

SKRIPSI



**ANALISIS KEDISIPLINAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V
DITINJAU DARI GENRE *GAME ONLINE* YANG DIGUNAKAN**

Oleh

REGITA BERLIANA PUTRI

NIM.201933238

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2024



**ANALISIS KEDISIPLINAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V
DITINJAU DARI GENRE *GAME ONLINE* YANG DIGUNAKAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Proam Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

REGITA BERLIANA PUTRI

201933238

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS GURURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Masa lalu dan masa kini memiliki banyak hal untuk diceritakan kepada kita tentang masa depan, dan masa depan akan memberi tahu kita banyak hal tentang masa lalu”

-Regita Berliana Putri

PERSEMBAHAN

1. Terimakasih kepada kedua orang tua tercinta Bapak Ahmad Rokhim dan Ibu Siti Khofifah, yang telah memberikan support, semangat, doa dan pengorbanan dari awal sampai akhir yang tak terhingga nilainya sampai pada akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Terimakasih kepada suami tercinta Joko Santoso yang selalu memberikan doa dan semangat.
3. Terimakasih kepada keluarga besar yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat.
4. Dosen pembimbing Bapak M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or., dan Ibu Diana Ermawati, S.Pd, M.Pd., yang selalu membimbing dan memberikan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Keluarga besar SDN Tanjunganyar 2 yang selalu mendukung dan memberi semangat agar penelitian ini berjalan dengan lancar.
6. Keluarga besar kelas F PGSD angkatan 2019 dan teman-teman seperjuangan yang telah membantu dan berbagi ilmu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Almamater Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Analisis Kedisiplinan Belajar Matematika Siswa Kelas V Ditinjau Dari Genre Game Online Yang Digunakan* oleh Regita Berliana Putri NIM 201933238 ini telah diperiksa dan distujui untuk diuji.


Kudus, 29 Februari 2024

Pembimbing I


M. Syafuddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

NIDN. 0604059102

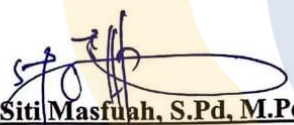
Pembimbing II


Diana Ermawati, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0627039105

Mengetahui,

Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Siti Masfiah, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Regita Berliana Putri NIM 201933238 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 29 Februari 2024 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 1 April 2024

Tim Penguji

Moh. Syafruddin Kurvanto, S.Si., M.Or.

NIDN. 0604057102

Ketua

Diana Ermawati, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0627039105

Anggota

Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0624089301

Anggota

Denni Agung Santoso, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0611098602

Anggota

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.

NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, taufiq, hidayah serta inayahnya, sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Skripsi penelitian yang berjudul “Analisis Kedisiplinan Belajar Matematika Siswa Kelas V Ditinjau Dari Genre *Game Online* Yang Digunakan” dengan baik. Skripsi ini disusun guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Dalam penyusunan skripsi ini Peneliti memperoleh banyak bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini Peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut.

1. Bapak Drs. Sucipto M.pd, Kons, Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah menyetujui skripsi.
2. Ibu Siti Masfuah , S.Pd, M.pd , Ketua Progam Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi
3. Bapak M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or., Dosen Pembimbing Satu (1) yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi, saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Diana Ermawati, S.Pd, M.Pd. Dosen Pembimbing Kedua (2) yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi, saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Penguji yang telah membimbing memberikan saran, pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak Dan Ibu Dosen Progam Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah membimbing, memberikan bekal pengetahuan dan wawasan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
7. Orang tua yang sudah memberikan semangat, dukungan penuh, motivasi, fasilitas serta, doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar.

8. Suami yang telah banyak memberikan support, semangat, motivasi, serta menjadi tempat keluh kesah peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan penuh kebahagiaan dan kelancaran.
9. Keluarga yang sudah memberikan semangat, dukungan doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar.
10. Teman –teman yang telah memberikan support dan doa kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Bapak Im Mustafit S.Pd.SD.M.Si. Selaku kepala sekolah SD Negeri Tanjungayar 2, yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian skripsi.
12. Ibu Lailatun Nuronis S.Pd selaku wali kelas V SD Negeri Tanjungayar 2, yang telah membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian.
13. Siswa-siswi kelas V SD Negeri Tanjungayar 2 yang telah membantu peneliti dalam melancarkan penelitian skripsi ini.
14. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penelitian demi kelancaran dan keberhasilan dalam terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Kudus, Februari 2024



Regita Berliana Putri

201933238

ABSTRACT

Putri, Regita Berliana. 2024. “*Analysis of Class V Students' Mathematics Learning Discipline in View of the Online Game Genre Used*”. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors: (1) M. Syaffruddin kuryanto, S.SI., M.Or. (2) Diana Ermawati, M.Pd.

Key words: *Discipline, Learning Mathematics, Online Game Genre*

Playing online games can hinder students' learning activities, when at home playing games causes students to delay completing assignments given by the teacher and use their time to play games, so that students do assignments that are tight within the deadline set by the teacher. This research aims to determine the analysis of the mathematics learning discipline of fifth grade students in terms of the online game genre used.

Discipline is self-awareness to follow and comply with applicable rules, values and sanctions. Online games are games that are played using an internet network and using currently available technology. The factors why students like playing online are that it provides fun and challenges, relieves stress, and fills free time.

This research uses a qualitative approach method with a descriptive research type. The research subjects in this study were class V teachers, class V students. The technique for selecting subjects for class V students used the purposive technique. Data validity uses source triangulation and time triangulation. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. Test the validity of the data using data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of the research show that students with online games Mobile ledend and Hago with 1-2 hours of online game playing time have learning discipline in the high category, high mathematics learning discipline, such as doing assignments on time, asking permission from the teacher, being enthusiastic when doing the assignment, playing online games. one hour because they can control the time to study, students who play online games Mobile Legend and Free Fire with time to play online games 5-7 hours study discipline in the poor category such as not doing assignments, not being enthusiastic when taking part in learning who cannot allocate time for studying .

Based on the results of research conducted in class V of SDN Tanjunganyar 2, it is hoped that the SDN Tanjunganyar 2 school will improve student learning discipline by implementing and giving strict punishments or sanctions to students who violate the rules and regulations that apply at the school. Teachers should be able to provide educational punishments or sanctions for students so that they do not repeat behavior that violates the rules and regulations that apply during the learning process.

ABSTRAK

Putri, Regita Berliana. 2024. *Analisis Kedisiplinan Belajar Matematika Siswa Kelas V Ditinjau Dari Genre Game Online Yang Digunakan*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) M. Syafruddin kuryanto, S.SI., M.Or. (2) Diana Ermawati, M.Pd.

Kata Kunci: *Kedisiplinan, Belajar Matematika, Genre Game Online*

Bermain *Game Online* dapat menghambat aktivitas belajar siswa, ketika dirumah bermain *game* menyebabkan siswa menunda menyelesaikan tugas yang diberikan guru dan memanfaatkan waktunya untuk bermain *game*, sehingga siswa mengerjakan tugas mepet dengan tenggat waktu yang ditetapkan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Analisis Kedisiplinan Belajar Matematika Siswa Kelas V Ditinjau Dari Genre *Game Online* Yang Digunakan.

Disiplin adalah kesadaran diri untuk mengikuti dan mematuhi aturan, nilai, dan sanksi yang berlaku. *Game Online* adalah suatu permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet dan menggunakan teknologi yang ada pada saat ini. Faktor siswa gemar bermain online yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, mengisi waktu luang

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru kelas V, siswa kelas V. Teknik pengambilan subjek siswa kelas V menggunakan teknik *Purposive*. Keabsahan data menggunakan Triangulasi sumber dan Triangulasi waktu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan *Game Online Mobile legend* dan *Hago* dengan waktu bermain *Game Online* 1-2 jam kedisiplinan belajar dalam kategori tinggi kedisiplinan belajar Matematika yang tinggi seperti mengerjakan tugas tepat waktu, meminta izin kepada guru, bersemangat saat mengerjakan tugas itu bermain *Game Online* satu jam karena bisa mengontrol waktu untuk belajar, siswa dengan bermain *Game Online Mobile Legend* dan *Free Fire* dengan waktu bermain *Game Online* 5-7 jam kedisiplinan belajar dalam kategori kurang seperti tidak mengerjakan tugas, tidak bersemangat saat mengikuti pembelajaran yang tidak bisa membagi waktu untuk belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas V SDN Tanjunganyar 2, diharapkan untuk pihak sekolah SDN Tanjunganyar 2 agar meningkatkan kedisiplinan belajar siswa dengan menerapkan dan memberikan hukuman atau sanksi yang tegas kepada siswa yang melanggar peraturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. Hendaknya 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.

DAFTAR ISI

MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Deskripsi Konseptual	8
2.1.1 Disiplin.....	8
2.1.2 Belajar	17
2.1.3 <i>Game Online</i>	19
2.2 Penelitian Relevan.....	27
2.3 Kerangka Teori.....	32
2.4 Kerangka Berpikir	34
BAB III METODELOGI PENELITIAN	36
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.1.1 Tempat Penelitian.....	36
3.1.2 Waktu Penelitian	36
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	36
3.3 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
3.4 Peranan Peneliti	38
3.5 Data dan Sumber Data	38
3.5.1 Data	38

3.5.2 Sumber Data	39
3.6 Teknik Pengumpulan Data	39
3.6.1 Observasi.....	39
3.6.2 Wawancara.....	40
3.6.3 Dokumentasi	40
3.7 Instrumen Penelitian	41
3.7.1 Pedoman Observasi	41
3.7.2 Pedoman Wawancara	42
3.7.3 Pedoman Dokumentasi	43
3.8 Keabsahan Data	44
3.8.1 Triangulasi Sumber	44
3.8.2 Triangulasi Waktu	44
3.9 Teknik Analisis Data.....	45
3.10 Reduksi Data	46
3.11 Penyajian Data.....	46
3.12 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Deskripsi Penelitian	47
4.1.1 Lokasi dan Jadwal Penelitian	47
4.1.2 Visi dan Misi Sekolah	47
4.1.3 Jumlah Siswa Kelas V SDN Tanjunganyar 2	48
4.2 Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan	48
4.2.1 Genre <i>Game Online</i> yang Sering Dimainkan Siswa Kelas V di SDN Tanjunganyar 2	48
4.2.2 Kedisiplinan belajar Matematika Siswa Kelas V Ditinjau dari Genre <i>Game Online</i> yang Digunakan.....	50
4.2.3 Faktor yang Membuat Siswa Gemar Bermain <i>Game Online</i>	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori	33
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3. 1 Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian.....	64
Lampiran 2. Daftar Nama Siswa	66
Lampiran 3. Lembar Observasi Pra-Penelitian	68
Lampiran 4. Lembar Wawancara Pra-Penelitian Siswa	74
Lampiran 5. Lembar Wawancara Pra-Penelitian Guru	83
Lampiran 6. Lembar Observasi Siswa	85
Lampiran 7. Lembar Wawancara Siswa	91
Lampiran 8. Kisi-kisi Wawancara Guru	123
Lampiran 9. Lembar Wawancara Guru.....	124
Lampiran 10. lembar Dokumentasi	130
Lampiran 11. SK Skripsi.....	132
Lampiran 12. Surat Perizinan Penelitian	133
Lampiran 13. Surat Keterangan Selesai Penelitian	134
Lampiran 14. Surat Pernyataan	135
Lampiran 15. Keterangan Selesai Bimbingan	136
Lampiran 16. Permohonan Ujian Skripsi	137
Lampiran 17. Berita Acara Ujian Skripsi	138
Lampiran 18. LOA Artikel Jurnal	139
Lampiran 19. Daftar Riwayat Hidup.....	140