yang berasal dari dalam
Disiplin bersifat intrinsik yang artinya seseorang dengan kesadaran senang dan sukarela tunduk pada peraturan yang telah ditetapkan oleh lembaga.
- b. Disiplin belajar yang berasal dari luar
Pada disiplin ini seseorang dipaksa untuk menaati peraturan-peraturan yang telah ditetapkan, karena takut akan sanksi-sanksi atau hukuman yang telah ditetapkan dalam peraturan tersebut, sehingga terwujud keputusan semu.

Sedangkan menurut Partono (2004:210), disiplin belajar adalah perilaku kedisiplinan di dalam kelas, perilaku kedisiplinan di luar kelas, dan perilaku kedisiplinan di rumah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum macam-macam disiplin belajar dibedakan atas dua macam yaitu disiplin yang berasal dari dalam dan disiplin yang berasal dari luar. Disiplin yang berasal dari dalam yang artinya kesadaran seseorang dengan hati dan sukarela tunduk pada peraturan yang sudah ditetapkan, sedangkan disiplin yang berasal dari luar artinya kesadaran seseorang untuk menaati peraturan yang telah ditetapkan secara terpaksa karena takut akan sanksi atau hukuman.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar

Menurut Rosyidah (2015:21-22), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi disiplin belajar peserta didik antara lain:

- a. Faktor pendidikan, usaha sadar yang sistematis dalam rangka memberikan pengetahuan pada orang lain.
- b. Faktor genetik, yaitu segala sesuatu yang dibawa individu sejak lahir karena faktor keturunan.

- c. Faktor lingkungan, memiliki peranan yang begitu mempengaruhi terhadap kedisiplinan setiap orang karena jika lingkungan berkondisikan baik, maka pengaruh yang diambil seseorang tersebut juga baik begitupun sebaliknya.

Menurut Slameto (2005:64), faktor-faktor yang mempengaruhi disiplin belajar seseorang ada tiga faktor yaitu:

- a. Perasaan takut
Disiplin yang digunakan adalah kekuatan dan kekuasaan. Hukuman dan ancaman dalam hal ini diberikan kepada pelanggaran peraturan untuk membuatnya jera dan menakutkan, sehingga mereka tidak berbuat lagi kesalahan yang serupa, yang akhirnya membuat mereka patuh akan tertib yang berlaku.
- b. Kebiasaan
Perbuatan yang sering diulang-ulang akan menjadi kebiasaan. Bila kebiasaan diulang-ulang terus menerus akan menjadi watak. Bila watak itu telah menjadi cap orang tersebut dengan cara mempraktekan sesuatu perbuatan yang sama tadi, maka akan menjadi kepribadian.
- c. Kesadaran untuk disiplin
Idealnya, seseorang yang tidak berhasil dalam suatu pencapaian tujuan, akan berusaha menyadari dan memperbaiki diri dengan lebih giat berusaha. Kesadaran melaksanakan aturan tata tertib yang menumbuhkan perilaku disiplin positif, sebab disiplin positif inilah yang akan menjadi pola perilaku yang relatif menetap.

Menurut Siska (2017:4), faktor-faktor yang mempengaruhi disiplin belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu:

- a. Faktor internal
Merupakan faktor-faktor yang berasal dari peserta didik sendiri dan dapat mempengaruhi disiplin belajarnya. Contohnya seseorang mampu mengatur waktu untuk mengikuti berbagai aktifitas secara seimbang dengan baik.
- b. Faktor eksternal

Merupakan faktor-faktor yang berasal dari lingkungan luar dan dapat mempengaruhi disiplin belajar peserta didik. Contohnya dilingkungan keluarga maupun sekitar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bahwa secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi disiplin belajar peserta didik yaitu faktor internal yang berasal dari diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan luar. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam disiplin belajar.

4. Indikator Disiplin Belajar

Indikator disiplin belajar menurut Sumadi (2016:7), indikator disiplin belajar yaitu: disiplin terhadap waktu, disiplin terhadap kegiatan belajar mengajar, serta disiplin terhadap tata tertib dan kebijakan sekolah.

Menurut Gunarsa (2007:14), indikator disiplin belajar ada tiga yaitu:

- a. Tepat waktu adalah perilaku disiplin dalam menghargai waktu seperti tidak pernah terlambat dalam hal apapun.
- b. Tanggung jawab adalah perwujudan kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan baik yang sengaja maupun yang tidak disengaja.
- c. Menepati janji adalah suatu perilaku yang mencerminkan adanya kesesuaian antara hati, perkataan, dan perbuatan yang selalu berusaha agar tindakannya tidak bertentangan dengan apa yang telah diutarakan.

Menurut Slameto (2005:69), indikator disiplin belajar yaitu yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran diantaranya:

- a. Disiplin belajar peserta didik dalam masuk sekolah, seseorang peserta didik dikatakan disiplin masuk sekolah jika ia selalu aktif masuk sekolah tepat waktu, tidak terlambat serta tidak pernah membolos.
- b. Disiplin belajar peserta didik dalam mengerjakan tugas, merupakan salah satu rangkaian kegiatan dalam belajar. Tujuan dari pemberian tugas biasanya untuk menunjang pemahaman dan penguasaan dalam pembelajaran pada peserta didik.
- c. Disiplin belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah, menuntut peserta didik untuk aktif, teratur, tekun, dan tertib belajar.
- d. Disiplin belajar peserta didik dalam menaati tata tertib dari sekolah, memberikan kesadaran bagi peserta didik akan tata

tertib dan peraturan sekolah yang ditunjukkan dengan setiap perilakunya.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek indikator disiplin dalam belajar, yaitu tepat waktu, bertanggung jawab, dan menepati janji. Tepat waktu didasari oleh peserta didik saat datang ke sekolah, mengumpulkan tugas, serta saat mendapat jadwal piket, bertanggung jawab didasari oleh peserta didik saat mengerjakan tugas, memperhatikan pendidik, serta menjaga kebersihan kelas sedangkan menepati janji didasari saat bertutur kata dan bertingkah laku jujur di lingkungan sekitar.

C. Bermain *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game online merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya. Menurut Andang Ismail (2006:294), *game online* adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan keputusan, namun ditandai dengan adanya pencarian menang dan kalah. Menurut Young (2005:99), *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan atau misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Sedangkan menurut Ernest Adams (2006:99), *game online* adalah sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Berdasarkan definisi para ahli mengenai pengertian *game online*, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan di *computer* ataupun di *smartphone* yang dimana memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini.

2. Ciri-ciri anak dengan bermain *Game Online*

Menurut Yee (2002:452), ciri-ciri kecanduan *game online* sebagai berikut:

- a. Cemas,frustasi dan marah ketika tidak dapat melakukan permainan
- b. Perasaan bersalah ketika bermain
- c. Bermain meskipun tidak menikmatinya lagi
- d. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada yang tidak beres dengan individu karena *game online*
- e. Timbulnya masalah dalam kehidupan sosial
- f. Munculnya masalah dalam finansial serta hubungan dengan orang lain

Menurut Marifatullah (2015:3), kecanduan *game online* sebagai berikut:

- a. Rela mengeluarkan uang demi *game*
- b. Senang menularkan hobi ke orang lain atau teman sebaya
- c. Sering tidak mengerjakan tugas
- d. Lebih memilih bermain *game online* dari pada bermain dengan temannya
- e. Bermain game yang sama bisa sampai 3 jam sehari

Menurut Yohanes (2017:35), mengemukakan bahwa anak yang terbiasa bermain *game online* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Merasa terikat dengan *game online*
- b. Memainkan *game online* dengan lama waktu lebih dari 14 jam per minggu
- c. Merasa gelisah,murung, dan depresi
- d. Cepat marah ketika mencoba untuk megurangi atau menghentikan *game online*
- e. Berbohong kepada anggota keluarga atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan *game online*.

Berdasarkan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri anak dengan bermain *game online* selalu berpikir tentang *game online*, menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online, bermain *game online* untuk lari dari masalah, merasa gelisah jika tidak bermain *game online*, dan mengabaikan kegiatan-kegiatan lain demi untuk bermain *game online*.

3. Tipe-tipe *Game Online*

Tipe-tipe *game online* adalah jenis permainan *computer* yang lebih banyak dimainkan oleh remaja. Menurut Surbakti (2017:32), tipe-tipe *game online* dilihat dari cara memainkan yaitu : RPG (*Role Playing Game*) yang terdiri dari *Action Role Playing Game* (genre *game* yang memasukkan unsur aksi, MMORPG (*game* yang bisa dimainkan dari berbagai tempat dan waktu oleh banyak pemain) dan *Tactical Role Playing Game* (*game* yang berprinsip pada strategi) serta *Shooting Games* yang terdiri dari MMOFPS (jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut sebagai tokoh karakter yang dimainkan), MMOG (jenis *game* di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti di dunia nyata), dan *simulation games* (jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui stimulus.

Menurut Arisman (2015:5), tipe-tipe *game online* berdasarkan jenisnya :

- a. *Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games* (MMOFPS), permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflex dan lainnya.
- b. *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMORTS), permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun.
- c. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG), dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.
- d. *Cross-platform Online Play*, permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda.
- e. *Massively Multiplayer Online Browser Games*, sebuah permainan sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML.

- f. *Simulation Games*, permainan ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya dikehidupan nyata.
- g. *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG), pemain bermain dalam dunia skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

Menurut Hasan (2011:5), tipe-tipe *game online*:

- a. *First-Person Shooter* (FPS), *game* ini mengambil pandangan pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah diri sendiri yang berada pada *game* tersebut, *game* ini mengambil aplikasi perang-perangan dengan senjata-senjata militer.
- b. *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c. *Cros-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda.
- d. *Browser Games*, merupakan permainan yang dimainkan pada *browser*.
- e. *Massive Multiplayer Online Games*, merupakan *game* dimana pemain bermain dalam dunia skalanya besar.

Berdasarkan para ahli diatas, *game online* memiliki beberapa tipe mulai dari RPG (*Role Playing Game*) yang terdiri dari unsur aksi sampai strategi yang dapat dimainkan dimana saja dan MMOFPS jenis *game* yang mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut sebagai tokoh karakter yang dimainkan.

4. Dampak-dampak penggunaan *Game Online*

Dampak anak yang sudah kecanduan bermain *game online* terdapat dua dampak yaitu positif dan negatif. Menurut Chandika (2012:12), dampak penggunaan *game online* dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Dampak positif
 - 1) Melepaskan ketegangan/kebosanan
 - 2) Menambah teman
 - 3) Menambah kosa kata bahasa inggris
 - 4) Kesempatan orang tua dan anak bermain bersama
- b. Dampak negatif

- 1) Lupa waktu
- 2) Membolos sekolah
- 3) Pemborosan ekonomi
- 4) Kerusakan pada mata
- 5) Terbengkalai pekerjaan di dunia nyata

Menurut Anhar (2010:27), dampak penggunaan *game online* sebagai berikut :

- a. Membantu tumbuh kembang kordinasi tangan-mata, motorik individu, dan keahlian spesial.
- b. Mengoptimalkan keahlian menciptakan analisis tertentu, pengambilan keputusan yang tangkas dan cara berpikir yang mendalam.

Menurut Dharma (2011:67), dampak penggunaan *game online* sebagai berikut :

- a. Anak cenderung menggunakan waktu diluar sekolah untuk bermain *game*
- b. Tidur pada jam pelajaran sekolah
- c. Nilai akademik turun
- d. Kurang aktif dalam proses pembelajaran
- e. Menjauh dari kelompok sosial
- f. Cenderung memilih bermain *game* sendiri dari pada bermain dengan teman secara langsung
- g. Mudah mengabaikan tugas dan lupa tanggung jawab sebagai pelajar

Berdasarkan para ahli diatas, mengenai dampak-dampak penggunaan *game online* dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat dampak positif dan negatif penggunaan *game online*. Dampak positif nya bermain *game online* tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat megatur waktu sekedar hiburan melepas penat, sedangkan yang negatifnya bermain *game online* secara berlebihan akan berpengaruh terhadap perilaku sosial seperti tidak kepedulian kepada sesame cenderung mempunyai sifat tertutup.

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi *game online*

Menurut Marifatullah (2015:3), faktor yang mempengaruhi *game online* sebagai berikut :

- a. Kurang dikontrol orang tua
- b. Diajak teman
- c. Fitur *game online* yang menarik keiinginan untuk menjadi pemenang

Menurut Dewandari (2013:16), faktor yang mempengaruhi *game online* sebagai berikut :

- a. Gender
Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kebiasaan bermain *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan anak perempuan.
- b. Kondisi psikologis
Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertrik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena *game* ini memberikan tantangan untuk berekrimen dan sangat menyenangkan.
- c. Jenis *game online*
Semakin banyak jenis *game online* maka semakin banyak orang yang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permaianan yang lebih menantang, sehingga pemain termotivasi untuk terus memainkan.

Menurut Al-Munajjid (2016:16-18), faktor yang mempengaruhi *game online* sebagai berikut :

- a. Grafik yang luar biasa, perusahaan-perusahaan berusaha dengan konstan untuk menghasilkan kemajuan dan inovasi yang lebih besar dalam memproduksi *game-game* ini.
- b. Kesenangan *game-game* ini mencapai puncak kesenian di dalam gambar, warna, imajinasi, petualangan, presisi dari grafik dan imajinasi.
- c. Elemen kompetisi, beberapa *game* menampilkan seseorang pahlawan yang menyelamatkan orang-orang, seorang criminal yang kabur dari polisi, atau melawan binatang buas. Sehingga, pemain berada dalam posisi berkompetisi.
- d. Realisme atas dasar sugesti, ini terjadi melalui gambar-gambar dari tempat-tempat yang memiliki detil yang sangat tepat
- e. Karakter pahlawan, *game* mempersentasikan diri dengan mereka dan mewakili mereka selama permainan bahkan seterusnya

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, faktor-faktor yang mempengaruhi *game online* tersebut. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa secara umum ada tiga faktor yang mempengaruhi *game online* yaitu gender, kondisi psikologis dan jenis *game online*. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga dapat mempengaruhi seseorang untuk bermain *game online*.

6. Indikator bermain *game online*

Indikator bermain *game online* menurut Utami (2017: 78), terdiri dari 3 indikator adalah kegemaran bermain *game online*, kebiasaan bermain *game online*, dan waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

Menurut Pangestika (2017: 10), indikator bermain *game online* adalah:

1. Tempat bermain *game online*
Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh peserta didik menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Terdapat beberapa tempat bermain *game online* seperti warnet (warung internet), rumah, dan kafe.
2. Waktu dalam bermain *game online*
Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya peserta didik menggunakan waktu luang seperti setelah pulang sekolah untuk bermain *game online*.
3. Jenis *game online*
Jenis *game online* juga sangat berpengaruh atas kebiasaan peserta didik bermain *game online* karena jenis dan tipe permainan tertentu dapat menarik peserta didik untuk terus dimainkan secara berulang-ulang.

Sedangkan menurut Yee (2002: 775), indikator *game online* adalah:

1. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi
2. Gundah ketika tidak bermain *game online*
3. Pengaruh teman sebaya yang bermain *game online*
4. Masalah dalam hal finansial dan ekonomi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kebiasaan bermain *game online* disebabkan oleh peserta didik yang terus bermain walaupun sudah tidak menikmati permainan, merasa cemas jika dalam sehari tidak bermain *game online*, faktor teman sebaya yang bermain *game online* juga merupakan indikator

yang sangat berpengaruh dalam penelitian karena peserta didik yang semula tidak bermain *game online* bisa bermain *game online* berkat ajakan serta rayuan peserta didik lain yang sudah dulu bermain *game online*.

D. Lingkungan Belajar

1. Pengertian Lingkungan Belajar

Lingkungan adalah tempat seseorang berinteraksi baik dengan orang disekitarnya maupun dengan alam. Lingkungan belajar juga adalah tempat dimana peserta didik merasa nyaman mendapatkan ilmu. Menurut Hamalik (2008:195), lingkungan belajar adalah sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna atau pengaruh tertentu pada individu. Menurut Saroni (2011:110), lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat proses pembelajaran dilakukan. Sedangkan menurut Rohani (2010:22), lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang diluar individu. Dan juga tempat seseorang berinteraksi baik dengan orang disekitarnya maupun dengan alam.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan kondisi dalam dunia ini yang dalam cara-cara tertentu mempengaruhi kelangsungan perilaku yang berada diluar diri anak dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya yang berupa nyata.

2. Macam-macam Lingkungan Belajar

Usaha mengembangkan lingkungan dapat ditempuh dengan cara menggolongkan lingkungan tersebut. Menurut Muhibbin Syah (2011:127), macam-macam lingkungan belajar yang mempengaruhi proses belajar :

- a. Lingkungan sosial, meliputi lingkungan sekolah, dan lingkungan keluarga. Seluruh warga sekolah seperti guru, karyawan dan teman sekelas merupakan lingkungan sosial

siswa dan dapat mempengaruhi minat dan semangat belajar siswa. Selain itu lingkungan sosial dirumah juga meliputi lingkungan keluarga dan masyarakat.

- b. Lingkungan non-sosial, meliputi gedung dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat belajar, sumber belajar, keadaan cuaca, pencahayaan dan waktu belajar yang digunakan oleh peserta didik.

Menurut Sumadi Suryabrata (2006:33), macam-macam lingkungan belajar dibagi dua yaitu :

- a. Lingkungan sosial, hubungan sesama manusia. Hubungan tersebut terjadi pada keluarga teman dan orang lain.
- b. Lingkungan non-sosial, lingkungan yang menunjang dalam proses belajar peserta didik baik dalam bentuk fisik seperti udara, cuaca, suhu, waktu, tempat, dan maupun fasilitas belajar.

Menurut Suhartono (2009:89), macam-macam lingkungan belajar dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Lingkungan keluarga, yaitu disebutkan lingkungan pertama
- b. Lingkungan sekolah, yaitu disebutkan lingkungan kedua

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam lingkungan belajar tempat dimana peserta didik merasa nyaman ketika mendapatkan ilmu. Lingkungan belajar juga dibagi menjadi dua yaitu lingkungan belajar di sekolah dan lingkungan belajar di rumah.

3. Indikator-indikator Lingkungan Belajar

Indikator Lingkungan Belajar meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat sebagai berikut:

a. Lingkungan Keluarga

1. Pengertian lingkungan keluarga

Menurut Minarni (2006:14), lingkungan keluarga merupakan segala kondisi dan pengaruh dari luar terhadap kehidupan dan perkembangan anggota keluarga. Menurut Hasbullah (2009:38), lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang

pertama mendapatkan didikan dan bimbingan. Menurut Dalyono (2005:238-241), lingkungan keluarga relasi antar keluarga, dan suasana rumah, lingkungan keluarga juga sangat mempengaruhi anak dalam mendapatkan pendidikan pertama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan lingkungan keluarga adalah anak mendapatkan bimbingan atau didikan pertama di lingkungan keluarga.

2. Faktor lingkungan keluarga

Menurut Slameto (2003:60-64), faktor-faktor lingkungan keluarga sebagai berikut:

a. Cara orang tua mendidik

Orang tua yang kurang/tidak memperhatikan pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak tidak berhasil dalam belajar. Mendidik dengan cara memanjakan adalah cara mendidik yang tidak baik, karena anak akan berbuat seenaknya. Begitu pula mendidik anak dengan keras juga salah.

b. Keadaan ekonomi keluarga

Anak yang sedang belajar membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, meja dan kursi belajar, pencahayaan, alat tulis, buku dll. Fasilitas tersebut dapat dipenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang dan juga orang tua yang mempunyai kecenderungan untuk memanjakan anak, untuk bersenang-senang sehingga focus anak saat belajar terganggu.

c. Suasana rumah

Situasi atau kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan belajar. Suasana yang ramai tidak akan memberi ketenangan pada anak saat belajar. Perlu diciptakannya suasana yang tenang dan tentram.

Menurut Dalyono (2005:238-241), faktor lingkungan keluarga adalah faktor dari orang tua, keadaan ekonomi, dan suasana rumah atau keluarga.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan faktor lingkungan keluarga adalah dengan orang tua mendidik, keadaan suasana yang ada di lingkungan keluarga.

b. Lingkungan Sekolah

1. Pengertian lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah adalah jumlah semua benda yang hidup dan mati serta seluruh kondisi yang ada di dalam lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program pendidikan yang membantu peserta didik mengembangkan potensinya. Menurut Suwarno (2008:42), menyatakan bahwa lingkungan sekolah adalah lembaga pendidikan yang secara resmi menyelenggarakan kegiatan pembelajaran secara sistematis, berencana, sengaja dan terarah yang dilakukan oleh pendidik profesional dengan program yang dituangkan ke dalam kurikulum. Menurut Dalyono (2012:131), menyatakan bahwa lingkungan sekolah adalah sangat berperan dalam meningkatkan pola pikir anak, karena di sekolah mereka dapat belajar bermacam-macam ilmu. Menurut Sarifudin (2011:25), menyatakan bahwa lingkungan sekolah adalah peranan penting dalam lembaga pendidikan formal yang memberi dukungan terhadap pembentukan jiwa seseorang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa lingkungan sekolah adalah kegiatan proses pembelajaran berlangsung dan membentuk pola pikir peserta didik.

2. Faktor lingkungan sekolah

Menurut Slameto (2010:64), faktor lingkungan sekolah diantaranya sebagai berikut:

- a. Metode mengajar
- b. Kurikulum
- c. Relasi pendidik dengan peserta didik
- d. Relasi peserta didik dengan peserta didik

- e. Disiplin sekolah
- f. Alat pembelajaran
- g. Metode belajar

c. Lingkungan Masyarakat

1. Pengertian lingkungan masyarakat

Menurut Ari (2004:4), mengatakan bahwa lingkungan masyarakat adalah tempat orang-orang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan. Menurut Hasbullah (2011:117), mengatakan bahwa lingkungan masyarakat adalah sebagai pusat pendidikan sangat tergantung pada taraf perkembangan diri masyarakat itu beserta sumber-sumber belajar yang tersedia didalamnya.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan masyarakat adalah tempat tergantung nya lingkungan sekitar dalam membentuk pola pikir peserta didik.

2. Faktor masyarakat

Menurut Minarni (2006:20), masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan peserta didik di masyarakat. Pengaruh-pengaruh itu sebagai berikut:

a. Kegiatan peserta didik di masyarakat

Kegiatan peserta didik di masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Tetapi peserta didik perlu membatasi kegiatan yang diikutinya.

b. Teman bergaul

Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul peserta didik lebih cepat masuk dalam jiwanya. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik pada dirinya, begitu juga teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi bersifat buruk juga.

c. Peranan masyarakat pada pendidikan

Taggung jawab masyarakat terhadap pendidikan sebenarnya tidak sejelas tanggung jawab pendidikan di lingkungan keluarga

dan di sekolah. Peran masyarakat antara lain menciptakan suasana yang dapat menunjang pelaksanaan pendidikan, membantu sarana dan prasarana.

Menurut Djamarah (2002 :141-142), Lingkungan masyarakat merupakan bagian dari kehidupan peserta didik. Dalam lingkungan peserta didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Saling ketergantungan antara lingkungan biotik dan abiotik tidak dapat dihindari.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan faktor lingkungan masyarakat adalah keadaan disekitar lingkungan peserta didik, teman bergaul, dan juga pengaruh disekitar.

E. Penelitian yang Relevan

Untuk mengetahui posisi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, berikut hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

a. Amanda (2016)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda”. Hasil dari penelitian ini bahwa t_{hitung} lebih dari jumlah t_{tabel} dapat dinyatakan H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya ada pengaruh *game online* terhadap perilaku agresif remaja di Samarinda. Persamaan penelitian Amanda dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel bebas 1 yaitu *game online*. Perbedaannya terletak pada variabel bebas 2 dan variabel terikat. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Amanda dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

b. Syahputra (2017)

Penelitian ini berjudul “Lingkungan Belajar Terhadap Disiplin Belajar” hasil dari penelitian ini bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,484 > 2,004$) dengan nilai signifikan (kurang dari 0,05) maka artinya lingkungan

belajar berpengaruh terhadap disiplin belajar. Persamaan penelitian Syahputra dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel 2 dan 3 penulis yaitu lingkungan belajar dan disiplin belajar.

Perbedaannya terletak pada variabel 1. Mengingat persamaan penelitian Syahputra dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

c. Noviati (2019)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game Online* dan Lingkungan Belajar Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik”. Hasil dari penelitian ini bahwa H_a dapat diterima dan hipotesis nihil ditolak H_0 artinya pengaruh yang signifikan antara lingkungan belajar terhadap konsentrasi belajar peserta didik. Persamaan penelitian Noviati dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel bebas 1 yaitu lingkungan belajar. Perbedaannya terletak pada variabel bebas 2 dan variabel terikat. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Noviati dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

d. Putra (2017)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Disiplin Belajar kelas XI SMK PGRI 4 Kediri”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang tidak bermain game online memiliki disiplin belajar yang tinggi sedangkan peserta didik yang bermain game online memiliki disiplin belajar yang rendah dengan hasil uji normalitas sebesar $0,525 >$ dari $0,05$ maka dapat disimpulkan data yang digunakan berdistribusi normal. Persamaan penelitian Nanda dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel bebas 1 yaitu game online dan variabel terikat yaitu disiplin belajar. Perbedaannya terletak di variabel 2 yaitu lingkungan belajar. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Nanda dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

e. Eskasasnanda (2017)

Penelitian ini berjudul “Penyebab dan Akibat Bermain *Game Online* di Kalangan SMP-SMA Malang Jawa Timur. Hasil dari penelitian ini bahwa tekanan teman sebaya adalah faktor utama peserta didik memainkan video *game online*. Peserta didik yang tidak bermain *game online* dianggap ketinggalan jaman dan kemudian akan diasingkan. Ketika anak melihat teman bermain *game online* mereka menjadi tertarik bermain *game online* karena sensasi kegembiraan dan audiovisual yang ada di *game online*. Persamaan penelitian Eskasasnanda dengan penelitian yang peneliti tulis terletak pada variabel 1 yaitu *game online*. Perbedaannya terletak pada variabel 2 yaitu lingkungan belajar dan variabel terikat yaitu disiplin belajar. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Eskasasnanda dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

F. Kerangka Pikir

Menurut Ningrum (2017:148), menyatakan bahwa kerangka pikir merupakan konsep berisikan hubungan antara variabel bebas dan terikat dalam memberi jawaban sementara. Kerangka pikir akan memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antara ketiga variabel. Berdasarkan hal tersebut peneliti menjelaskan keterkaitan antara variabel secara teoritis.

1. *Game Online* terhadap Disiplin Belajar

Game online merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan di *computer* ataupun di *smartphone* yang dimana memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya serta selalu mempengaruhi peserta didik terbiasa bermain *game online* salah satunya adalah pergaulan dengan teman sebaya yang bermain *game online*. Ajakan dan rayuan kepada peserta didik untuk memainkan permainan berbasis internet sudah menjadi hal biasa mengingat mudahnya memperoleh media di zaman saat ini. Peserta didik yang tidak pernah bermain *game online* akan dianggap ketinggalan jaman dan pengecut.

Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yaitu faktor lingkungan dan faktor kebiasaan. Salah satu komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik, yaitu sikap disiplin belajar. Disiplin belajar adalah sikap dan perbuatan peserta didik dalam melaksanakan kewajiban belajar secara sadar dengan cara menaati peraturan yang ada di lingkungan sekolah. Disiplin belajar juga merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya menjadi tanggung jawabnya atau dapat diartikan sebagai aturan-aturan, kaidah-kaidah, asas-asas, patokan-patokan, dan perikelakuan atau latihan batik dan watak yang dimaksud supaya segala perbuatannya selalu menaati tata tertib dalam proses perubahan tingkah laku.

2. Lingkungan Belajar terhadap Disiplin Belajar

Lingkungan belajar merupakan kondisi yang berhubungan dengan tempat proses pembelajaran. Lingkungan juga adalah tempat seseorang berinteraksi baik dengan orang disekitarnya maupun dengan alam atau tempat dimana peserta didik merasa nyaman mendapatkan ilmu. Lingkungan belajar sangat berperan penting dalam proses belajar peserta didik.

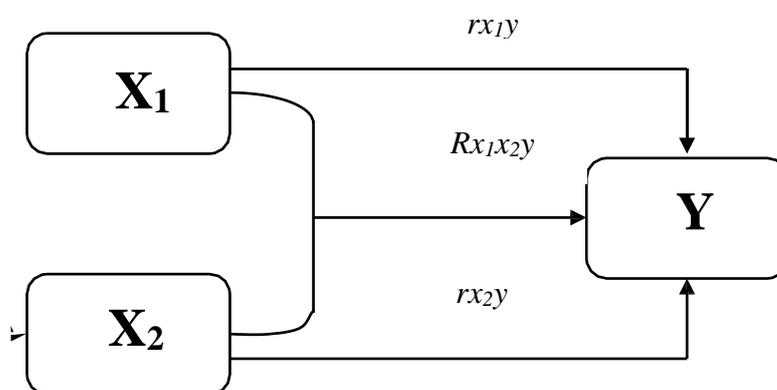
Faktor lingkungan memiliki peranan yang begitu mempengaruhi terhadap kedisiplinan setian orang karena jika lingkungan berkondisikan baik, maka pengaruh yang diambil seseorang tersebut juga baik begitupun sebaliknya.

3. Bermain *Game Online* dan Lingkungan Belajar terhadap Disiplin Belajar

Bermain *game online* dan lingkungan belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi disiplin belajar peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan temuan fakta dilapangan bahwa bermain *game online* dirumah peserta didik di SD Negeri Kampung

Baru Bandar Lampung tahun ajaran 2020/2021 tinggi dan lingkungan belajar dengan disiplin belajar dalam belajar anak sangat rendah.

Berdasarkan kerangka pikir di atas, bahwa terdapat hubungan negatif antara bermain *game online* dan lingkungan belajar dengan disiplin belajar peserta didik. Semakin tinggi bermain *game online* dan lingkungan belajar maka semakin rendah disiplin belajar peserta didik. Sebaliknya semakin rendah bermain *game online* dan lingkungan belajar maka semakin tinggi disiplin belajar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, untuk lebih memahamikaitan antara bermain game online dan lingkungan belajar dengan berpikir kritis peserta didik dapat dilihat pada gambar dibawah :



Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X_1 = Bermain *Game online*

X_2 = Lingkungan belajar

Y = Disiplin belajar

rx_{1y} = Koefisien korelasi antara X_1 dan Y

rx_{2y} = Koefisien korelasi antara X_2 dan Y

rx_{1x_2y} = Koefisien korelasi ganda antara X_1 X_2 dan Y

\rightarrow = Pengaruh

Sumber : Riduwan (2012:238)

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat pengaruh negative bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik di SD Negeri Kampung Baru.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis ini adalah *ex-postfacto* korelasi. Jenis penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tentang kuat dan lemahnya pengaruh antara dua variabel atau lebih. Arikunto (2016:166) menyatakan bahwa penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsi pengaruh bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kampung Baru.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Kampung Baru yang berjumlah 88 peserta didik.
2. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa angket.
3. Menguji coba instrumen pengumpul data pada subjek uji coba instrumen.
4. Menganalisis data dari uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun telah valid dan reliabel.
5. Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen angket kepada sampel penelitian, sedangkan untuk mengetahui disiplin belajar

peserta didik dilakukan studi dokumentasi yang dilihat pada dokumen nilai harian peserta didik kelas V SD Negeri Kampung Baru.

6. Menghitung kedua data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kampung Baru.
7. Interpretasi hasil perhitungan data.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas V pada 3 Sekolah Dasar Negeri Kampung Baru Bandar Lampung yaitu: SD Negeri 1 Kampung Baru, SD Negeri 2 Kampung Baru dan SD Negeri 3 Kampung Baru.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai 1 Desember 2020 – 5 Mei 2021

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Ismiyanto (2015:63), populasi adalah keseluruhan subjek atau totalitas subjek penelitian yang dapat berupa orang, benda, dan satu hal didalamnya dapat diperoleh atau dapat memberikan informasi (data) penelitian.

Menurut Sugiyono (2015:64), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dalam penelitian ini populasi penelitiannya adalah peserta didik kelas V yang gemar bermain *game online* di SD Negeri Kampung Baru Bandar Lampung.

Tabel 3. Populasi Penelitian

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah peserta didik
1.	SD Negeri 1 Kampung Baru	V	35
2.	SD Negeri 2 Kampung Baru	V	30
3.	SD Negeri 3 Kampung Baru	V	23
Jumlah			88

Sumber : Absensi peserta didik (lampiran 13 halaman 100)

2. Sampel

Menurut Sudjana dan Ibrahim (2015:64), sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi. Menurut Arikunto (2015:64), sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel.

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *probability sampling* yaitu *proportionate stratified random sampling*. Teknik *proportionate stratified random sampling* digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang berstrata secara proporsional dan untuk menentukan jumlah sampel dari masing-masing tingkatan harus proporsional juga. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Yamane menurut Riduwan (2009: 65), sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Presisi yang ditetapkan (10% atau 0,1)

maka:

$$n = \frac{88}{88 \cdot (0,1)^2 + 1} = \frac{88}{1,88} = 46,9 = 47 \text{ orang}$$

Jumlah sampel yang ditetapkan adalah sebesar 47 responden di SD N Kampung Baru. Responden tersebut belumlah keputusan akhir karena masih dilakukan perhitungan untuk menentukan jumlah sampel pada setiap stratanya atau disetiap sekolah.

Jumlah anggota sampel bertingkat (berstrata) dilakukan dengan cara pengambilan sampel secara *proportional random sampling*, yaitu menggunakan rumus alokasi propotional.

$$N_i = (N_1:N).n$$

Keterangan:

N_i = Jumlah sampel menurut stratum

N_1 = Jumlah populasi menurut stratum

N = Jumlah populasi

n = Jumlah sampel

Berdasarkan rumus di atas, diperoleh jumlah sampel (n) pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4. Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Sampel Penelitian	Sampel Penelitian
1.	SD Negeri 1 Kampung Baru	35	$(35:88).47 = 18,6 = 19$
2.	SD Negeri 2 Kampung Baru	29	$(29:88).47 = 15,4 = 16$
3.	SD Negeri 3 Kampung Baru	22	$(22:88).47 = 11,7 = 12$
Jumlah Sampel Penelitian			47

Sumber: data penelitian

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa jumlah sampel (n) pada SD Negeri Kampung Baru keseluruhan pada penelitian ini sebanyak 47 responden.

E. Variabel Penelitian

Sebuah penelitian memiliki variabel, baik berupa variabel bebas maupun terikat. Menurut Hatch dan Farhady (1981:66), menyatakan bahwa

variabel sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain. Dan dapat disimpulkan variabel merupakan atribut, sifat atau nilai yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini terdapat 3 variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *game online* (X_1) dan lingkungan belajar (X_2).

2. Variabel terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah disiplin belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Kampung Baru (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

- a. Disiplin belajar (Y)

Disiplin belajar adalah sikap dan perbuatan peserta didik dalam melaksanakan kewajiban belajar secara sadar dengan cara menaati peraturan yang ada di lingkungan sekolah. Disiplin belajar juga merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya menjadi tanggung jawabnya atau dapat diartikan sebagai aturan-aturan, kaidah-kaidah, asas-asas, patokan-patokan, dan perikelakuan atau latihan batik dan watak yang dimaksud supaya segala perbuatannya selalu menaati tata tertib dalam proses perubahan tingkah laku.

- b. Bermain *game online* (X_1)

Bermain *game online* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan di *computer* ataupun di *smartphone* yang dimana memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini.

c. Lingkungan belajar (X_2)

Lingkungan belajar adalah kondisi yang berhubungan dengan tempat proses pembelajaran. Lingkungan belajar juga mempengaruhi kelangsungan perilaku yang berada diluar diri anak dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.

2. Definisi Operasional Variabel

- a. Disiplin belajar adalah sikap dan perbuatan peserta didik dalam melaksanakan kewajiban belajar secara sadar dengan cara menaati peraturan yang ada dilingkungan sekolah. Disiplin belajar juga merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya menjadi tanggung jawabnya atau dapat diartikan sebagai aturan-aturan, kaidah-kaidah, asas-asas, patokan-patokan, dan prikelakuan atau latihan batin dan watak yang dimaksud supaya segala perbutannya selalu mentaati tata tertib dalam proses perubahan tingkah laku. Adapun indikator disiplin belajar yaitu, tepat waktu, bertanggung jawab dan menepati janji.
- b. Bermain *game online* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan di *computer* ataupun di *smartphone* yang dimana memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini. Adapun indikator bermain *game online* yaitu, gundah ketika tidak bermain *game online*, pengaruh teman sebaya yang bermain *game online*. masalah dalam finansial dan ekonomi dan terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
- c. Lingkungan belajar adalah kondisi yang berhubungan dengan tempat proses pembelajaran. Lingkungan belajar juga mempengaruhi kelangsungan perilaku yang berada diluar diri anak

dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya. Adapun indikator lingkungan belajar yaitu, Lingkungan sosial (Lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat) dan lingkungan non-sosial (Gedung, tempat tinggal, alat belajar, sumber belajar, keadaan cuaca dan pencahayaan waktu belajar)

G. Metode Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

1. Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisisioner atau angket terdiri dari sejumlah pernyataan dimana responden diminta memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang telah disiapkan.

Penelitian ini menggunakan angket terbuka. Angket terbuka atau *open ended questionnaire* memberikan kesempatan kepada responden untuk memberikan jawaban secara bebas. Kuisisioner ini disusun atau beberapa pernyataan yang berkaitan dengan bermain *game online* dan lingkungan belajar dengan disiplin belajar peserta didik. Responden diminta menjawab dengan memilih empat opsi bertingkat, yaitu selalu (SL), sering (S), kadang-kadang (KK), jarang (J), dan tidak pernah (TP).

Tabel 5. Skor Penilaian Jawaban

Pernyataan Positif dan Pernyataan Negatif		
Alternative Jawaban	Skor untuk pernyataan positif	Skor untuk pernyataan negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-Kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak pernah	1	5

Sumber: Modifikasi dari Sugiyono (2016:93)

Upaya mempermudah peneliti untuk mengetahui persebaran data antar variabel penelitian maka peneliti membuat kisi-kisi kuisioner atau angket, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Disiplin Belajar

Variabel	Indikator	Pertanyaan yang diajukan		Jumlah yang dipakai
		(+)	(-)	
Disiplin belajar	Tepat waktu	1,2,4, 6,10	3,5,8,9	10
	Bertanggung jawab	11,12,14,16	13,15,17	7
	Menepati janji	18,20,22,24	19,21,23,25	8
Jumlah				25

Sumber: Gunarsa (2007:14)

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Game Online

Variabel	Indikator	Pertanyaan yang diajukan		Jumlah yang dipakai
		(+)	(-)	
Bermain <i>game online</i>	Gundah ketika tidak bermain <i>game online</i>	4,5	1,2,3	5
	Pengaruh teman sebaya yang bermain <i>game online</i>	8,9	6,7	4
	Masalah dalam hal finansial dan ekonomi	10,13	11,12,14	5
	Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi	17,18,19	15,16	5
Jumlah				19

Sumber: Yee (2002:775)

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Lingkungan Belajar

Aspek	Indikator	Pertanyaan yang diajukan		Jumlah yang dipakai
		(+)	(-)	
Lingkungan sosial	Lingkungan keluarga	1,3,4,5,7	2,6	7
	Lingkungan sekolah	8,9,10,11,12	13,14	7
	Lingkungan masyarakat	15,17	16,18	4
Lingkungan non-sosial	Gedung	19,21	20,22	4
	Tempat tinggal	23,26	24,25	4
	Alat belajar	27,30	28,29	4
	Sumber belajar	31,34	32,33	4
	Keadaan cuaca	35,38	36,37	4
	Pencahayaann waktu belajar	42,39	40,41	4
Jumlah				42

Sumber: Muhibbin Syah (2011:127)

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga digunakan peneliti untuk mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2016:140), wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak memiliki pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

H. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang dikaji. Pengujian instrument sangat diperlukan dalam suatu penelitian. Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrument yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu validitas dan reabilitas.

1. Uji Validitas Kuisisioner

Menurut Cohen dkk (2007:2), validitas adalah susunan instrument pertanyaan yang sesuai dengan kurikulum, materi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Suryabrata (2000:41), validitas pada dasarnya menunjuk kepada derajat fungsi pengukurannya suatu tes atau derajat kecermatan ukurnya suatu tes. Menurut Sudjana (2004:12), validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilai terhadap konsep yang dinilai sehingga benar-benar menilai apa yang seharusnya dinilai.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu diukur apa yang hendak diukur, suatu instrumen dikatakan valid apabila mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validitas angket yang diteliti secara tepat. Oleh karena itu untuk mengukur validitas angket menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan rumus :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variable X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Skor item

Y = Skor total

Distribusi/table r untuk $\alpha = 0,05$

Sumber Sugiyono (2014:20)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid. Pengujian uji validitas menggunakan bantuan program *Microsoft Office Exel*.

a. Hasil validitas

Tabel 9. Uji Validitas Disiplin Belajar

Indikator	R-hitung	R-tabel	Keterangan
1	0,509	0,4444	Valid
2	0,358		Tidak Valid
3	0,525		Valid
4	0,577		Valid
5	0,485		Valid
6	0,500		Valid
7	0,493		Valid
8	0,618		Valid
9	-0,112		Tidak Valid
10	0,611		Valid
11	0,562		Valid
12	0,599		Valid
13	0,581		Valid
14	-0,111		Tidak Valid
15	0,576		Valid
16	-0,004		Tidak Valid
17	0,588		Valid
18	0,493		Valid
19	0,131		Tidak Valid

20	0,530		Valid
21	0,044		Tidak Valid
22	0,016		Tidak Valid
23	0,510		Valid
24	0,445		Valid
25	0,520		Valid

Uji validitas disiplin belajar yang valid berjumlah 18 dan yang tidak valid berjumlah 7. Setiap indikator yang valid sudah mewakili beberapa indikator-indikator lainnya. Indikator tepat waktu pada pernyataan 1,3,4,5,6,7,8,10 dinyatakan valid dan pernyataan 2,9 dinyatakan tidak valid. Indikator bertanggung jawab pada pernyataan 11,12,13,15,17 dinyatakan valid dan pernyataan 14,16 dinyatakan tidak valid. Indikator menepati janji pada pernyataan 18,20,23,24,25 dinyatakan valid dan pernyataan 19,21,22 dinyatakan tidak valid (data penelitian terdapat di lampiran 17 hal 116).

Tabel 10. Uji Validitas *Game Online*

Indikator	R-hitung	R-tabel	Keterangan
1	0,718	0,4444	Valid
2	0,093		Tidak Valid
3	0,454		Valid
4	0,567		Valid
5	0,512		Valid
6	0,518		Valid
7	0,615		Valid
8	0,335		Tidak Valid
9	0,617		Valid
10	0,021		Tidak Valid
11	0,109		Tidak Valid
12	0,599		Valid
13	0,400		Tidak Valid
14	0,157		Tidak Valid
15	0,563		Valid
16	0,532		Valid
17	0,492		Valid
18	0,598		Valid
19	0,069		Tidak Valid

Uji validitas *game online* yang valid berjumlah 12 dan yang tidak valid berjumlah 7. Setiap indikator yang valid sudah mewakili beberapa indikator-indikator lainnya. Indikator gundah ketika tidak bermain *game online* pada pernyataan 1,3,4,5 dinyatakan valid dan pernyataan 2 dinyatakan tidak valid. Indikator pengaruh teman sebaya yang bermain *game online* pada pernyataan 6,7,9 dinyatakan valid dan pernyataan 8 dinyatakan tidak valid. Indikator masalah dalam hal finansial dan

ekonomi pada pernyataan 12 dinyatakan valid dan pernyataan 10,11,13,14 dinyatakan tidak valid. Indikator terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi pada pernyataan 15,16,17,18 dinyatakan valid dan pernyataan 19 dinyatakan tidak valid (data penelitian terdapat di lampiran 17 hal 110).

Tabel 11. Uji Validitas Lingkungan Belajar

Indikator	R-hitung	R-tabel	Keterangan
1	0,469	0,4444	Valid
2	-0,132		Tidak Valid
3	0,517		Valid
4	0,522		Valid
5	0,470		Valid
6	0,472		Valid
7	-0,039		Tidak Valid
8	0,000		Tidak Valid
9	0,503		Valid
10	0,540		Valid
11	0,614		Valid
12	0,373		Tidak Valid
13	0,530		Valid
14	0,183		Tidak Valid
15	0,499		Valid
16	0,088		Tidak Valid
17	-0,315		Tidak Valid
18	-0,611		Tidak Valid
19	0,519		Valid
20	-0,038		Tidak Valid
21	-0,565		Tidak Valid
22	0,038		Tidak Valid
23	0,109		Tidak Valid
24	0,491		Valid
25	0,085		Tidak Valid
26	-0,016		Tidak Valid
27	0,519		Valid
28	0,541		Valid
29	-0,016		Tidak Valid
30	0,345		Tidak Valid
31	0,502		Valid
32	0,022		Tidak Valid
33	0,529		Valid
34	-0,261		Tidak Valid
35	0,444		Valid
36	0,458		Valid
37	-0,055		Tidak Valid
38	0,581		Valid
39	0,580		Valid
40	-0,210		Tidak Valid
41	0,420		Tidak Valid
42	-0,278		Tidak Valid

Uji validitas lingkungan belajar yang valid berjumlah 20 dan yang tidak valid berjumlah 22. Setiap indikator yang valid sudah mewakili beberapa indikator-indikator lainnya. Aspek lingkungan sosial pada indikator lingkungan keluarga pada pernyataan 1,3,4,5,6 dinyatakan valid dan pernyataan 2,7 dinyatakan tidak valid. Indikator lingkungan sekolah pada pernyataan 9,10,11,13 dinyatakan valid dan pernyataan 8,12,14 dinyatakan tidak valid. Indikator lingkungan masyarakat pada pernyataan 15 dinyatakan valid dan pernyataan 16,17,18 dinyatakan tidak valid. Aspek lingkungan non-sosial pada indikator gedung pada pernyataan 19 dinyatakan valid dan pernyataan 20,21,22 dinyatakan tidak valid. Indikator tempat tinggal pada pernyataan 24 dinyatakan valid dan pernyataan 23,25,26 dinyatakan tidak valid. Indikator alat belajar pada pernyataan 27,28 dinyatakan valid dan pernyataan 29,30 dinyatakan tidak valid. Indikator sumber belajar pada pernyataan 31,33 dinyatakan valid dan pernyataan 32,34 dinyatakan tidak valid. Indikator keadaan cuaca pada pernyataan 35,36,38 dinyatakan valid dan pernyataan 37 dinyatakan tidak valid. Indikator pencahayaan waktu belajar pada pernyataan 39 dinyatakan valid dan pernyataan 40,41,42 dinyatakan tidak valid (data penelitian terdapat di lampiran 17 hal 112).

2. Uji Reliabilitas Kuisisioner

Menurut Arikunto (2006:178), reliabilitas adalah suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Menurut Sudjana (2004:16), reliabilitas adalah alat penilaian ketepatan, alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Menurut Azwar (2003:176), reliabilitas adalah salah satu ciri atau karakter utama instrument pengukuran yang baik.

Perhitungan untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r = koefisien reliabilitas instrument (*cronbach alpha*)

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = total varians butir

σ_t^2 = total varians

Mencari Nilai Jumlah Varians butir $\sum \sigma_b^2$ dengan mencari varian setiap butir

$$\sigma_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_i = Varians skor tiap-tiap item

$\sum X_i$ = Jumlah item X_i

N = Jumlah responden

Selanjutnya untuk mencari varians total (σ_{total}) dengan rumus:

$$\sigma_{total} = \frac{\sum X_{total}^2 - \frac{(\sum X_{total})^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_{total} = Varians total

$\sum X_{total}$ = Jumlah X total

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *Alpha Cronbach (r)*

dikonsultasikan dengan nilai tabel r Product Moment dengan ($dk = N -$

1), dan α sebesar 5% atau 0,05, maka kaidah keputusannya sebagai

berikut:

Jika $r \geq r_{tabel}$ berarti reliabel, sedangkan

Jika $r \leq r_{tabel}$ berarti tidak reliabel

Proses pengelolaan data reliabilitas menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*. Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas instrumen digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. (data penelitian terdapat di lampiran 18 hal 117).

Tabel 12. Daftar Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Keterangan
0,00-0,20	Sangat Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2010:110)

I. Teknik Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis mempunyai sebaran (berdistribusi) normal atau tidak. Dalam uji normalitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan chi kuadrat sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

X^2 = Koefisien chi kuadrat

k = Banyaknya kelas interval

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_e = Frekuensi yang diharapkan

Kaidah penulisan untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = k-1 yaitu:

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka distribusi data dinyatakan normal, dan

Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

2. Uji Linieritas

Bertujuan untuk mengetahui hubungan variabel bebas dan variabel terikat apakah bentuk garis linier atau tidak. Tingkat linieritas dapat dilihat dari langkah utama dihitung dengan Uji-F sebagai berikut:

$$f_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Keterangan:

F_{hitung} = Nilai uji F hitung

RJK_{TC} = Rata-rata jumlah tuna cocok

RJK_E = Rata-rata jumlah kuadrat eror

Sumber: Riduwan (2012:174)

Selanjutnya menentukan F_{tabel} dengan langkah seperti yang diungkapkan Sugiyono (2016:274), yaitu dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k). Hasil nilai F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} , selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, artinya data berpola linier, sedangkan

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, artinya data berpola tidak linier.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis yang berfungsi untuk mencari besarnya pengaruh atau hubungan antara dua variabel bebas (X) atau lebih secara simultan (bersama-sama) dengan variabel terikat (Y) maka hasil korelasi tersebut diuji dengan rumus Korelasi Ganda.

Hipotesis pertama

Uji pengaruh bermain *game online* (X_1) terhadap disiplin belajar (Y). Menurut Siregar (2013: 379) rumus regresi linier sederhana, yaitu:

$$Y' = \alpha + bX_1$$

Keterangan:

Y' : Variabel terikat (disiplin belajar)

α : Konstanta

b : Angka arah atau koefisien regresi, yang didasarkan penurunan perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun

X_1 : Variabel bebas (bermain *game online*)

Hipotesis yang akan di uji penelitian sebagai berikut:

H_a = Ada pengaruh bermain *game online* terhadap disiplin belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar

H_o = Tidak ada pengaruh bermain *game online* terhadap disiplin belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar

Hipotesis Kedua

Uji pengaruh lingkungan belajar (X_2) terhadap disiplin belajar (Y).

$$Y' = \alpha + bX_2$$

Keterangan:

Y' : Variabel terikat (disiplin belajar)

α : Konstanta

b : Angka arah atau koefisien regresi, yang didasarkan penurunan perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun

X_2 : Variabel bebas (Lingkungan belajar)

Hipotesis yang akan di uji penelitian sebagai berikut:

H_a = Ada pengaruh lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.

H_o = Tidak ada pengaruh lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.

Tabel 13. Kriteria Interpretasi Koefisien

Koefisien r	Reliabilitas
0,91 – 1,00	Sangat tinggi
0,71 – 0,90	Tinggi
0,41 – 0,70	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Masidjo (2007:243)

Selanjutnya koefisien determinasi menurut Ghozali (2011: 45), koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Dari koefisiensi determinasi ini (R^2) dapat diperoleh suatu nilai untuk mengukur besarnya sumbangan dari beberapa variabel X terhadap variasi naik turunnya variabel Y. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

b. Uji Regresi Linear Berganda

Uji hipotesis ketiga dalam penelitian ini menggunakan regresi linear berganda. Analisis regresi berganda adalah sebuah teknik ketergantungan. Variabel akan dibagi menjadi variabel dependen/terikat (Y) dan variabel independen/bebas (X). Analisis ini menunjukkan bahwa variabel dependen akan terpengaruh (bergantung) pada lebih dari satu variabel independen. Jadi analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik di kelas V SD Negeri Kampung Baru.

Regresi berganda menurut Sugiyono (2017: 184), sebagai berikut:

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan:

Y = Disiplin belajar peserta didik
X₁ = Bermain *game online*
X₂ = Disiplin belajar
b₁, b₂ = Koefisien Regresi
 α = Konstanta

Hipotesis yang akan di uji penelitian sebagai berikut:

Ha = Ada pengaruh bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.

Ho = Tidak ada pengaruh bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Kampung Baru, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh positif tapi tidak signifikan bermain *game online* terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD N Kampung Baru.
2. Ada pengaruh positif dan signifikan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD N Kampung Baru.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD N Kampung Baru.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan disiplin belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan untuk meningkatkan kedisiplinan dalam belajar dengan mematuhi aturan-aturan yang ada di sekolah, jika sebelumnya sering melanggar peraturan alangkah baiknya tidak diulangi kembali.

b. Bagi pendidik

Pendidik diharapkan untuk terus menanamkan kedisiplinan kepada peserta didik dengan cara selalu meningkatkan tentang aturan-aturan yang ada di sekolah, alangkah baiknya lagi bila memberikan arahan untuk mengurangi atau mengatur waktu dalam bermain *game online* di rumah.

c. Bagi kepala sekolah

Bagi kepala sekolah diharapkan untuk selalu menghimbau kepada pendidik tentang peraturan-peraturan yang ada disekolah kepada peserta didik dalam rangka meningkatkan kedisiplinan belajar peserta didik.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan yang bermanfaat tentang pengaruh bermain *game online* dan lingkungan belajar terhadap disiplin belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhlak, P. A., & Humansitik, B. 2002. *A. Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Akmarina, Y. N. 2016. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *Kutai Timur eJournal Ilmu Komunikasi*. 4:189-199.
- Al-Munajjid, Syekh Muhammad. 2016. *Bahaya Game*. Aqwam Media Profetika, Solo.
- Amanda, R. A. 2016. Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*. 4:290-304.
- Aqib, Z., & Amrullah, A. 2019. *Manajemen Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Pustaka Referensi, Yogyakarta.
- Arisman, Dwi. 2015. Analisis Korelasi Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Ejurnal Fakultas Teknik UMP*. 2: 20-30.
- Dalyono, M. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Dewandari, Saptarini. 2013. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. 3:32-34.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Effendi, A., & Junaidi, B. P. 2014. Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi terhadap Aktivitas Fisik Siswa (Studi pada SMK Negeri 8 Surabaya Kelas X). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*. 4:23-34.

- Elly, Rosma. 2016. Hubungan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*. 47:777-780.
- Eskasasnanda, I Dewa Putu. 2017. Causes and Effects of Online Vidio Game Playing Among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*. 9:2017.
- Fadhilaturrahmi, F. 2018. Lingkungan Belajar Efektif Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 2:61-69.
- Fauziawati, W. 2015. *Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok*. PSIKOPEDAGOGIA, Jakarta.
- Fuad, Ihsan. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*. PT. Rineka Cipta: Bandung.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS* Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Gunarsa, S. D dan Singgih D. G. 2007. *Psikologi Untuk Membimbing*. Gunung Mulia, Jakarta.
- Halawa, A. 2018. *Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Darussalam Jambangan Surabaya*.
- Hasan. 2011. *Multiplayer Online Game*. Gramedia, Bandung.
- Hasbullah, 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Kurniawan, D. E. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. 3:01-06.
- Marifatul Laili, Fitri. 2015. Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*. 5: 01.
- Masidjo 2007 *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Kanisius, Yogyakarta.
- Matondang, Z. 2009. Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*. 6:87-97.
- Minarni, T. 2006. Pengaruh Disiplin dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 1:26-28.

- Noviati, R., Misdar, M., & Adib, H. S. 2019. Pengaruh game online dan lingkungan belajar Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*. 2:22-23.
- Partono. 2004. Pengaruh Disiplin dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *E-jurnal Fakultas Ekonomi UNNES*. 1:26-27.
- Prijodarminto, Soengeng. 2009. *Proses Pembentukan Sikap Disiplin*. Airlangga University Press, Surabaya.
- Putra, Nanda Khakim Wardana. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri*. (Skripsi). Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur.
- Ridha, N. 2017. *Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian*. CV. Alfabeta: Informatika, Bandung.
- Riduwan, M. B. A. 2012. *Belajar Mudah Penelitian*, CV. Alfabeta: Informatika, Bandung.
- Rohmah, C. O. 2017. *Pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rosyidah, Kholifatur. 2015. *Implementasi Kedisiplinan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Homeschooling Group (HSG) Sekolah Dasar Khoiru Ummah 20 Malang*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Jawa Timur.
- Rustiana, A., & Chalifah, N. 2012. *Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kompetensi Profesional Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA N 1 Jekulo Kudus*. (Skripsi). Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah.
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. 2017. Hubungan kecanduan game online Dota 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Pax Humana*, 4:27-44.
- Sardiman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia, Bogor.

- Siska, Yuliantika. 2017. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar Siswa Kelas X, XI, dan XII di SMA Bhakti Yasa Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017. *E-jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi*. 9:35-44.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukarna. 2010. *Dasar-Dasar Kedisiplinan*. Mandar Maju, Bandung.
- Sukmanasa, Elly. 2016. Hubungan Antara Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *E-jurnal Ilmu Pendidikan*. 7:16-19.
- Sumadi, F.Y. Khosmas. 2016. Pengaruh Disiplin Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pelajaran Ekonomi di MAN 2 Filial. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 4:15-16.
- Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. 47:777-780.
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. 1:06-15.
- Syarif Sumantri, M. 2015. *Strategi Pembelajaran, Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. PT RajaGrafindo Persada, Depok.
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. 2018. Coping Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*. 5: 450-459.
- Wright, J. 2011. The effects of video game play on the academic performance. *Jurnal Modern Psychological Studies*. 17:6.
- Yusup, F. 2018. Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 7:1.