

Faktor Penggunaan *Game Online* Terhadap Kedisiplinan Belajar Matematika Kelas V SDN Tanjunganyar 2

Regita Berliana Putri^{1*}, M. Syafruddin Kuryanto², Diana Ermawati³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Indonesia

[1regitajr08@gmail.com](mailto:regitajr08@gmail.com), [2syafruddin.kuryanto@umk.ac.id](mailto:syafruddin.kuryanto@umk.ac.id), [3diana.ermawati@umk.ac.id](mailto:diana.ermawati@umk.ac.id)

Received: 22 Maret 2024; Accepted: 19 Mei 2024

Abstract

This investigates points to decide the variables of utilizing online recreations on lesson V Science learning teach at SDN Tanjunganyar 2. This investigate could be a subjective inquire about with graphic strategies carried out at SDN Tanjunganyar 2. The subjects of this investigate are 3 understudies who play online diversions with distinctive levels of learning teach. shift. Subjects were taken utilizing the purposive strategy. Information collection strategies incorporate perception, interviews and documentation. Interviews were conducted with course V understudies and course V instructors. Legitimacy of information by source triangulation and time triangulation. Information investigation utilizing the Milles and Huberman show, specifically information collection, information diminishment, information introduction, and drawing conclusions. The comes about of this inquire about are that understudies with a tall level of learning teach in learning Arithmetic have a controlled mentality towards learning in terms of time teach and activity teach. In the interim, understudies whose level of learning discipline is missing in learning Science don't have a controlled state of mind towards learning by concurring to time teach and activity teach.

Keywords: online games, mathematics learning discipline, class V

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan faktor penggunaan *game online* terhadap kedisiplinan belajar Matematika kelas V SDN Tanjunganyar 2. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yang dilakukan di SDN Tanjunganyar 2. Subjek dari penelirtian ini adalah 3 siswa yang memainkan *game online* dengan tingkat disiplin belajar yang berbeda-beda. Subjek diambil dengan menggunakan metode purposive. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada siswa kelas V dan guru kelas V. Keabsahan data dengan triangulasi sumber dan triangulasi waktu. Analisis data dengan model Milles dan Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah siswa dengan tingkat disiplin belajar yang tinggi dalam pembelajaran Matematika mempunyai pola pikir yang terkendali terhadap pembelajaran dalam hal disiplin waktu dan disiplin perbuatan. Sementara itu, siswa yang tingkat disiplin belajar kurang dalam pembelajaran Matematika tidak memiliki sikap terkendali terhadap pembelajaran dengan menyetujui disiplin waktu dan disiplin perbuatan.

Kata Kunci: *game online*, kedisiplinan belajar matematika, kelas V

How to cite: Putri, RB., Kuryanto, MS., Ermawati, D. (2024). Faktor Penggunaan *Game Online* Terhadap Kedisiplinan Belajar Matematika Kelas V SDN Tanjunganyar 2. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 11 (1), 22-30.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh, Susanto dalam (Arukah, Fathurohman, Kuryanto, 2020). Pembinaan atau pemajuan karakter bangsa secara menyeluruh

merupakan suatu upaya yang sempurna untuk diwujudkan dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar yang merupakan tempat pertama kali anak memasuki dunia sekolah. Dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik merupakan suatu respon atau hasil dari belajar mengajar yang dilakukan oleh pengajar (Putri, Pratiwi, Kuryanto, 2022). Sekolah pada hakikatnya adalah rumah kedua untuk mencari ilmu. Pada umumnya sekolah termasuk dalam kategori yang mempunyai kedisiplinan tinggi. Kedisiplinan merupakan suatu perilaku yang harus tertanam dalam diri setiap siswa, karena pendidikan tidak sekedar berpusat pada pemberian materi, tetapi pendidikan juga bertujuan untuk membentuk karakter seseorang atau siswa, salah satunya adalah kedisiplinan.

Disiplin dapat tumbuh dan diciptakan melalui pelatihan, pengajaran atau pengembangan kecenderungan yang harus dimulai dalam lingkungan keluarga, dimulai sejak masa kanak-kanak dan terus berkembang agar perilaku menjadi jati diri yang terkendali. Disiplin juga berarti mematuhi pemimpin, memberikan perhatian dan mengendalikan penggunaan waktu dan kewajiban atas apa yang telah ditugaskan (Mustari, 2014). Anak bisa mendapatkan batasan untuk menyesuaikan perilakunya yang menyimpang dengan cara disiplin. Disiplin membantu anak merasa puas karena dapat diandalkan dan patuh dan juga mendidik anak bagaimana berpikir secara teratur. Disiplin dalam menjunjung tinggi karakter bangsa adalah kegiatan yang menggambarkan perilaku efisien dan penuh hormat terhadap berbagai aturan dan arahan. Terbentuknya kedisiplinan sebagai tingkah laku yang berpola dan teratur dipengaruhi oleh dua faktor menurut Unarajan dalam (Anggraini, 2015) yaitu: Faktor internal yang penting yaitu berasal dari dalam diri individu. Faktor ini dipengaruhi oleh kondisi fisik dan psikologis pribadi. Kondisi yang dimaksud adalah orang yang sehat secara fisik atau biologis dapat menjalankan tugas dengan baik. Faktor eksternal adalah faktor yang asal-usulnya dari luar individu. Ada tiga faktor, pertama keadaan keluarga. Kedua yaitu kondisi sekolah. Tersedianya sarana dan prasarana yang diperlukan untuk kelancaran proses belajar mengajar. Ketiga, masyarakat. Indikator disiplin belajar yang memuat dua indikator disiplin dalam belajar, 1. Disiplin Waktu, yaitu tepat waktu saat belajar, tidak meninggalkan pelajaran, menyelesaikan tugas tepat pada waktunya, 2. Disiplin perbuatan, khusus mematuhi dan tidak melanggar peraturan, tidak lamban dalam mengerjakan tugas, tidak menyuruh orang lain untuk menjalankan kewajibannya, terus menerus jujur dan tidak berbohong. Dua indikator disiplin dalam pembelajaran, 1. Disiplin Waktu, yaitu tepat waktu ketika belajar, tidak menyelesaikan tugas, menyelesaikan tugas tepat waktu, 2. Disiplin perbuatan, khususnya mematuhi dan tidak melanggar perintah aturan, tidak bersikap malas saat menjalankan tugas, tidak menyuruh orang lain untuk melaksanakan tugasnya, jujur dan tidak berbohong.

Seiring dengan perkembangan teknologi sikap individual siswa semakin meningkat, siswa lebih suka bermain *gadget* daripada bermain dengan temannya (Pratama, Pratiwi, Ermawati, 2023). Hadirnya perkembangan teknologi digital yang sangat bermanfaat bagi masyarakat. Dalam bidang pendidikan menggunakan teknologi digital yang dapat digunakan sarana dalam belajar (Fitria et al., 2021). Saat ini banyak anak usia sekolah dasar yang mengandalkan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari dengan alasan untuk menyelesaikan tugas sekolah, mengikuti *trend*, dan sebagai sarana hiburan (Andriani, Fardani, & Ermawati, 2023). Hal ini merupakan salah satu tantangan yang dihadapi pendidikan, pendidikan harus mampu memperbaiki sikap siswa yang belakangan ini semakin buruk karena dampak dari *gadget*.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 12 Juli 2023 di SDN Tanjunganyar 2, didapati siswa memiliki tingkat disiplin belajar yang berbeda dalam pembelajaran Matematika, ada yang memiliki tingkat kedisiplinan yang tinggi dan ada yang memiliki tingkat kedisiplinan yang rendah. Siswa dengan tingkat pembelajaran yang buruk selama pembelajaran akan sering muncul perilaku yang tidak sesuai dengan disiplin belajar yang berlaku selama pembelajaran. Hal ini terlihat siswa yang terlambat masuk sekolah, tidak mendengarkan guru saat mengajar, mengganggu teman yang sedang belajar, tidak mengumpulkan tugas tepat waktu. Karena siswa ini tidak fokus saat belajar, siswa sering bermain *game online* dan tidak bisa mengatur waktu untuk bermain *game online* dan belajar. Sedangkan siswa yang bisa mengatur waktu bermain *game online* dan waktu untuk belajar menunjukkan sikap disiplin belajar tinggi seperti mengerjakan tugas yang diberikan guru, keluar kelas meminta izin kepada guru, mengerjakan tugas tepat waktu.

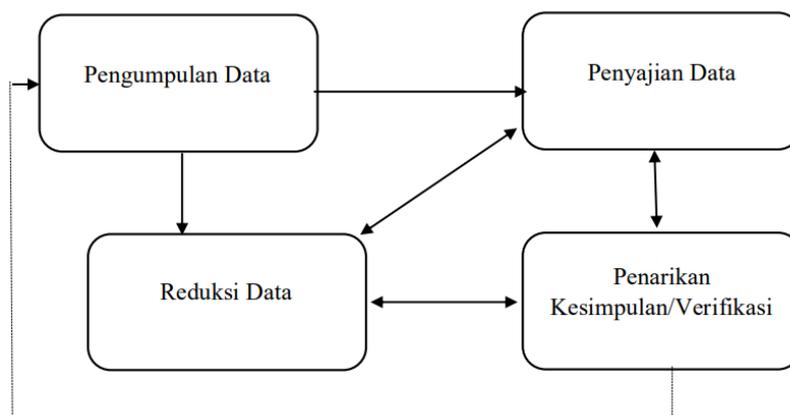
Game online atau permainan merupakan suatu bentuk permainan yang seringkali dijadikan penyegar pikiran dari rasa penat. Tetapi banyak dari penggunaanya yang malah kecanduan bermain *game online* dan mempengaruhi aktivitas dan prilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, Kuryanto, & Ermawati (2023) yang menyatakan bahwa *game online* juga bisa mempengaruhi tingkat perilaku siswa sekolah dasar tergantung dari lama siswa bermain *game online* dalam sehari. Hal tersebut juga didukung dari penelitian Ningsih, Kuryanto, & Setaiadi (2023) yang menyatakan bahwa ada

banyak dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* pada siswa sekolah dasar. Salah satunya membuat anak-anak tidak terkontrol dalam bermain, karena mereka lupa waktu dan tampak tidak tertarik dengan kehidupan di dunia nyata. *Game online* pada dasarnya adalah sebuah sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, namun jika game tersebut dimainkan secara rutin dalam jangka waktu yang terlalu lama, dan menjadi suatu kecenderungan maka hal ini cenderung berdampak buruk bagi penggunanya.

Dari latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, terlihat bahwa kedisiplinan belajar siswa sangat penting, peneliti tertarik untuk meneliti dan membahas lebih lanjut permasalahan sikap disiplin dalam belajar belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan judul “Faktor Penggunaan *Game online* Terhadap Kedisiplinan Belajar Matematika Kelas V SDN Tanjunganyar 2”.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Fadli dalam (Ermawati et al., 2024) dalam penelitian kualitatif, peneliti dilibatkan agar mereka dapat memahami situasi dan latar peristiwa alam dalam kaitannya dengan topic yang diselidiki. Pengambilan subjek dalam peneltitian ini menggunakan teknik *Purposive*. Menurut (Arikuntoro, 2018) *Purposive* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik ini dilakukan karena beberapa pertimbangan, yaitu 1) pengetahuan tentang objek yang akan diteliti yaitu *game online*, 2) informan yang dipilih berada dalam lingkungan yang akan diteliti yaitu siswa Kelas V SDN Tanjunganyar 2. Subjek diambil 3 siswa dari kriteria yang diinginkan yaitu siswa kelas V yang bermain *game online* dengan kedisiplinan belajar tingkat tinggi dan kurang. 1 siswa tingkat disiplin belajar tinggi dan 2 siswa tingkat disiplin belajar kurang. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi waktu. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap 3 orang siswa dengan tingkat disiplin dalam belajar yang berbeda-beda dan guru kelas V di SDN Tanjunganyar. 2. Peneliti menggunakan model teknik analisis data kualitatif dari miles dan huberman (Sugiyono, 2016) yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.



Gambar 1. Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 05 Februari sampai dengan 07 Februari 2024 tentang faktor penggunaan *game online* terhadap kedisiplinan belajar Matematika kelas V SDN Tanjunganyar 2. Pembelajaran Matematika merupakan salah satu substansi dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat Ermawati & Amalia (2023) The educational programs in Indonesia has particular goals that must be accomplished through arithmetic learning. Though in science learning understudies ought to be more effectively included and the instructor as it were gets to be a direct, so that understudies gotten to be more dynamic and autonomous. Jadi maksudnya mata pelajaran matematika menjadi kurikulum dengan tujuan khusus di Indonesia yaitu siswa bisa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Artinya pembelajaran hanya berpusat pada siswa dan guru hanya berperan sebagai pembimbing. Dalam

mencapai tujuan pembelajaran Matematika terdapat berbagai permasalahan yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara ideal, salah satu permasalahan dalam pembelajaran Matematika adalah anggapan siswa bahwa berhitung adalah suatu materi yang sulit (Ermawati et al., 2023). Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap ketiga subjek penelitian yaitu siswa DW, FHA, SDK, diperoleh data sebagai berikut.

1. Disiplin Waktu Belajar

Table 1. Hasil Wawancara Kedisiplinan Belajar

Indikator	Aspek yang diamati	Hasil wawancara	Hasil observasi
1. Disiplin Waktu Belajar	Tepat waktu dalam belajar	DW tidak tepat waktu dalam belajar, FHA & SDK tepat waktu dalam belajar	DW tidak disiplin mengenai waktu kehadiran dalam mengikuti pembelajaran Matematika, FHA & SDK disiplin mengenai waktu kehadiran dalam mengikuti pembelajaran Matematika
	Tidak keluar kelas atau sekolah tanpa izin guru	DW keluar kelas meminta izin ke guru, FHA keluar kelas tidak meminta izin ke guru, SDK keluar kelas meminta izin ke guru	DW & SDK meminta izin ke guru untuk keluar kelas, FHA tidak meminta izin.
	Dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	DW tidak langsung mengerjakan tugas dari guru, FHA tidak langsung mengerjakan tugas dari guru, SDK saat mendapatkan tugas langsung mengerjakan	DW & FHA tidak dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, SDK dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti terhadap ketiga subjek penelitian ini yang menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Tanjunganyar 2 ada yang memiliki kedisiplinan belajar terhadap waktu belajar yang tinggi, dan ada juga yang disiplin belajar terhadap waktu belajar yang kurang. Hal tersebut dikarenakan belum adanya kedisiplinan dalam diri siswa yang bersangkutan.

2. Disiplin Perbuatan

Table 2. Hasil Wawancara Kedisiplinan Belajar

Indikator	Aspek yang diamati	Hasil wawancara	Hasil observasi
2. Disiplin Perbuatan	Taat dan patuh pada peraturan yang sudah diterapkan	DW & FHA sering melanggar peraturan dan tata tertib saat proses pembelajaran Matematika berlangsung, SDK mematuhi peraturan dan tata tertib saat proses pembelajaran Matematika berlangsung	DW & FHA tidak taat dan tidak patuh pada peraturan, SDK taat dan patuh pada peraturan

Bersemerangt saat pembelajaran berlangsung	Dw merasa malas saat pembelajaran Matematika berlangsung, FHA tidak menyukai pembelajaran Matematika karena materi sulit, SDK bersemangat saat pembelajaran Matematika	DW & FHA bersemangat saat pembelajaran Matematika, SDK bersemangat saat pembelajaran Matematika.	tidak saat SDK saat
Tidak menyontek jawaban teman	DW tidak cukup waktu saat mengerjakan tugas, FHA tidak yakin dengan jawabannya, SDK tidak menyontek jawaban teman	DW & FHA menyontek jawaban teman, SDK mengerjakan tugas sendiri	
Siswa tidak berbohong saat pembelajaran berlangsung	DW tidak berbohong kepada guru, FHA sering berbohong kepada guru saat proses pembelajaran Matematika, SDK tidak berbohong kepada guru	DW & SDK tidak pernah berbohong kepada guru, FHA sering berbohong kepada guru	
Tidak membuat keributan didalam kelas saat pembelajaran berlangsung	DW sering mengganggu teman, FHA sering membuat keributan, SDK tidak membuat keributan	DW & FHA sering membuat keributan, SDK tidak membuat keributan	

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti terhadap ketiga subjek penelitian ini yang menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Tanjunganyar 2 ada yang memiliki kedisiplinan belajar terhadap disiplin perbuatan yang tinggi, dan ada juga yang disiplin belajar terhadap disiplin perbuatan yang kurang. Hal tersebut dikarenakan belum adanya kedisiplinan dalam diri siswa yang bersangkutan.

3. Memberikan kesenangan dan tantangan

Table 3. Hasil Wawancara Faktor Siswa Gemar Bermain Game Online

Indikator	Aspek yang diamati	Hasil wawancara	Hasil observasi
3. Memberikan kesenangan dan tantangan	Bermain <i>game online</i> untuk kesenangan dan tantangan	Siswa bermain <i>game online</i> merasa senang dan tertantang untuk mencapai level tertinggi dalam game	Siswa merasa senang dan merasa tertantang saat bermain <i>game online</i>

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti terhadap ketiga subjek penelitian ini bahwa bermain game itu memberikan kesenangan dan tantangan untuk mencapai level tertinggi. DW bermain *game online Mobile legend* dan *Free Fire*, FHA bermain *game online Mobile legend*, SDK bermain *game online Mobile legend* dan *Hago*. Pada permainan mobile legend, dua tim akan beradu untuk saling menyerang dan menghancurkan base lawan dan mempertahankan base milik tim sendiri dalam durasi kisaran 15 menit untuk satu rondonya (Kurniawan, Kuryanto, Ermawati, 2023). DW dan FHA saat bermain *game* sampai lupa waktu, sedangkan SDK bermain *game online* bisa membagi waktu antara bermain *game online* dan belajar. Menurut Detria dalam (Prasetyo, Rondli, Ermawati, 2023) faktor penyebab kebiasaan bermain *game online*, kondisi tersebut sesuai dengan faktor internal yang keinginan kuat dan mempeorleh peringkat yang tertinggi dan rasa bosan ketika siswa berada di rumah. DW dan FHA memiliki tingkat kedisiplinan belajar kurang karena tidak bisa membagi waktu antara belajar dan bermain *game online* sedangkan SDK memiliki tingkat kedisiplinan tinggi karena bisa membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*.

Faktor-faktor yang menyebabkan gemar bermain *game online*, kondisi ini adalah pemahaman terhadap faktor internal dalam diri yang sangat dibutuhkan dan mendapatkan posisi yang paling tinggi serta rasa bosan ketika siswa berada di rumah. DW dan FHA memiliki tingkat disiplin belajar yang kurang, karena mereka tidak dapat memisahkan waktu mereka antara belajar dan bermain *game online*, sedangkan SDK memiliki tingkat pengajaran yang tinggi karena mereka dapat membagi waktu mereka antara belajar dan bermain *game online*.

4. Menghilangkan stress

Table 4. Hasil Wawancara Faktor Siswa Gemar Bermain *Game Online*

Indikator	Aspek yang diamati	Hasil wawancara	Hasil observasi
4. Menghilangkan stress	Siswa bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stress	Siswa bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stress, dan siswa mabar bersama teman atau keluarga	Siswa bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stress

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti terhadap ketiga subjek penelitian ini bahwa Siswa bermain *game online* untuk menghilangkan stress, DW bermain *game online* itu merasa senang jadi *game* membuat saya bisa menghilangkan stress, dan saya bermain itu mabar dengan teman jadi seru, FHA bermain *game online* untuk menghilangkan stress, karena *game online* sebagai hiburan, SDK bermain *game* hanya untuk menghilangkan stress, SDK juga bermain *game online* karena diajak kakanya.

5. Mengisi waktu luang

Table 5. Hasil Wawancara Faktor Siswa Gemar Bermain *Game Online*

Indikator	Aspek yang diamati	Hasil wawancara	Hasil observasi
5. Mengisi waktu luang	Siswa bermain <i>game online</i> untuk mengisi waktu luang	Siswa bermain <i>game online</i> untuk mengisi waktu luang, siswa bermain <i>game online</i> dengan waktu yang berbeda-beda.	Siswa bermain <i>game online</i> untuk mengisi waktu luang

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti terhadap ketiga subjek penelitian ini bahwa siswa bermain *game online* untuk mengisi waktu luang. DW bermain *game online* saat pulang sekolah, sore sampai malam, saya bosan dirumah jadi saya pergi ke caffe tempat nongkrong dengan teman untuk mabar, DW bermain *game online* terkadang sampai lupa waktu, sering sampai larut malam jadi paginya saya telat masuk ke sekolah. DW Biasanya main satu hari lebih dari 7 kali dan biasanya bermain kurang lebih 7 jam bermain. FHA bermain *game online* saat waktu luang saja, saya bermain *game online* itu bisa membagi waku antara untuk belajar dan bermain *game online*, FHA bermain *game online* itu sore 2 jam bermain *game online* dan malam saya bermain game 1 jam setelah belajar. SDK bermain *game online* saat waktu luang saja, SDK bermain di sore hari bersama dengan kakaknya, SDK bermain *game online* itu di sore hanya 2 jam bermain *game online*.

Pembahasan

Siswa DW dan siswa FHA memiliki kedisiplinan belajar kurang, hal ini bisa dilihat dari kedisiplinan belajar siswa DW dan siswa FHA tidak sesuai dengan indikator kedisiplinan belajar, yaitu:

1. Disiplin Waktu

a. Tepat waktu dalam mengikuti pembelajaran Matematika

Siswa DW tidak disiplin mengenai waktu kehadiran dalam mengikuti pembelajaran Matematika, FHA & SDK disiplin mengenai waktu kehadiran dalam mengikuti pembelajaran Matematika

b. Tidak keluar kelas tanpa seizin guru

Saat proses pembelajaran Matematika berlangsung Siswa DW saat proses pembelajaran Matematika berlangsung, keluar kelas saat ada urusan yang penting saja dan selalu meminta izin ke guru. Siswa FHA pada saat proses pembelajaran Matematika berlangsung keluar kelas untuk membuang sampah namun lupa meminta izin kepada guru. Siswa SDK saat proses pembelajaran Matematika berlangsung SDK meminta izin kepada gurunya ketika hendak ke kamar mandi.

c. Menyelesaikan tugas Matematika sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

Siswa DW ketika mendapatkan tugas Matematika dari guru untuk berkelompok pasti siswa DW tidak langsung mengerjakan tugas, tetapi memilih untuk mengganggu teman sekelompoknya dengan mengusili menyembunyikan buku milik teman sekelompok, sehingga ketika guru meminta untuk mengumpulkan tugas Matematika yang diberikan, siswa DW tidak dapat menyelesaikan tugas Matematika yang diberikan gurunya tepat pada waktunya. Siswa FHA sering terlambat menyelesaikan tugas Matematika yang diberikan guru, karena ketika mendapatkan tugas Matematika siswa FHA merasa malas untuk mengerjakan tugas, sehingga ketika guru meminta untuk mengumpulkan tugas Matematika masih ada beberapa soal yang belum terjawab. Siswa SDK ketika mendapatkan tugas Matematika yang diberikan oleh guru langsung mengerjakan agar dapat selesai tepat pada waktunya. Siswa SDK mengerjakan tugas Matematika sendiri tidak menyontek teman.

2. Disiplin Perbuatan

a. Patuh dan taat pada peraturan yang ditetapkan guru

Saat proses pembelajaran Matematika Siswa DW sering melanggar peraturan dan tata tertib yang berlaku saat proses pembelajaran Matematika, ia juga tidak menaati peraturan. Siswa DW menghiraukan tata tertib yang ada. Siswa DW juga sering bolos kelas karena telat berangkat ke sekolah. Siswa FHA sepenuhnya mematuhi dan menaati peraturan dan tata tertib saat proses pembelajaran Matematika. Siswa SDK sudah mematuhi dan menaati semua peraturan dan tata tertib yang ditetapkan guru proses pembelajaran Matematika.

b. Bersemangat saat pembelajaran Matematika berlangsung

Pada saat proses pembelajaran Matematika berlangsung siswa DW dan siswa FHA merasa malas karena materinya terlalu sulit dipahami. Siswa DW dan siswa FHA juga terlihat mengantuk atau tidur di kelas pada saat guru menjelaskan materi Matematika. Siswa SDK pada saat proses pembelajaran Matematika berlangsung ia selalu bersemangat.

c. Tidak menyontek pekerjaan temannya saat proses pembelajaran Matematika

Siswa DW dan siswa FHA ketika mendapatkan tugas Matematika dari gurunya tidak cukup waktu untuk mengerjakan tugas yang diberikan dan merasa tidak yakin dengan jawaban yang dikerjakan, sehingga siswa DW dan siswa FHA lebih memilih untuk menyontek pekerjaan temannya. Siswa SDK tidak pernah menyontek pekerjaan teman pada saat proses pembelajaran Matematika karena tugas yang diberikan guru adalah tanggung jawab siswa

d. Tidak berbohong saat pembelajaran Matematika berlangsung

Siswa DW dan siswa SDK tidak pernah berbohong kepada guru saat proses pembelajaran Matematika berlangsung. Siswa FHA sering berbohong pada gurunya saat proses pembelajaran Matematika berlangsung, misalnya ketika guru meminta untuk mencatat materi yang telah diajarkan, FHA tidak mencatatnya tetapi FHA mengatakan jika sudah selesai mencatatnya.

e. Tidak membuat keributan selama pembelajaran Matematika berlangsung

Siswa DW dan siswa FHA sering membuat keributan dengan mengganggu temannya dan mengusili dengan menyembunyikan barang milik temannya saat proses pembelajaran Matematika. DW juga sering mengganggu temannya saat temannya sedang menulis materi. Siswa SDK saat proses pembelajaran Matematika

berlangsung mendengarkan dan memperhatikan guru dan tidak membuat keributan selama proses pembelajaran Matematika berlangsung.

Bermain *Game Online* dapat membuat siswa lebih suka bermain daripada belajar. Saat ini *Game Online* sudah banyak diminati dari semua kalangan. Faktor siswa suka bermain *Game Online* yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang.

a. Memberikan Kesenangan dan Tantangan

Bermain *Game Online* merupakan hobi siswa DW, terutama *Game Online* yang bergenre MOBA yaitu *Mobile Legend* dan *Free Fire*. Siswa DW bermain *Game Online* merasa senang dan merasa tertantang untuk mencapai level tertinggi, jadi siswa DW bermain terus sampai lupa waktu. Sedangkan siswa FHA saat bermain *Game Online Mobile Legend* merasa lupa semua masalah, jadi bisa membuat senang dan ada tidak senang yaitu saat mendapat tim yang tidak bisa bermain dengan baik atau afk. Siswa SDK bermain *game online Mobile Legend* bersama kakaknya. Siswa SDK bermain *Game Online* untuk bersenang-senang, siswa SDK merasa senang saat bermain *Game Online Mobile Legend* dan *hago* karena saat bermain mendapat kekuasaan untuk mengendalikan game yang dimainkan.

b. Menghilangkan Stress

Siswa DW bermain *Game Online* untuk menghilangkan stress. Siswa DW merasa senang saat bermain *Game Online Mobile Legend* karena *Game Online Mobile Legend* salah satu alternative hiburan, jadi bermain *Game Online* dapat menghilangkan stress. Siswa FHA bermain *Game Online* untuk menghilangkan stress. Karena bermain *Game Online Mobile Legend* menjadi cara yang efektif untuk bersantai dan menghilangkan stress. Siswa SDK bermain *Game Online* untuk menghilangkan stress, karena siswa SDK merasa bermain *Game Online mobil legend* dan *hago* bisa menjadi solusi untuk menghilangkan rasa bosan dan mengembalikan semangat untuk melakukan aktivitas lainnya.

c. Mengisi Waktu Luang

Siswa DW mengisi waktu luang untuk bermain *Game Online*, biasanya siswa DW bermain *Game Online Mobile Legend* dan *Free Fire* saat pulang sekolah, sore sampai malam, Siswa DW Biasanya main satu hari lebih dari 7 kali dan biasanya bermain kurang lebih 7 jam bermain. Siswa FHA bermain *Game Online Mobile Legend* diwaktu luang seperti sore dan malam hari setelah belajar. FHA bermain *game online* saat waktu luang saja, siswa FHA bermain *game online* itu bisa membagi waktu belajar dan bermain *game online*, FHA bermain *game online* itu sore 2 jam bermain *game online* dan malam saya bermain game 1 jam setelah belajar. Siswa SDK bermain *Game Online* diwaktu luang. Bermain *Game Online* untuk mengisi waktu luang setelah kelelahan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang lelah. SDK bermain di sore hari bersama dengan kakaknya, SDK bermain *game online* itu di sore hanya 2 jam bermain *game online*.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa DW dan FHA merupakan anak yang tidak disiplin belajar dalam kategori tidak disiplin waktu dan tidak disiplin perbuatan, sehingga anak tersebut perlu dibimbing dan guru dapat memberikan hukuman atau sanksi yang mendidik bagi siswa agar mereka tidak mengulangi perilakunya yang melanggar peraturan dan tata tertib yang berlaku saat proses pembelajaran berlangsung.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih peneliti ucapkan kepada seluruh pihak yang membantu dalam penulisan artikel ini, yaitu dosen pembimbing, kepala sekolah, siswa kelas V dan guru kelas V SDN Tanjunganyar 2 yang membantu terselenggaranya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, A., Bayu, D., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). *Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse*. 6, 4142–4148.
- Andriani, R.P., Fardani, M.A., & Ermawati, D. (2023). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada karakter Peduli Sosial Anak*. 09(September).
- Anggraini, A. J. (2015). *Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri I Parangtritis*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikuntoro, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Karangbener Menggunakan Model Think Pairs Share. *EduBase : Journal of Basic Education*, 1(2), 54. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i2.141>
- Ermawati, D., & Amalia, N. (2023). the Effect of Mat Joyo Application on Students' Understanding of Mathematical Concepts Fifth Grade Elementary School. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 9(1), 12–22.
- Ermawati, D., Anjelifa, S. M., & Maqfiroh, A. D. (2023). *Pengaruh Media Pecahan (MACAN) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 3(2), 351–364.
- Ermawati, D., Febbilla, R. F., Setiawati, H. I., & Wulandari, R. W. (2024). *Analisis Kemampuan Penalaran Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Soal Hots Siswa Kelas III SDN 1 Kedungdowo*. 10(1), 1–10.
- Fitria, A. D., Fajrie, N., & Kuryanto, M. S. (2021). the Effectiveness of Using Whatsapp As a Media in Online Learning At Grade 5 Sd N 1 Karangnongko Jepara. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(5), 1244. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i5.8439>
- Kurniawan, A. A., Kuryanto, M. S., & Ermawati, D. (2023). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. 6, 3624–3632.
- Moenir. (2016). *Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustari, M. (2014). *Nilai-Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada.
- Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Dampak Penggunaan R Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 5(2), 1719–1734.
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Putri, R. A., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2022). Problematika Guru dalam Program Pembiasaan Karakter Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi* P2M STKIP Siliwangi, 9(1), 33–42.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.