

HUBUNGAN ANTARA FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KEDISIPLINAN BELAJAR

Fitriatul Masruroh¹, Ellyana Ilsan Eka Putri²

Institut Agama Islam Ibrahimiy Genteng Banyuwangi Indonesia

e-mail: fitriamasruroh448@gmail.com¹, ellyanachmad@gmail.com²

Abstract

This study aims to examine the relationship between the frequency of playing online games with student learning discipline. The hypothesis proposed is that there is a negative relationship between the frequency of playing online games with student learning discipline. The population of this study were students taken using the Purposive Random Sampling technique, namely students covering eight existing faculties, namely the Faculty of Psychology, Faculty of Teacher Training and Education, Faculty of Law, Faculty of Social and Political Sciences, Faculty of Engineering, Faculty of Islamic Religion, Faculty of Economics, Faculty of Agriculture, who are actively playing games. on line. The independent variable in this study is the Frequency of Playing Online Game Clash Of Clans (COC) which is expressed by a scale, while the dependent variable is learning discipline which is also expressed by a scale. Data analysis used Product Moment Correlation analysis. The results of the analysis showed that $r_x = 0.223$ with $p = 0.071$, ($p > 0.05$), this means that there is no significant relationship between the frequency of playing the online game Clash Of Clans (COC) and Student Learning Discipline. These results indicate that the hypothesis proposed in this study is rejected.

Keywords: Frequency, Game Online, Clash Of Clans (COC), Learning Discipline.

Accepted: August 02 2021	Reviewed: September 09 2021	Published: October 25 2021
-----------------------------	--------------------------------	-------------------------------

A. Pendahuluan

Permainan *video game* dengan memanfaatkan koneksi internet dikenal sebagai *game online*. *Game online* sekarang ini tengah menjadi tren baru yang banyak diminati oleh semua kalangan. *Game online* merupakan game multi player yang artinya dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. *Game online* dibangun dimaksudkan agar menciptakan *game* yang dapat dimainkan dimanapun dan juga dapat dimainkan oleh siapapun di seluruh dunia, dimana antar pemain tidak saling mengenal. Saat bermain, pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*.

Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gayabersmain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervarisasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut

Game online merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau tujuan *refreshing*. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan memanfaatkan media visual elektronik. *Game online* merupakan mesin, bukan manusia yang bisa diajak berinteraksi, bisa bicara, punya hati dan rasa kasih sayang. Sesuai dengan sifat permainan *game online* yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah dengan hasil menang atau kalah.

Permainan *game online* seringkali menyita waktu, dimana waktu yang seharusnya dipakai belajar maupun istirahat tetapi dipergunakan dan dimanfaatkan untuk duduk didepan *gadget* dan memainkan *game online*. Meskipun nampaknya sekedar duduk, namun permainan ini menguras energi karena membutuhkan konsentrasi dan bersifat merangsang ketegangan, yang berakibat syaraf mudah kaku dan tidak *rileks*.

Salah satu wujud permainan yang mengikuti kemajuan dan perkembangan teknologi ditandai dengan munculnya *game online* yaitu *Clash Of Clans (COC)*, jenis permainan ini tidak terbatas pada anak-anak saja, tetapi juga dilakukan oleh kalangan remaja, dewasa dan orang tua, bahkan mahasiswa juga terlibat dalam permainan ini.

Game Online Clash Of Clans (COC) merupakan permainan yang sifatnya mencari kesenangan, kepuasan dan mengandung tingkat penasaran yang cukup tinggi. Sehingga jika dilakukan secara terus menerus, akan merambah dalam kehidupan pribadi atau menganggu segala aktifitas yang bersifat rasional dan mungkin dapat menjadikan seorang lupa diri, terlebih lagi dialami oleh seorang pelajar atau mahasiswa.

Seorang mahasiswa yang memiliki *frekuensi* bermain *game online Clash Of Clans (COC)* yang tinggi memiliki kecenderungan untuk melanggar kedisiplinan, seperti membolos kuliah, tidak mengerjakan tugas, tidak memiliki kedisiplinan dalam menetapkan waktu belajar, berbohong dan sebagainya. Perhatiannya lebih cenderung pada *game*. Bahkan parahnya terkadang lebih bersemangat untuk

menyelesaikan setiap level di permainan *Clash Of Clans (COC)* dibandingkan mengerjakan tugas kuliah.

Seringnya mahasiswa dalam bermain *game online Clash Of Clans (COC)*, mengakibatkan mahasiswa mengabaikan kewajibannya dalam hal ini belajar yang pada akhirnya akan menghambat karena sudah pasti waktu dan konsentrasi untuk belajar akan terganggu dan menjadi tidak optimal. Bermain *game online Clash Of Clans (COC)* tidak hanya membuat mahasiswa sering membolos tetapi juga membuatnya sering tidak mengerjakan tugas-tugas kuliahnya. Meski mengerjakannya hanya mengandalkan dari pekerjaan teman-temannya tanpa memahami tugas yang diterima.

B. Metode Penelitian

Disiplin merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya termasuk melakukan pekerjaan tertentu yang menjadi tanggung jawabnya. Disiplin sangat penting dalam sebuah lembaga pendidikan atau sekolah, sebab tanpa adanya sikap disiplin tidak akan terwujud suatu kondisi lingkungan belajar mengajar yang kondusif.

Menurut (Hurlock, 1999), disiplin yaitu suatu cara masyarakat untuk mengajar anak perilaku moral yang disetujui kelompok. Tujuan seluruh disiplin adalah membentuk perilaku sedemikian rupa sehingga akan sesuai dengan peran-peran yang ditetapkan kelompok budaya, tempat individu itu diidentifikasi.

Menurut Sukardi (Musthoinah, 2013), disiplin memiliki arti yang berbeda, akan tetapi keduanya memiliki hubungan yang berarti, yaitu :

- a. Disiplin dapat diartikan suatu rentetan aktifitas atau latihan yang berencana, yang dianggap perlu dan penting untuk mencakup suatu tujuan belajar. Hal ini mencakup suatu susunan peraturan-peraturan atau hukuman-hukuman mengenai perilaku seperti hukum islam, melanggar tata tertib sekolah dan sebagainya.
- b. Disiplin berarti hukuman terhadap perilaku yang dianggap sangat tidak diinginkan atau melanggar ketentuan-ketentuan, peraturan atau hukum yang berlaku. Kegagalan untuk mencapai suatu standar yang ditentukan sekolah atau melanggar ketentuan-ketentuan atau peraturan yang berlaku terhadap peraturan itu.

Dari pendapat tersebut dapat dimengerti bahwa disiplin adalah suatu keteraturan dan keterikatan yang harus ditaati dan dipatuhi. Untuk mencapai mahasiswa yang sukses dalam belajar diharapkan memiliki sikap disiplin, artinya tugas yang diberikan dosen harus segera dikerjakan dan jangan menunda-nunda waktu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, n.d.), belajar adalah berusaha, berlatih, untuk mendapat ilmu/pengetahuan. Menurut (Syah, 2009) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami mahasiswa baik ketika ia berada di kampus maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Menurut (Winkel, 1989), belajar merupakan salah satu proses mental yang mengarah kepada penguasaan pengetahuan, kecakapan, kebijaksanaan, atau sikap yang diperoleh, disimpan, dan dilaksanakan sehingga menimbulkan perilaku yang progresif dan adaptif. Dalam hal tersebut apa yang terjadi pada diri orang yang sedang belajar, tidak dapat diketahui secara langsung oleh orang lain, yang dapat diamati adalah perilaku dan hasilnya. Dalam proses belajar mahasiswa menggunakan kemampuan mentalnya untuk mempelajari bahan belajar.

Untuk mencapai keteraturan dalam belajar diperlukan disiplin yang merupakan syarat dalam menjalankan tugas yang telah diprogramkan atau dijadwalkan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Dan merupakan proses kearah pembentukan watak yang baik secara meningkatkan ketekunan dan memperbesar kemungkinan mahasiswa untuk berkreasi dan berprestasi, maka dari itu perlu dicari suatu mode yang lebih serta efektif demi mencapai disiplin yang mantap kepada mahasiswa bukan disiplin yang pengaruhi segala macam konflik.

- Menurut (Widiastuti, 2008), terdapat tiga aspek kedisiplinan belajar yaitu :
- Ketertiban terhadap peraturan. Adanya ketataan atau kepatuhan terhadap peraturan-peraturan secara tertulis maupun tidak tertulis.
 - Tanggung jawab. Tanggung jawab munculnya disiplin yang berkaitan dengan bersikap jujur dan penuh tanggung jawab atas semua perbuatan dan berani menanggung resiko.
 - Kontrol diri, yaitu menguasai tingkah laku sendiri tanpa ada pengaruh dari luar sehingga mahasiswa tidak mudah terpengaruh terhadap perilaku yang tidak baik.

Menurut Monk dkk (Tumaknina, 2010), faktor yang mempengaruhi kedisiplinan adalah:

- Pribadi anak itu sendiri

Faktor anak itu sendiri mempengaruhi kedisiplinan anak yang bersangkutan. Oleh karena itu dalam menanamkan kedisiplinan faktor anak harus diperlihatkan, mengingat anak memiliki potensi dan kepribadian yang berbeda antara yang satu dan yang lain. Pemahaman terhadap individu anak secara

cermat dan tepat akan berpengaruh terhadap keberhasilan penanaman kedisiplinan.

b. Pendidikan atau guru

Sikap pendidik yang bersikap baik, penuh kasih sayang, memungkinkan keberhasilan penanaman kedisiplinan pada anak. Hal ini dimungkinkan karena pada hakikatnya anak cenderung lebih patuh pada pendidik yang bersikap baik. Sebaliknya, sikap pendidik yang kasar, keras tidak peduli, dan kurang wibawa berdampak pada kegagalan penanaman disiplin.

c. Lingkungan

Situasi lingkungan akan mempengaruhi proses dan hasil pendidikan, situasi lingkungan ini meliputi lingkungan fisik, lingkungan teknis, dan sosiokultural. Lingkungan fisik berupa lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Lingkungan teknis berupa fasilitas atau sarana prasarana yang bersifat kebendaan. Dan lingkungan sosiokultural berupa lingkungan antar individu yang mengacu pada budaya sosial masyarakat tertentu. Ketiga lingkungan tersebut juga mempengaruhi kedisiplinan seseorang, khususnya mahasiswa.

d. Tujuan

Tujuan yang dimaksud disini adalah tujuan yang berkaitan dengan penanaman kedisiplinan agar penanaman kedisiplinan kepada mahasiswa dapat berhasil, maka tujuan tersebut harus ditetapkan dengan jelas, termasuk penentuan kriteria pencapaian tujuan penanaman kedisiplinan di kampus

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan kedisiplinan belajar mahasiswa dipengaruhi beberapa faktor baik dari dalam maupun dari luar individu, pengaruh dari dalam individu misalnya, sifat malas-malasan, tidak konsentrasi dalam memusatkan perhatian terhadap pelajaran, kebiasaan bermain dan mengabaikan pelajaran, kebiasaan melamun dan lain sebagainya. Sedangkan pengaruh dari luar individu misalnya, suasana di rumah, suasana di kampus, waktu yang tersedia, dan lain sebagainya. Untuk mewujudkan kedisiplinan belajar perlu diadakan pembinaan pribadi mahasiswa di kampus.

Frekuensi Bermain *Game Online Clash Of Clans (COC)*. *Frekuensi* merupakan bagian dari *intensitas*, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012), *Intensitas* berarti keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Sedangkan *Intens* berarti hebat atau sangat kuat (kekuatan, efek), tinggi bergelora penuh semangat berapi-api, berkobar-kobar (tentang perasaan), sangat emosional (tentang orang). Atau dengan kata lain dapat diartikan dengan sungguh-sungguh dan terus menerus mengerjakan sesuatu dengan hasil optimal.

Menurut Santrock (2002) bermain (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Sedangkan *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2011). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet (Adams & Rollings, 2006). *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dari aksi pemainnya karena ada target-target yang ingin dicapai, kelincahan intelektual pada tingkat tertentu juga merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Clash Of Clans (COC) merupakan game yang dikembangkan Supercell, yang merupakan game asal Firlandia. *Game* ini merupakan tipe game strategi MMO (*Massively Multiplayer Online*), yang artinya Clash Of Clans(COC) merupakan *game* yang bisa dimainkan dengan banyak pemain dalam waktu bersama secara *online*.

Dapat disimpulkan bahwa *frekuensi* bermain *game online Clash Of Clans (COC)* adalah seberapa sering atau individu dalam bermain *game online Clash Of Clans (COC)*. Untuk mengungkap *frekuensi* bermain *game online* digunakan aspek dari Shatuti (Musthoinah, 2013) yaitu *frekuensi*, lama waktu, perhatian penuh dan emosi.

Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Random Sampling*, yaitu pemilihan sekelompok subyek yang berdasarkan pada ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang erat hubungannya dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang telah diketahui sebelumnya (Suryabrata, 2011). Adapun syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh subyek untuk menjadi sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa yang aktif bermain *game online Clash Of Clans (COC)*. meliputi delapan Fakultas yang ada yaitu Fakultas Psikologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Hukum, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Fakultas Teknik, Fakultas Agama Islam, Fakultas Ekonomi, Fakultas Pertanian.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian berupa hasil analisis statistik Product Moment. Adapun hasil penghitungan analisis tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Hasil korelasi Product Moment					
Sumber	r	r ²	P	Kesimpulan	Signifikansi
XY	0,223	0,050	0,071	p > 0,05	Tidak Signifikan

Hasil analisis didapatkan bahwa $r_{XY} = 0,223$ dengan $p = 0,071$ ($p > 0,05$) hal ini berarti tidak ada korelasi antara Frekuensi Bermain *Game Online Clash Of Clans (COC)* dengan Kedisiplinan Belajar Mahasiswa. Jadi hipotesis ditolak. Koefisien determinan $r^2 = 0,050$, artinya sumbangan variabel Frekuensi Bermain *Game Online Clash Of Clans (COC)* terhadap Kedisiplinan Belajar Mahasiswa sebesar $0,050 \times 100\% = 5\%$ sedangkan 95% ditentukan oleh faktor atau variabel lain.

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa tidak ada korelasi antara Frekuensi Bermain *Game Online Clash Of Clans (COC)* dengan Kedisiplinan Belajar Mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa Frekuensi Bermain *Game Online Clash Of Clans (COC)* tidak ada hubungannya dengan Kedisiplinan Belajar Mahasiswa.

Saat peneliti melakukan pengamatan terhadap beberapa subjek bermain *game online Clash Of Clans (COC)*, sebagian besar dari mereka bermain *game online Clash Of Clans (COC)* dengan frekuensi lebih dari 5jam/hari. Saat peneliti melakukan wawancara terhadap subjek tersebut, tampak bahwa subjek lebih nyaman bermain game online Clash Of Clans (COC) dari pada belajar. Namun berbeda hasil analisis yang menunjukkan bahwa frekuensi bermain game online Clash Of Clans (COC) tidak dipengaruhi oleh kedisiplinan belajar, namun dipengaruhi oleh faktor atau variabel lainnya.

Faktor-faktor atau variabel lain yang mempengaruhi Kedisiplinan Belajar Mahasiswa menurut Suryabrata (1993), adalah sebagai berikut :

Faktor yang berasal dari luar diri dibagi menjadi dua bagian yaitu :

- a. Faktor non – sosial, seperti keadaan udara, suhu udara, waktu, tempat dan alat-alat yang dipakai untuk belajar. Mahasiswa yang memiliki tempat belajar yang teratur dan memiliki buku penunjang pelajaran cenderung lebih disiplin dalam belajar.
- b. Faktor sosial, terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan kampus, lingkungan masyarakat dan lingkungan kelompok. mahasiswa yang tinggal dalam lingkungan yang tertib tentunya siswa tersebut akan menjalani tata tertib yang ada di lingkungannya.

Faktor yang berasal dari dalam diri dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Faktor fisiologis, yang termasuk dalam faktor fisiologis antara lain, pendengaran, penglihatan, kesegaran jasmani, keletihan, kekurangan gizi, kurang tidur dan sakit yang di derita. Faktor fisiologis ikut berperan dalam menentukan disiplin belajar mahasiswa. mahasiswa yang tidak menderita sakit

cenderung lebih disiplin dibandingkan mahasiswa yang menderita sakit dan badannya keletihan.

- b. Faktor Psikologis, faktor psikologis yang dapat mempengaruhi proses belajar antara lain:

1. Minat

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap prsetasi belajar. Seseorang yang tinggi minatnya dalam mempelajari sesuatu akan dapat meraih hasil yang tinggi pula. Apabila mahasiswa memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran akan cenderung disiplin dalam belajar.

2. Bakat

Bakat merupakan faktor yang besar peranannya dalam proses belajar. Mempelajari sesuatu sesuai dengan bakatnya akan memperoleh hasil yang lebih baik.

3. Motivasi

Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Fungsi motivasi dalam belajar adalah untuk memberikan semangat pada seseorang daam belajar untuk mencapaitujuan.

4. Konsentrasi

Konsentrasi dapat diartikan sebagai suatu pemusatan energi psikis yang dilakukan untuk suatu kegiatan tertentu secara sadar terhadap suatu obyek (materi pelajaran).

5. Kemampuan kognitif

Tujuan belajar mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Namun kemampuan kognitif lebih diutamakan, sehingga dalam mencapai hasil belajar faktor kemampuan kognitif lebih diutamakan. Faktor eksternal dan internal tersebut memiliki peranan yang sangat penting dan sangat diperlukan dalam belajar. Untuk mencapai hasil yang optimal dalam proses belajar, maka dituntut adanya keseimbangan di antara keduanya. Jika salah satu faktor tersebut ada kekurangan akan berpengaruh pada hasil belajar

Menurut Monk dkk (Tumaknina, 2010), faktor yang mempengaruhi kedisiplinan adalah :

- a. Pribadi anak itu sendiri

Faktor anak itu sendiri mempengaruhi kedisiplinan anak yang bersangkutan. Oleh karena itu dalam menanamkan kedisiplinan faktor anak harus diperlihatkan, mengingat anak memiliki potensi dan kepribadian yang berbeda antara yang satu dan yang lain. Pemahaman terhadap individu anak

secara cermat dan tepat akan berpengaruh terhadap keberhasilan penanaman kedisiplinan.

b. Pendidikan atau guru

Sikap pendidik yang bersikap baik, penuh kasih sayang, memungkinkan keberhasilan penanaman kedisiplinan pada anak. Hal ini dimungkinkan karena pada hakikatnya anak cenderung lebih patuh pada pendidik yang bersikap baik. Sebaliknya, sikap pendidik yang kasar, keras tidak peduli, dan kurang wibawa berdampak pada kegagalan penanaman disiplin.

c. Lingkungan

Situasi lingkungan akan mempengaruhi proses dan hasil pendidikan, situasi lingkungan ini meliputi lingkungan fisik, lingkungan teknis, dan sosiokultural. Lingkungan fisik berupa lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Lingkungan teknis berupa fasilitas atau sarana prasarana yang bersifat kebendaan. Dan lingkungan sosiokultural berupa lingkungan antar individu yang mengacu pada budaya sosial masyarakat tertentu. Ketiga lingkungan tersebut juga mempengaruhi kedisiplinan seseorang, khususnya mahasiswa.

d. Tujuan

Tujuan yang dimaksud disini adalah tujuan yang berkaitan dengan penanaman kedisiplinan agar penanaman kedisiplinan kepada mahasiswa dapat berhasil, maka tujuan tersebut harus ditetapkan dengan jelas, termasuk penentuan kriteria pencapaian tujuan penanaman kedisiplinan di kampus.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan kedisiplinan belajar mahasiswa dipengaruhi beberapa faktor baik dari dalam maupun dari luar individu, pengaruh dari dalam individu misalnya, sifat malas-malasan, tidak konsentrasi dalam memusatkan perhatian terhadap pelajaran, kebiasaan bermain dan mengabaikan pelajaran, kebiasaan melamun dan lain sebagainya. Sedangkan pengaruh dari luar individu misalnya, suasana di rumah, suasana di kampus, waktu yang tersedia, dan lain sebagainya. Jadi dapat dikatakan bahwa frekuensi bermain game online Clash Of Clans (COC) memiliki dampak yang positif terhadap kedisiplinan belajar mahasiswa selama aktivitas tersebut dilakukan secara berlebih (lebih dari 5jam/hari).

Penelitian ini memiliki kelemahan pada proses pengambilan data, karena proses pengambilan data dilakukan di sela-sela subjek bermain game online Clash Of Clans (COC). Hal tersebut menyebabkan subjek tidak berkonsentrasi dalam menjawab pertanyaan yang ada di dalam skala penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa frekuensi bermain game online Clash Of Clans (COC) tidak dipengaruhi oleh kedisiplinan belajar, namun dipengaruhi oleh faktor atau variabel lainnya.

Pada penelitian ini hasil dari penghitungan Mean Hipotetik dari variabel Kedisiplinan Belajar didapatkan bahwa $MH = 52,5$, dengan $SD = 17,5$. Sedangkan Mean Empiris didaptakan $ME = 54,508$. Hal ini menunjukkan bahwa ME masuk dalam kategori tinggi. Artinya Kedisiplinan Belajar remaja yang menjadi sampel penelitian tergolong tinggi.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ditolak, artinya bahwa adanya hubungan yang negatif antara Frekuensi Bermain *Game Online Clash Of Clans (COC)* dengan Kedisiplinan Belajar Mahasiswa tidak terbukti, sebab hasil penelitian ini diperoleh hasil ada hubungan positif yang signifikan antara Frekuensi Bermain *Game Online Clash Of Clans (COC)* dengan Kedisiplinan Belajar, dimana semakin tinggi Frekuensi Bermain *Game Online Clash Of Clans (COC)* maka semakin tinggi Kedisiplinan Belajar Mahasiswa, demikian juga sebaliknya semakin rendah Frekuensi Bermain *Game Online Clash Of Clans (COC)* maka semakin rendah Kedisiplinan Belajar.

Daftar Rujukan

- Adams & Rolling (2006). *Game Online*.
- Iyas (2008). Pengaruh Kedisiplinan Belajar Siswa Terhadap Pembentukan Perilaku Di MTS Nurul Falah Serpong. *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah. Tidak Diterbitkan
- Hurlock, E. B. (1999). Perkembangan anak jilid 1 edisi 6. *Jakarta: Erlangga*.
- KBBI. (n.d.). *Pembelajaran*. <https://kbbi.kata.web.id>.
- Syah, M. (2009). Psikologi Belajar (edisi revisi). *Jakarta: Rajawali*.
- Widiastuti, T. L. (2008). *Hubungan Antara Kedisiplinan Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Santo Bernadus Pekalongan*. PRODI PSIKOLOGI UNIKA SOEGIJAPRANATA.
- Winkel, W. S. (1989). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah menengah*.
- Lisya'Yaroh (2010). Hubungan Antara Pola Asuh Orangtua Dengan Kedisiplinan Belajar. *Skripsi*. Jombang : Universitas Darul'Ulum. Tidak Diterbitkan.
- Musthoinah (2013). Hubungan Bermain Games Playstation Dengan Kedisiplinan Belajar. *Skripsi*. Jombang: Universitas Darul'Ulum. Tidak Diterbitkan
- Monk. Dkk. (1991). Psikologi Perkembangan. Gajah Mada University Pers.
- Prasetyo (2010). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Pelajar di Wonosobo. *JurnalSpirits*. Fakultas Psikologi Universitas Tamansiswa (UST) Yogyakarta.
- Santrock (2002). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: PT Erlangga

- Suryabrata S. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suwarjo, Elias (2010). *Permainan (Games) dalam Bimbingan Dan Konseling* Yogyakarta: Paramitra
- Tumakninah (2010). Hubungan antara disiplin diri dengan kontrol diri pada masa remaja awal . *Skripsi*. Jombang. Fakultas Psikologi Universitas Darul'Ulum. Tidak Diterbitkan.