

**HUBUNGAN INTENSITAS MENGAKSES *GADGET* DAN
KEDISIPLINAN BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH METRO PUSAT**

(Skripsi)

Oleh

**ZAKIYATUL FARHANI
NPM 1813053021**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

HUBUNGAN INTENSITAS MENGAKSES *GADGET* DAN KEDISIPLINAN BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT

Oleh

ZAKIYATUL FARHANI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika. Jenis penelitian *ex-postfacto* korelasi. Populasi berjumlah 187 peserta didik dan sampel penelitian berjumlah 69 peserta didik. Instrumen pengumpul data berupa angket dengan skala *Likert*, yang sebelumnya diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data yang digunakan adalah korelasi *product moment* dan *multiple correlation*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika dengan koefisien korelasi sebesar 0,516 berada pada taraf “cukup kuat”.

Kata kunci: hasil belajar matematika, intensitas mengakses *gadget*, kedisiplinan belajar.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP OF THE INTENSITY OF ACCESSING GADGETS AND LEARNING DISCIPLINES WITH LEARNING OUTCOMES MATHEMATICS FOR CLASS IV SD STUDENTS MUHAMMADIYAH METRO CENTER

By

ZAKIYATUL FARHANI

The problem in this study is the low mathematics learning outcomes of class IV SD Muhammadiyah Metro Pusat. The purpose of this study was to determine a significant relationship between the intensity of accessing gadgets and learning discipline with mathematics learning outcomes. The type of research is ex-postfacto correlation. The population is 187 students and the research sample is 69 students. The data collection instrument is a questionnaire with a Likert scale, which was previously tested for validity and reliability. Analysis of the data used is product moment correlation and multiple correlation. The results of the study show that there is a significant relationship between the intensity of accessing gadgets and learning discipline with mathematics learning outcomes with a correlation coefficient of 0,516 at the "strong enough" level.

Keywords: intensity of accessing gadgets, learning discipline, mathematics learning outcomes.

**HUBUNGAN INTENSITAS MENGAKSES *GADGET* DAN
KEDISIPLINAN BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH METRO PUSAT**

Oleh

ZAKIYATUL FARHANI

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN INTENSITAS MENGASKES
GADGET DAN KEDISIPLINAN BELAJAR
DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PESERTAS DIDIK KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH METRO PUSAT**

Nama Mahasiswa : **Zakiyatul Farhani**

No. Pokok Mahasiswa : 1813053021

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2 002

Muhsom, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIK 23150285079101

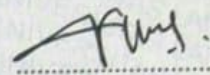
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

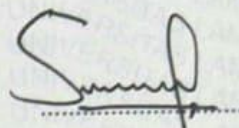
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



Sekretaris : **Muhisom, S.Pd.I., M.Pd.I.**



Penguji Utama : **Dr. Sowiyah, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1-001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **11 November 2022**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zakiyatul Farhani
NPM : 1813053021
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Mengakses *Gadget* Dan Kedisiplinan Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat” adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 11 November 2022
Yang Membuat Pernyataan



Zakiyatul Farhani
NPM 1813053021

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Zakiyatul Farhani, dilahirkan di Kelurahan Pringsewu Timur Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung, pada tanggal 11 Februari 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Iwan Awaludin dengan Ibu Siti Natipah.

Riwayat pendidikan peneliti sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar Negeri 2 Pringsewu Timur Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2012).
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pringsewu Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2015).
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pringsewu Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung (lulus pada tahun 2018).
4. Tahun 2018 peneliti terdaftar sebagai mahapeserta didik S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menjadi mahasiswa peneliti aktif di kegiatan organisasi kampus, yaitu Himajip, Pramuka FKIP Unila, Formasi, dan KMNU.

MOTTO

*“..., jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”
(Q.S. Al-Baqarah: 153)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan penuh rasa syukur pada Allah SWT atas terselesaikannya Penelitian skripsi ini yang ku persembahkan teruntuk yang paling berharga dari apapun yang ada di dunia ini,

***Abahku Iwan Awaludin dan Ibuku Siti Natipah,** terimakasih atas semua yang telah kalian berikan dengan ikhlas lillahi ta'ala, segala kasih sayang dan pengorbanan, mendidik, mengasuh, bekerja keras demi kebahagiaan anaknya, selalu mendoakan di setiap langkahku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi tiada henti, memberi semangat, dan dukungan moral terbaik yang kalian berikan dengan sepenuh hati. Semoga saya dapat menjadi orang yang sukses, membanggakan dan membahagiakan kalian sebagai balasan atas semua kasih terbaik kalian.*

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Mengakses *Gadget* Dan Kedisiplinan Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sd Muhammadiyah Metro Pusat”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mohammad Sofwan Effendi, M.Ed., Plt Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan izin dan memfasilitasi mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisasi skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan skripsi serta memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti.
5. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan motivasi kepada peneliti serta saran-saran yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Muhsom, M.Pd.I., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, membimbing dengan bijaksana serta memberikan banyak motivasi bagi peneliti untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd., Dosen Penguji yang telah memotivasi, mengarahkan, memberi semangat serta saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta staff S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepala SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Pendidik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas IV.
11. Bapak Rusman Ahmadi, M.Pd., Guru matematika kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas IV.
12. Peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Sahabatku anak baik sekaligus keluargaku tercinta Icha, Mayang, Desti, Andi yang telah banyak membantu, menyemangati dan mendoakan setiap tahap langkah peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
14. Tim sukses seminar, Agnes, Agatha, R Tiwi, Amin, Arum, Puspa, Mala, Alvin, Rani dan Bagus yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
15. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2018, terkhusus kampus b yang telah membantu dan menyemangati peneliti.
16. HIMAJIP, FORMASI, Pramuka FKIP Unila, dan KMNU sebagai organisasi yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan, keterampilan serta mengajarkan arti kebersamaan dan kekeluargaan.
17. Keluarga Besar Ojo Sukarjo (Alm) dan Suparman (Alm) yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, serta mendoakan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca, Aamiin.

Metro, 11 November 2022

Peneliti

Zakiyatul Farhani

NPM 1813053021

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. KAJIAN TEORI, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	10
A. Hasil Belajar	10
1. Pengertian Belajar	10
2. Pembelajaran.....	11
3. Pengertian Hasil Belajar	12
4. Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar	13
5. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	14
6. Tujuan Pembelajaran Matematika	15
B. Intensitas Mengakses <i>Gadget</i>	16
1. Pengertian Intensitas	16

2. Pengertian Mengakses	17
3. Pengertian <i>Gadget</i>	17
4. Pengertian Intensitas Mengakses <i>Gadget</i>	18
5. Manfaat Mengakses <i>Gadget</i>	19
6. Dampak Mengakses <i>Gadget</i>	20
7. Indikator Intensitas Mengakses <i>Gadget</i>	23
C. Kedisiplinan Belajar	23
1. Pengertian Kedisiplinan Belajar	23
2. Fungsi Kedisiplinan Belajar.....	24
3. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kedisiplinan Belajar	26
4. Indikator Kedisiplinan Belajar.....	27
D. Penelitian Yang Relevan.....	28
E. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian	29
1. Kerangka Pikir	29
2. Paradigma Penelitian	31
F. Hipotesis	32
III. METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Prosedur Penelitian	33
C. <i>Setting</i> Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
1. Populasi Penelitian.....	34
2. Sampel Penelitian.....	35
E. Variabel Penelitian.....	36
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	37
1. Definisi Konseptual Variabel.....	37
2. Definisi Operasional Variabel.....	37
G. Teknik Pengumpulan Data	40
1. Observasi.....	40
2. Wawancara.....	41
3. Studi Dokumentasi.....	41
4. Kuisisioner (Angket)	41

H. Uji Coba Instrumen.....	45
I. Uji Persyaratan Instrumen	45
1. Uji Validitas Instrumen.....	45
2. Uji Reliabilitas Instrumen	46
3. Hasil Uji Persyaratan Instrumen	47
J. Teknik Analisis Data	51
1. Uji Prasyarat Analisis Data	51
2. Uji Hipotesis	53
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	57
B. Tahap Penelitian	58
1. Persiapan Penelitian	58
2. Pelaksanaan Penelitian.....	59
3. Pengambilan Data Penelitian	59
C. Data Variabel Penelitian	59
1. Data Hasil Belajar Matematika Peserta Didik	60
2. Data Intensitas Mengakses <i>Gadget</i>	61
3. Data Kedisiplinan Belajar	62
D. Hasil Analisis Data	64
1. Hasil Uji Analisis Persyaratan Analisis Data.....	64
2. Hasil Uji Hipotesis	65
E. Pembahasan	69
1. Hubungan Intensitas Mengakses <i>Gadget</i> dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik.....	69
2. Hubungan Kedisiplinan Belajar dengan Hasil Belajar Matematika	71
3. Hubungan Intensitas Mengakses <i>Gadget</i> dengan Kedisiplinan Belajar	72
4. Hubungan Intensitas Mengakses <i>Gadget</i> dan Kedisiplinan Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik	73
F. Keterbatasan Penelitian	74

V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
1. Kesimpulan	45
2. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai ketuntasan PTS ganjil kelas IV SD Muhammadiyah Metro	5
2. Jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah	35
3. Data jumlah sampel peserta didik kelas IV SD.....	36
4. Skor alternatif jawaban angket intensitas mengakses <i>gadget</i>	39
5. Rubrik jawaban angket intensitas mengakses <i>gadget</i>	42
6. Skor alternatif jawaban angket kedisiplinan belajar	43
7. Rubrik jawaban angket kedisiplinan belajar	45
8. Kisi-kisi instrumen angket intensitas mengakses <i>gadget</i>	42
9. Hasil skor tiap indikator intensitas mengakses <i>gadget</i>	45
10. Kisi-kisi instrumen angket kedisiplinan belajar.....	43
11. Hasil skor tiap indikator kedisiplinan belajar	46
12. Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen intensitas mengakses <i>gadget</i>	54
13. Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen kedisiplinan belajar	52
14. Interpretasi koefisien korelasi nilai r	56
15. Data variabel X_1 , X_2 , dan Y	60
16. Distribusi frekuensi variabel Y	61
17. Distribusi frekuensi variabel X_1	62

18. Distribusi frekuensi variabel X_2	63
19. Peringkat koefisien korelasi antara variabel bebas	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	36
2. Data Variabel X_1	62
3. Data Variabel X_2	63
4. Data Variabel Y	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
DOKUMEN SURAT-SURAT	
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	83
2. Surat Uji Instrumen	84
3. Surat Izin Penelitian	85
4. Surat Keterangan dari Fakultas	86
5. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	87
6. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	88
7. Surat Balasan Penelitian.....	89
8. Surat Keterangan dari SD.....	90
PROFIL SEKOLAH	
9. Profil SD Muhammadiyah Metro Pusat.....	92
INSTRUMEN PENGUMPUL DATA	
10. Data Hasil Belajar Matematika Peserta Didik	100
11. Instrumen Pengumpul Data (yang Diajukan).....	106
12. Instrumen Pengumpul Data (yang Digunakan).....	112
DATA VALIDITAS DAN RELIABILITAS	
13. Perhitungan Uji Validitas X_1 dan X_2	117
14. Perhitungan Uji Reliabilitas X_1 dan X_2	125
15. Perhitungan Manual Uji Validitas X_1	133
16. Perhitungan Manual Uji Validitas X_2	136
17. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas X_1	139
18. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas X_2	141
19. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas X_1	143
20. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas X_2	144
DATA VARIABEL X DAN Y	
21. Data Variabel X_1	146
22. Data Variabel X_2	149
23. Data Variabel Y	152

DATA NORMALITAS, LINEARITAS DAN HIPOTESIS

24. Perhitungan Uji Normalitas Y	155
25. Perhitungan Uji Normalitas X_1	158
26. Perhitungan Uji Normalitas X_2	161
27. Perhitungan Uji Linearitas X_1 dan Y	164
28. Perhitungan Uji Linearitas X_2 dan Y	169
29. Perhitungan Uji Hipotesis	174

TABEL-TABEL STATISTIK

30. Tabel Nilai-nilai r <i>Product Moment</i>	182
31. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat.....	183
32. Tabel 0-Z Kurva Normal.....	184
33. Tabel Distribusi F.....	185

DOKUMENTASI PENELITIAN

34. Dokumentasi Uji Coba Instrumen	187
35. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	189

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi seperti sekarang manusia dituntut memiliki keterampilan dan kemampuan dalam bersaing. Pemerintah perlu meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam rangka menyiapkan warga negara yang dapat bersaing secara global, hal ini penting untuk mewujudkan pendidikan karakter Indonesia guna menciptakan generasi unggul dalam menyiapkan Indonesia Emas 2045. Sumber daya manusia yang berkualitas tidak diperoleh secara spontan. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan tidak hanya diarahkan untuk mencapai perkembangan individu dari aspek pengetahuan, namun juga sikap maupun keterampilan lainnya. Proses tersebut sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Bab II tentang Standar Proses yaitu dengan menyelenggarakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan yang mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dikolaborasi oleh satuan pendidikan masing - masing. Pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan oleh satuan pendidikan akan berhubungan dengan adanya teknologi. Karena teknologi merupakan bagian dari pengembangan ilmu pendidikan. Sehingga untuk memudahkan dalam praktek pendidikan di sekolah perlu mengikuti perkembangan teknologi termasuk *gadget*. Penelitian Beng et al (2020: 237) menyatakan bahwa masyarakat telah dominan dalam penggunaan teknologi informasi, termasuk peran *gadget*.

Ketua komisi perlindungan anak Indonesia, Prof.Dr. Seto Mulyadi dikutip dari Kompas.com mengatakan dalam konferensi pers (23/07/2021) bahwa sejak 2018 lembaganya sudah menangani banyak kasus anak yang kecanduan *gadget*, berdasarkan hasil survei sebanyak 143,26 juta orang atau 54,68 persen dari populasi Indonesia menggunakan *gadget*. Intensitas mengakses *gadget* dikalangan peserta didik banyak memiliki dampak positif seperti mengakses informasi untuk menyelesaikan tugas, meningkatkan kreatifitas pada fitur yang ada dalam *gadget*, dan juga hiburan saat peserta didik merasa jenuh dalam belajar.

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik saat ini sudah memasuki masa normal setelah adanya pandemi *covid-19 (corona virus diseases)* yang menyerang seluruh dunia termasuk Indonesia. Hal ini sejalan dengan surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 7 tahun 2022 tentang direksi pembelajaran tatap muka dimana kegiatan pembelajaran sudah dilakukan secara langsung di sekolah yang sebelumnya dilakukan secara daring melalui aplikasi yang ada pada *gadget*. *Gadget* terbukti telah memberikan dampak yang sangat positif dalam bidang pendidikan. Sebagaimana Rozalia (2017: 247) menyatakan bahwa mengakses *gadget* tidak sekedar untuk komunikasi dan bermain, namun juga untuk belajar.

Orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena mereka berpikir bahwa *gadget* mudah digunakan untuk belajar dengan adanya banyak aplikasi edukatif yang bisa membuat anak semakin pintar dan juga digunakan agar anak tidak sering keluar rumah. Tidak hanya dirumah, di sekolah peserta didik juga bermain *gadget* bersama temannya setelah pulang sekolah hingga lupa waktu dan sering pulang terlambat. Penelitian Rozalia (2017: 725) menyatakan bahwa dibanding dengan orang dewasa yang baru mengenal *gadget*, anak lebih cepat menguasai *gadget*. Bahkan orang tua mereka belum tentu dapat mengoperasikan *gadget* yang mereka miliki. Waktu untuk belajar akan berkurang ketika anak lebih sering bermain *gadget*, sehingga hasil belajar dan sikap disiplin akan menurun.

Disiplin merupakan upaya untuk membuat orang berada pada jalur, sikap, dan perilaku yang sudah ditetapkan. Peserta didik dapat belajar dengan baik apabila ia bersikap disiplin, terutama disiplin dalam menepati jadwal pelajaran, disiplin dalam mengatasi godaan yang akan menunda waktu belajar, disiplin terhadap diri sendiri, dan disiplin dalam menjaga kondisi fisik agar selalu sehat. Kedisiplinan dalam belajar akan lebih mengasah keterampilan dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang telah diberikan, karena ia belajar menurut kesadarannya sendiri sehingga akan termotivasi untuk selalu belajar.

Kedisiplinan merupakan ketaatan seseorang terhadap peraturan dan tata tertib yang berlaku. Penelitian Rusni (2018: 7) menyatakan kedisiplinan merupakan perilaku seseorang yang terbentuk dari proses bimbingan atau arahan untuk dapat memahami, mematuhi dan taat menjalankan segala aturan-aturan, norma-norma, kaidah-kaidah atau tata tertib yang berlaku baik yang ditetapkan oleh individu maupun kelompok. Agar peserta didik dapat belajar dengan baik maka harus memiliki kedisiplinan belajar yang baik, mulai dari disiplin terhadap diri sendiri, disiplin untuk tidak menunda tugas sekolah, dan disiplin terhadap waktu untuk belajar di rumah. Kedisiplinan belajar berkontribusi menentukan hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang mempunyai sikap disiplin yang tinggi maka dia akan mempunyai semangat untuk mencapai tujuannya untuk mendapat hasil belajar yang baik begitu pun sebaliknya.

Pendidikan yang baik akan terwujud tidak terlepas dari adanya kegiatan belajar. Proses pembelajaran di sekolah diikuti dengan pengukuran dan penilaian hasil belajar. Darmadi (2017: 252) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar merupakan gambaran dari kesungguhan peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran matematika.

Proses pembelajaran matematika yang dilaksanakan di sekolah dasar tidak hanya sekedar menghafal perkalian atau menghafal rumus saja, namun seharusnya juga memperhatikan pemahaman konsep yang diterima oleh peserta didik. Membuat peserta didik menemukan cara pemecahan persoalan atau solusi baru dari kesulitan-kesulitan yang dihadapinya secara efektif dan efisien.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh Peneliti pada bulan November tahun 2021 di kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat melalui observasi dan wawancara serta studi dokumentasi. Peneliti menemukan peserta didik yang sedang bermain *gadget* pada saat jam istirahat yang seharusnya diperbolehkan apabila sedang mengikuti ekstrakurikuler atau setelah jam pembelajaran selesai yang bias digunakan untuk komunikasi dengan orang tua. Melalui wawancara dengan pendidik diketahui bahwa peserta didik sudah menggunakan *gadget* baik milik sendiri maupun milik orang tuanya. Hal ini terlihat dari semua peserta didik yang tergabung ke dalam *whatsapp group* yang dibuat oleh pendidik.

Pendidik mendapat laporan dari orang tua peserta didik terkait intensitas mengakses *gadget* yang berlebihan oleh anaknya. Awalnya peserta didik izin kepada orang tua agar diperbolehkan menggunakan *gadget* untuk pekerjaan sekolah, tetapi faktanya mereka menggunakan *gadget* untuk bermain game, bermain *tiktok*, menonton *youtube* dan mengakses sosial media. Selain itu pendidik mengeluhkan bahwa kedisiplinan belajar peserta didik menurun karena terlalu sering mengakses *gadget*. Menurunnya kedisiplinan belajar peserta didik ditandai dengan tidak mengumpulkan tugas tepat pada waktunya, hasil belajar yang mengalami penurunan, dan bahkan terdapat peserta didik yang malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh Peneliti melalui studi dokumentasi di SD Muhammadiyah Metro Pusat, diperoleh data bahwa persentase hasil belajar peserta didik masih rendah dalam mata pelajaran

matematika. Data tersebut yaitu nilai PTS ganjil tahun pelajaran 2021/2022 yang diperoleh dari pendidik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

Tabel 1. Nilai ketuntasan PTS ganjil kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2021/2022

No.	Kelas	Ketuntasan				Σ
		Tuntas (≥ 75)		Belum Tuntas (< 75)		
		Angka	Persentase	Angka	Persentase	
1.	Daud As	15	48,38%	16	51,61%	31
2.	Ilyas As	6	18,75%	26	81,25%	32
3.	Sulaiman As	17	53,25%	15	46,87%	32
4.	Harun As	14	46,66%	16	53,33%	30
5.	Yunus As	20	62,50%	12	37,50%	32
6.	Ilyasa As	21	65,62%	11	34,37%	32
7.	Zulkifli As	17	56,66%	13	43,33%	30
Jumlah peserta didik		110	50,22%	109	49,78%	219

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2021/2022

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa jumlah seluruh peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah Metro Pusat berjumlah 219 peserta didik. Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat 110 peserta didik yang mendapatkan nilai PTS tuntas dan 109 peserta didik yang mendapatkan nilai PTS belum tuntas dengan persentase keseluruhan tuntas 50,22% dan belum tuntas 49,78%.

Menurut Mulysa (2013: 131) menyatakan bahwa suatu pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar dikatakan efektif jika hasil belajar peserta didik telah mencapai angka $\geq 75\%$ dari jumlah peserta didik terhadap KKM. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Sehubungan dengan pernyataan di atas, maka Peneliti menduga bahwa ada hubungan antara intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik, namun masih perlu pembuktian secara ilmiah. Berdasarkan uraian tersebut, Peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Mengakses *Gadget* dan Kedisiplinan Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka Peneliti mengidentifikasi masalah Penelitian sebagai berikut.

1. Mayoritas peserta didik sudah mengenal dan mengakses *gadget* dengan waktu dan kegunaan yang berbeda.
2. Peserta didik masih belum bijak dalam mengakses *gadget*.
3. Sebagian peserta didik yang malas mengerjakan tugas.
4. Sebagian peserta didik terlambat dalam mengumpulkan tugas.
5. Hasil belajar matematika yang diperoleh beberapa peserta didik masih belum optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, Peneliti membatasi permasalahan yaitu:

1. Intensitas Mengakses *Gadget* (X_1).
2. Kedisiplinan Belajar (X_2).
3. Hasil belajar matematika peserta didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah Penelitian yaitu :

1. Apakah ada hubungan signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dengan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat?
2. Apakah ada hubungan signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat?
3. Apakah ada hubungan signifikan antara kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat?

4. Apakah ada hubungan signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam Penelitian ini, maka tujuan Penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hubungan signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dengan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
2. Hubungan signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
3. Hubungan signifikan antara kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
4. Hubungan signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan Penelitian di atas, maka dengan diadakannya Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan manfaat yaitu hasil penelitian berguna untuk pengembangan keilmuan dan pengetahuan dibidang pendidikan pada umumnya serta menjadi referensi penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya. Secara khusus, memberikan informasi tentang hubungan intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi peserta didik dalam intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan dalam belajar demi tercapainya hasil belajar peserta didik yang lebih baik.

b. Pendidik

Hasil Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi mengenai faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Faktor tersebut berasal dari intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar.

c. Kepala Sekolah

Hasil Penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yang signifikan di SD Muhammadiyah Metro Pusat

d. Peneliti

Hasil Penelitian ini dapat dijadikan motivasi Peneliti untuk selalu belajar, menambah pengetahuan dan pengalaman. Sehingga kelak Peneliti dapat menjadi pendidik yang memiliki kompetensi sebagaimana mestinya.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup ini meliputi sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan, dengan jenis Penelitian *ex-post facto* korelasi.

2. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

3. Ruang Lingkup Objek

Adapun objek dalam penelitian yang dilakukan adalah intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

4. Ruang Lingkup Tempat

Tempat penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

5. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

II. KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah aktivitas sadar yang dilakukan oleh seseorang secara maksimal untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Bakhrudin, dkk (2021: 3) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Menurut definisi tersebut, dalam belajar intinya ada perubahan yang terjadi dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman.

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. Proses itu sendiri berlangsung melalui serangkaian pengalaman, sehingga terjadi modifikasi pada tingkah laku yang telah dimiliki sebelumnya. Pendapat lain menurut Ekawati dkk., (2013: 119) belajar merupakan kegiatan yang harus dilakukan manusia dalam mengembangkan potensi yang dimiliki dalam dirinya.

Belajar itu berarti suatu perubahan antar individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik. Belajar menurut Makki (2019: 1) merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa, belajar merupakan suatu proses usaha secara sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman sebagai hasil dari pengalaman sehingga memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan individu lain maupun lingkungan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik dan pendidik, yaitu kegiatan yang dirancang untuk terjadinya proses belajar. Menurut Mudjiono (2018: 27) meyakini bahwa pembelajaran adalah aktivitas guru yang diprogramkan dalam desain pembelajaran, yang bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sementara itu pembelajaran menurut Pane & Darwis Dasopang (2017: 20) pada dasarnya merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.

Pendapat lain menurut Hapudin (2021: 25) menyatakan bahwa pembelajaran adalah memotivasi dan memberikan fasilitas kepada peserta didik agar dapat belajar sendiri. Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses pembelajaran atau kegiatan. Pendapat lain menurut Rusman (2017: 10) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan bermasyarakat. Pembelajaran yang terancang dengan baik akan mendukung terjadinya proses belajar yang baik pula, sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa, pembelajaran adalah interaksi yang disengaja antara pendidik dan peserta

didik untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan agar mendukung terjadinya proses belajar yang baik, sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya serta adanya perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pemahaman dan perubahan perilaku peserta didik yang digunakan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik. Hasil belajar berarti kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Darmadi (2017: 252) hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Menurut pendapat Bloom dalam Rusman (2017: 131) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan menurut Piaget dalam Rusman (2017: 119) belajar akan berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Pembelajaran yang dilaksanakan memiliki dua kemungkinan yaitu pembelajaran yang berhasil dan gagal. Pembelajaran yang gagal terjadi ketika tujuan yang sudah ditentukan tidak tercapai dengan baik, sedangkan pembelajaran yang berhasil yaitu ketika mencapai hasil yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat dipahami bahwa, hasil belajar adalah kemampuan peserta didik secara keseluruhan setelah mengikuti pembelajaran digunakan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang diajarkan dan sebatas mana peserta didik dapat memahami perubahannya ditunjukkan dari hasil belajarnya baik itu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Peneliti membatasi klasifikasi hasil belajar untuk penelitian yaitu dengan mengambil ranah kognitif yang mengacu pada persentase ketuntasan nilai peserta didik.

4. Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar banyak jenisnya. Menurut Setiawan (2019: 10) menyebutkan faktor yang memengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu (1) faktor yang berasal dari luar pelajar dan faktor sosial; (2) faktor yang berasal dari dalam diri pelajar dapat digolongkan menjadi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

Menurut Purwanto dalam Pane & Darwis Dasopang (2017: 10) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan menjadi dua golongan, yaitu : (1) faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, dan (2) faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial. Pendapat lain menurut Slameto (2015: 54) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

1. Faktor Internal

Yaitu faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern terdiri dari.

- 1) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).
- 2) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan).
- 3) Faktor kelelahan.

2. Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:

- 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
- 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
- 3) Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat).

Menurut Setiawan (2019: 11) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar pada dasarnya dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Secara rinci, uraian faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

- a. Faktor internal
Faktor internal yaitu faktor yang kaitannya dengan diri pribadi orang tersebut selaku orang yang sedang belajar. Faktor internal tersebut menyangkut tiga komponen utama yaitu jasmaniah, psikologis dan faktor kelelahan.
- b. Faktor eksternal
Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu tersebut. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar terdiri atas faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan di atas, dapat dipahami bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam peserta didik dan faktor eksternal berasal dari luar peserta didik. Faktor internal terdiri dari kesehatan, kecerdasan, kedisiplinan, minat, bakat, motivasi, kebiasaan belajar, dan sikap. Faktor eksternal terdiri dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

5. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai oleh peserta didik terutama pada tingkat Sekolah Dasar. Menurut Setiawan (2019: 15) matematika adalah mata pelajaran wajib untuk membekali peserta didik dengan kemampuan menggunakan perhitungan atau rumus dalam mengerjakan soal tes yang melibatkan kemampuan bernalar dan analitisnya dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Pembelajaran matematika menurut Wardani dkk., (2018: 64) menyatakan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran di SD yang tersusun secara beraturan, logis, dan berjenjang. Matematika berarti dapat digunakan untuk memecahkan masalah atau persoalan yang memiliki berbagai cabang dan memiliki fungsi praktis serta teoritis. Menurut pendapat Susanto (2016: 185) menjelaskan bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Susanto (2016: 186) pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas berfikir peserta didik, serta dapat meningkatkan pemahaman tentang pengetahuan baru sebagai upaya menguasai materi matematika. Menurut teori Piaget usia anak Sekolah Dasar pada umumnya sedang berada di tahap perkembangan berfikir operasional konkret. Tahap tersebut anak belum dapat berfikir secara deduktif dan abstrak sesuai dengan sifat matematika. Hal ini yang menyebabkan pelajaran matematika dianggap sulit oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat dipahami bahwa, matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, penalaran, serta berpikir secara logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Sedangkan pembelajaran matematika adalah proses belajar yang dilakukan pendidik dan peserta didik untuk mempelajari mengenai konsep dan struktur matematika.

6. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar secara umum adalah agar peserta didik mampu dan terampil menggunakan matematika terutama dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto (2016: 183) tujuan pembelajaran matematika adalah agar peserta didik tidak hanya terampil menggunakan matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada peserta didik dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat dimana ia tinggal.

Tujuan matematika berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, yaitu dengan menjelaskan keterkaitan antar konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

- b. Menggunakan penalaran pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam menyusun generalisasi, menyusun bukti, atau mengutarakan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang konsep matematika, menyelesaikan dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan *symbol*, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari, yang dibuktikan dengan memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan atusias dalam mengikuti pembelajaran matematika, serta percaya diri dan ulet dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa, tujuan pembelajaran matematika adalah memberikan pemahaman mengenai konsep matematika kepada peserta didik agar dapat memecahkan masalah dan menerapkan pola pikir yang berkaitan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

B. Intensitas Mengakses Gadget

1. Pengertian Intensitas

Intensitas berarti keadaan tingkatan atau ukuran intensnya terhadap sesuatu. Menurut Puasanti (2019: 134) mengatakan bahwa intensitas dalam bahasa Inggris “*intensity*” yang artinya sesuatu yang bersifat kuantitatif secara penginderaan yang ada kaitannya dengan stimulusnya. Pendapat lain menurut Frisnawati (2012: 51) intensitas merupakan suatu usaha seseorang atau individu dalam melakukan tindakan tertentu, intensitas terbentuk dari empat elemen yaitu perilaku yang dilakukan berulang-ulang, pemahaman terhadap perilaku, batasan terhadap waktu serta adanya subyek.

Menurut Rozalia (2017: 722) intensitas merupakan kadar keseringan seorang peserta didik dalam melakukan suatu hal. Sementara itu, Kartono dalam Noormiyanto (2018: 144) juga menjelaskan bahwa intensitas merupakan besar atau kekuatan suatu tingkah laku; jumlah energi fisik yang digunakan untuk merangsang salah satu indera; ukuran fisik dari energi atau data indera.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dipahami bahwa, intensitas adalah tingkat keseringan seseorang melakukan suatu kegiatan tertentu dikarenakan suatu dorongan dari dalam dirinya dan kegiatan tersebut dilakukan secara terus menerus.

2. Pengertian Mengakses

Mengakses menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah membuat, meneruskan dan atau melihat. Kata mengakses memang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga membuat kita kadang tidak tahu makna dari kata tersebut. Menurut Rozalia (2017: 724) penggunaan kata mengakses biasanya dapat ditemui di dunia maya seperti sosial media *instagram*, *facebook*, *whatsapp* dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa, mengakses adalah kegiatan membuka, membuat dan meneruskan sesuatu yang dapat dilihat di dunia nyata maupun dunia maya dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya.

3. Pengertian Gadget

Gadget atau yang dikenal sebagai ponsel pintar merupakan alat yang dirancang untuk memudahkan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rachman dkk., (2020: 559) *gadget* adalah perangkat kecil modern dengan fungsi tertentu yang dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Kapp (2017: 116) menyatakan bahwa *gadget* adalah alat komunikasi yang digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan, mengevaluasi, mengambil, menyimpan, memanipulasi, dan mengirim data dari mana saja.

Pendapat lain mengenai *gadget* menurut Nurmalasari dalam Istiqomah (2019: 27) menyatakan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi dan informasi yang mudah dibawa kemana saja. Menurut Rozalia (2017: 724) *gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. *Gadget* atau handphone bukan hanya

sekadar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup.

Pendidik dapat menggunakan *gadget* dalam proses belajar mengajar untuk memotivasi semangat belajar peserta didik, sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendapat lain menurut Farida (2017: 24) menyatakan bahwa *gadget* atau yang biasa dikenal dengan gawai adalah telepon genggam yang mempunyai penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. *Gadget* merupakan media elektronik yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang dapat memudahkan aktivitas manusia termasuk peserta didik di sekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat dipahami bahwa, *gadget* adalah sebuah inovasi digital berupa alat atau perangkat yang memiliki tujuan dan fungsi praktis bagi kehidupan manusia untuk membantu serta mempermudah aktivitas manusia.

4. Pengertian Intensitas Mengakses *Gadget*

Intensitas mengakses *gadget* merupakan kadar keseringan peserta didik dalam penggunaan *gadget* untuk melakukan suatu hal. Menurut Fitria (2019: 20) intensitas mengakses *gadget* adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media *gadget* dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas.

Menurut Rozalia (2017: 724) intensitas pemanfaatan *gadget* merupakan kadar keseringan peserta didik dalam penggunaan *gadget* untuk berbagai macam fungsi dan tujuan. Selaras dengan pendapat menurut Puasanti (2019: 135) yang mengatakan bahwa intensitas mengakses *gadget* adalah keadaan tingkatan atau ukuran suatu situasi, kondisi untuk melakukan aktivitas yang dipilih secara berulang dan memiliki frekuensi tertentu dengan menggunakan *gadget* yang memiliki tujuan dengan yang fungsi praktis. Aspek intensitas penggunaan *gadget* menurut Kapp (2017: 117) yaitu penghayatan, perhatian, frekuensi dan durasi.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat dipahami bahwa, intensitas mengakses *gadget* adalah kadar keseringan seseorang dalam menggunakan *gadget* yang memiliki kemampuan dan kapasitas tingkat tinggi dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas.

5. Manfaat Mengakses *Gadget*

Menurut Rozalia (2017: 724) *gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Peserta didik Sekolah Dasar sudah mengenal fungsi internet. Sehingga banyak peserta didik Sekolah Dasar yang menggunakan internet untuk hal-hal yang menunjang kegiatan pembelajaran.

Pendapat lain menurut Suhartono (2019: 26) manfaat yang didapat dalam intensitas mengakses *gadget* meliputi berbagai aspek kehidupan baik dari segi komunikasi, sosial, dan pendidikan. Lebih lanjut Suhartono (2019: 29) mengatakan bahwa manfaat atau fungsi *gadget* dalam kehidupan sehari-hari meliputi komunikasi antar manusia, untuk mencari informasi, sebagai sarana hiburan, penyimpanan data, dan gaya hidup.

Menurut Rozalia (2017: 726) menyatakan bahwa *gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Orang tua menganggap bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orang tuanya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa, manfaat mengakses *gadget* adalah sebagai alat bantu untuk melakukan komunikasi, mencari berbagai macam informasi, sebagai hiburan, menyimpan data, menolong saat keadaan darurat dan untuk menunjang kebutuhan sehari-hari.

6. Dampak Mengakses *Gadget*

Intensitas mengakses *gadget* yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna.

a. Dampak Positif

Menurut Rozalia (2017: 725) dampak positif intensitas mengakses *gadget* adalah sebagai berikut.

- 1) Berkembangnya imajinasi
Melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.
- 2) Melatih kecerdasan
Dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri
Saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan.
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca Matematika, dan pemecahan masalah. Dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa.

Menurut Mubashiroh dalam Rozalia (2017: 726) dampak positif dari mengakses *gadget* yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi, peserta didik menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman, peserta didik menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan jaman dibanding orang dewasa, dan peserta didik akan lebih kreatif dalam memanfaatkan *gadget* yang mereka miliki apabila dengan pengawasan orang tua.

Sedangkan dampak positif mengakses *gadget* menurut Suhartono (2019: 38) adalah sebagai berikut.

- 1) Menambah ilmu pengetahuan
Adanya *gadget* menambah ilmu pengetahuan tentang perkembangan *gadget*, karena teknologi bersifat berkembang setiap waktu.

- 2) Membantu peserta didik untuk berkomunikasi jarak jauh
Dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan temannya mengkoordinir bisa ingin kerja kelompok.
- 3) Menyimpan banyak data
Gadget dapat menyimpan banyak data dan mudah dibawa kemana-mana, kapasitas memori dapat berfungsi sebagai media penyimpanan data file.
- 4) Sarana hiburan
Keberadaan *gadget* dapat menjadikan hiburan dalam suasana bosan dengan menggunakannya untuk mendengar musik, atau bermain *game*.
- 5) Penyebar informasi
Dengan mengakses *gadget* informasi yang diperoleh akan semakin mudah, kita dapat mengetiknya sekali saja kemudian membagikan dengan orang lain.
- 6) Penunjuk arah dan waktu
Salah satu fungsi penting mengakses *gadget* adalah untuk mendapatkan informasi arah mata angin, arah kiblat, dan lain sebagainya.
- 7) Meningkatkan hasil belajar peserta didik
Gadget bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik asalkan digunakan dengan sebenarnya untuk mencari bahan pelajaran, membantu pekerjaan rumah, dan sebagai sumber belajar.

b. Dampak Negatif

Menurut Rozalia (2017: 726) dampak negatif intensitas mengakses *gadget* adalah sebagai berikut.

- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar
Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut.
- 2) Malas menulis dan membaca
Hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.
- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi
Misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.
- 4) Kecanduan
Anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya.
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan
Jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak.

- 6) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat
Kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat.
- 7) Menghambat kemampuan berbahasa
Anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya.
- 8) Dapat memengaruhi perilaku anak usia dini
Seperti contoh anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan yang akan memengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman.

Sedangkan dampak negatif mengakses *gadget* menurut Suhartono (2019: 48) adalah sebagai berikut.

- 1) Menjadikan anak pemalas
Biasanya kalau sudah terlalu asyik main *gadget* anak malas untuk belajar dan bekerja diminta tolong orang tua saja berusaha menghindar dengan jawaban nanti dulu, akhirnya suka membangkang perintah orang tua.
- 2) Lupa waktu
Kadang sudah kebiasaan asyik bermain *gadget* anak lupa waktu untuk beribadah, belajar, mandi, bahkan makan sehingga badannya kurus seperti kurang gizi.
- 3) Radiasi
Mengakses *gadget* terlalu lama akan terkena dampak radiasi yang berakibat buruk untuk kesehatan, sebaiknya dibatasi dalam mengakses *gadget* untuk hal yang penting.
- 4) Sulit diatur
Anak yang keasyikan bermain *handphone* biasanya sulit diarahkan, dalam pikirannya sudah terkena virus adegan perang dengan karakter keras yang dilihat di *gadget*.
- 5) Anti sosial
Intensitas mengakses *gadget* yang tidak sehat bisa menjadikan anak kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya, tidak peduli siapa orang yang duduk bersamanya sehingga menjadikan individu yang tersendiri.
- 6) Mengganggu pola perkembangan fisik dan psikis anak
Dalam proses pembelajaran mengakses *gadget* dapat mengganggu peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah.

- 7) Anak kecil berkacamata tebal
Keseringan bermain *gadget* berakibat banyaknya anak usia Sekolah Dasar sudah berkacamata cukup tebal, karena terbiasa mengakses *gadget* dengan kurun waktu yang tidak efisien.

Menurut Diba (2019: 18) waktu yang digunakan untuk mengakses *gadget* untuk anak dibawah usia remaja tidak boleh lebih dari 2 jam sehari.

Kecanduan terhadap *gadget* hanya akan membawa dampak buruk bagi anak dan bisa menurunkan tingkat konsentrasi, dihitung dengan mengalikan tiga kali usianya.

Dari pendapat ahli di atas dapat dipahami bahwa, intensitas mengakses *gadget* akan menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif.

Dampak positif akan terjadi apabila mengakses *gadget* secara bijak dan mengefisiensikan waktu dalam mengaksesnya sehingga mampu membantu kebutuhan belajar dengan baik. Sedangkan dampak negatif akan terjadi apabila mengakses *gadget* dilakukan secara berlebihan. Intensitas mengakses *gadget* bagi anak-anak seharusnya berada dibawah kendali orang tua, baik pembatasan, pengawasan. maupun pendampingan.

7. Indikator Intensitas Mengakses *Gadget*

Indikator intensitas mengakses *gadget* menggunakan dimensi dampak mengakses *gadget* baik yang positif maupun negatif, dapat diperoleh indikator intensitas mengakses *gadget* adalah sebagai berikut.

- 1) Media komunikasi
- 2) Media informasi
- 3) Media pembelajaran
- 4) Sikap Sosial
- 5) Kesehatan
- 6) Media hiburan

C. Kedisiplinan Belajar

1. Pengertian Kedisiplinan Belajar

Disiplin merupakan proses bimbingan yang bertujuan menanamkan pola perilaku tertentu. Menurut Dakhi (2020: 3) disiplin adalah sebuah sikap wajib yang harus dimiliki oleh setiap individu terutama di sekolah.

Sementara itu Rusni (2018: 3) mengatakan bahwa kedisiplinan adalah pola perilaku seseorang yang terbentuk dari proses arahan untuk dapat memahami, mematuhi dan taat menjalankan segala aturan-aturan, norma-norma, kaidah-kaidah atau tata tertib yang berlaku baik yang ditetapkan oleh individu maupun kelompok.

Kedisiplinan akan menjadi sebuah penilaian yang memang menjadi standarisasi bagi keberhasilan tujuan pendidikan. Selaras dengan hasil penelitian Saputro dalam Rusni (2018: 4) yang menyatakan bahwa kedisiplinan belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Tu'u dalam Sukmanasa (2016: 21) mengemukakan bahwa kedisiplinan belajar adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses belajar peserta didik dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan atau ketertiban.

Kedisiplinan belajar merupakan sikap patuh pada aturan dan tata tertib untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam proses pembelajaran. Menurut Suharya (2018: 20) kedisiplinan belajar dapat diartikan sikap yang dilakukan oleh peserta didik dalam mematuhi peraturan-peraturan yang berlaku di sekolah maupun di rumah guna untuk membina pribadi dan sikap yang positif sehingga dapat tercapai hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa, kedisiplinan belajar adalah ketaatan seseorang terhadap peraturan dan tata tertib yang berlaku. Disiplin merupakan sesuatu yang menjadi bagian dalam hidup seseorang, yang muncul dalam pola tingkah laku sehari-hari sebagai hasil dari proses dan pembinaan cukup panjang yang dilakukan dari keluarga dan berlanjut dalam pendidikan di sekolah.

2. Fungsi Kedisiplinan Belajar

Fungsi kedisiplinan belajar sangat diperlukan, apabila peserta didik dapat mendisiplinkan diri maka ia dapat hidup teratur dan mengerjakan tugas

tepat pada waktunya sehingga tidak akan mengalami kesulitan apabila menghadapi pelajaran atau pekerjaan rumah. Disiplin menjadi syarat bagi pembentukan sikap, perilaku dan tata kehidupan berdisiplin yang akan mengantar peserta didik sukses dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Tu'u dalam Lomu (2020 : 22) menyatakan bahwa adapun fungsi disiplin adalah sebagai berikut.

- 1) Menata kehidupan bersama
Fungsi disiplin adalah mengatur tata kehidupan manusia, dalam kelompok masyarakat dengan demikian hubungan antar individu akan berjalan dengan baik dan lancar.
- 2) Membangun kepribadian
Sikap disiplin yang diterapkan dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat lama kelamaan akan menjadi kebiasaan sehingga dapat membangun kepribadian seseorang menjadi lebih baik.
- 3) Melatih kepribadian
Kepribadian yang tertib, teratur, taat, dan patuh perlu dibiasakan dan dilatih. Pembentukan kepribadian tersebut memerlukan proses dan waktu yang lama. Perlu adanya latihan, pembiasaan diri, mencoba, berusaha dengan gigih.
- 4) Pemaksaan
Sikap disiplin dapat memaksa keadaan yang sifatnya membawa perubahan perilaku, norma, dan aturan kearah yang lebih baik.
- 5) Hukuman
Apabila kedisiplinan terhadap aturan dilanggar atau tidak dipatuhi maka akan adanya *sanksi* berupa hukuman yang disesuaikan dengan masing-masing tujuan dari aturan yang dibuat.
- 6) Menciptakan lingkungan kondusif
Seseorang yang mempunyai sikap disiplin akan hidup dengan teratur, tertib dan taat pada aturan yang berlaku dalam suatu lingkungan. Dengan demikian akan tercipta lingkungan yang kondusif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa, fungsi kedisiplinan belajar adalah melatih seseorang agar patuh dan tertib terhadap peraturan sebagai pembentukan perilaku yang apabila dilakukan maka akan menjadi kebiasaan sehingga akan membentuk kepribadian yang baik dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

3. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kedisiplinan Belajar

Menurut Tu'u dalam Lomu (2020 : 26) ada 4 faktor dominan yang memengaruhi disiplin dalam belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Kesadaran diri
Pemahaman diri bahwa disiplin penting bagi kebaikan dan keberhasilan dirinya, selain itu kesadaran diri menjadi motif yang sangat kuat bagi terwujudnya disiplin. Disiplin yang terbentuk atas kesadaran diri akan kuat pengaruhnya dan akan lebih tahan lama dibandingkan dengan disiplin yang terbentuk karena adanya unsur paksaan dan hukuman.
- 2) Pengikutan dan ketaatan
Pengikutan dan ketaatan merupakan langkah penerapan dan praktik atas peraturan-peraturan yang mengatur perilaku individunya. Hal ini sebagai kelanjutan dari adanya kesadaran diri yang akan dihasilkan oleh kemampuan dan kemauan yang kuat.
- 3) Alat pendidikan
Alat pendidikan yang memengaruhi, mengubah, membina dan membentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang ditentukan atau diajarkan.
- 4) Hukuman
Seseorang yang taat pada peraturan cenderung disebabkan karena dua hal, pertama adanya kesadaran diri, kedua karena adanya hukuman. Hukuman akan menyadarkan, mengoreksi dan meluruskan yang salah, sehingga orang kembali pada perilaku yang sesuai dengan harapan.

Menurut Rusni (2018: 3) disiplin mengacu pada pola tingkah laku dan faktor yang memengaruhinya, yaitu: 1) adanya hasrat yang kuat melaksanakan sepenuhnya apa yang sudah menjadi norma, etik dan kaidah yang berlaku; 2) adanya perilaku yang dikendalikan; dan 3) adanya ketaatan. Pendapat lain menurut Yudhawati dalam Rusni (2018: 4) Salah satu faktor yang berpengaruh dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu adalah kedisiplinan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat dipahami bahwa, faktor-faktor yang memengaruhi kedisiplinan belajar berasal dari kemauan yang ada dalam hasrat diri manusia dan adanya dorongan dari luar diri manusia itu sendiri, dengan kata lain kedisiplinan belajar dapat diterapkan asalkan ada kemauan dan juga tindakan dari pelaku disiplin tersebut.

4. Indikator Kedisiplinan Belajar

Kedisiplinan belajar merupakan perilaku peserta didik untuk dapat mengatur dan mentaati aturan-aturan yang berlaku dilandasi kesadaran diri bahwa hal tersebut memberikan dampak yang baik untuk dirinya.

Menurut Tu'u dalam Lomu (2020 : 29) menjelaskan sikap disiplin dalam menaati peraturan sekolah memberikan dampak baik pada hasil belajar, terdapat indikator perubahan hasil belajar peserta didik sebagai kontribusi mengikuti dan menaati peraturan sekolah. Indikator tersebut meliputi.

- 1) Dapat mengatur waktu belajar
- 2) Rajin dan teratur belajar
- 3) Perhatian yang baik saat belajar di kelas, dan
- 4) Ketertiban diri saat belajar di kelas.

Pendapat lain menurut Ekawati dkk., (2013: 121) menjelaskan kedisiplinan peserta didik adalah bagaimana peserta didik mengatur dan mentaati aturan-aturan yang berlaku, berikut indikator kedisiplinan peserta didik di sekolah adalah sebagai berikut.

- 1) Disiplin peserta didik dalam menentukan dan menggunakan cara atau strategi belajar
- 2) Disiplin terhadap pemanfaatan waktu
- 3) Disiplin terhadap mengerjakan tugas di rumah/ atau di sekolah, dan
- 4) Disiplin terhadap tata tertib di sekolah.

Menurut Daryanto dalam Rusni (2018: 6) terdapat beberapa indikator yang menandai adanya disiplin pada peserta didik antara lain.

- 1) Menyelesaikan tugas pada waktunya
- 2) Saling menjaga dengan teman agar semua tugas-tugas kelas terlaksana dengan baik
- 3) Selalu mengajak teman menjaga ketertiban kelas
- 4) Mengingatkan teman yang melanggar peraturan dengan kata-kata sopan dan tidak menyinggung
- 5) Berpakaian sopan dan rapi, dan

- 6) Mematuhi aturan sekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas Peneliti merumuskan bahwa, indikator kedisiplinan belajar diperoleh sebagai berikut.

- 1) Belajar dengan rajin dan teratur
- 2) Mengatur waktu belajar di rumah
- 3) Mengerjakan tugas dengan baik
- 4) Mematuhi aturan sekolah.

D. Penelitian Yang Relevan

Berikut adalah penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Suryawati (2020)

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal, yang dibuktikan dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,059 > 1,977$).

2. Puasanti (2019)

Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang positif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar peserta didik SD Tunas Harapan Pati dengan nilai korelasi r_{xy} sebesar 0,336 dan F_{hitung} sebesar 24,660 dengan taraf signifikansi $p=0,000$ pada $p < 0,05$.

3. Rusni (2018)

Hasil penelitian menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} sebesar 0,799 dan nilai r tabel *Product Moment* untuk $n = 36$ yaitu 0,329. Hal ini berarti nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dinyatakan terdapat pengaruh kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik di Sekolah Dasar.

4. Suharya (2018)

Hasil penelitian menunjukkan hubungan antara kedisiplinan belajar dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dengan

koefisien korelasi 0,67. Hal ini menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara kedisiplinan belajar dengan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan r_{hitung} (8,38) > r_{tabel} (2,009), maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

5. Harahap (2018)

Hasil penelitian menunjukkan berpengaruh positif dan relevan antara variabel (X) penggunaan gadget dengan variabel (Y) hasil belajar peserta didik. Dari hasil uji hipotesis mengatakan bahwa ditemukan pengaruh yang positif. Hal ini dapat dilihat dari perolehan r_{hitung} (0,555) > r_{tabel} (0,374), maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

E. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian

1. Kerangka Pikir

Kerangka pikir perlu disusun agar penelitian memiliki arah yang lebih jelas. Adapun menurut Sekaran dalam Sugiyono (2015: 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pikir dalam penelitian ini akan menjelaskan tentang hubungan keterkaitan antar variabel, sebagai berikut.

a. Hubungan Intensitas Mengakses *Gadget* dengan Kedisiplinan Belajar

Gadget merupakan alat komunikasi yang dipergunakan tidak hanya oleh orang dewasa saja bahkan anak-anak sudah difasilitasi.

Harapannya adalah mereka dapat memanfaatkan *gadget* sesuai dengan tujuan dan sebagai sumber belajar untuk menambah ilmu pengetahuan serta wawasan yang belum pendidik sampaikan di sekolah. Faktanya adalah banyak peserta didik yang menyalahgunakan pemanfaatan *gadget*. Peserta didik dengan leluasa menggunakan *gadget* untuk bermain game, tiktok, melihat video di *youtube*, maupun chattingan sampai lupa waktu untuk belajar. Sehingga lama-lama kedisiplinan belajar akan dilupakan dari dalam diri peserta didik, karena mereka

lebih mementingkan mengakses *gadget* untuk bermain dibandingkan untuk belajar.

b. Hubungan Intensitas Mengakses *Gadget* dengan Hasil Belajar

Gadget merupakan alat yang canggih dan memudahkan pekerjaan serta berpengaruh positif bagi kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang memiliki *gadget* dapat memanfaatkannya untuk mencari informasi terkait pelajaran, membantu mengerjakan tugas sekolah, dan sebagai media pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan *gadget* dengan baik dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Disisi lain *gadget* juga dapat menurunkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut bisa terjadi karena peserta didik menggunakan *gadget* secara berlebihan, mereka menghabiskan waktu hingga berjam-jam hanya untuk mengakses *gadget*. Akibatnya mereka lupa atas kewajiban mereka sebagai peserta didik yaitu belajar.

c. Hubungan Kedisiplinan Belajar dengan Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pemahaman dan perubahan perilaku peserta didik yang ditunjukkan dari hasil belajarnya dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku. Ada beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah kedisiplinan belajar yang tertanam dalam diri peserta didik. Kedisiplinan belajar adalah ketaatan seseorang dalam menempatkan atau mengontrol diri untuk bersungguh-sungguh dalam belajar. Apabila kedisiplinan dalam belajar sudah dimiliki oleh peserta didik maka akan menimbulkan sikap teratur dan tertib dalam belajar, sehingga hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

d. Hubungan Intensitas Mengakses *Gadget* dan Kedisiplinan Belajar dengan Hasil Belajar

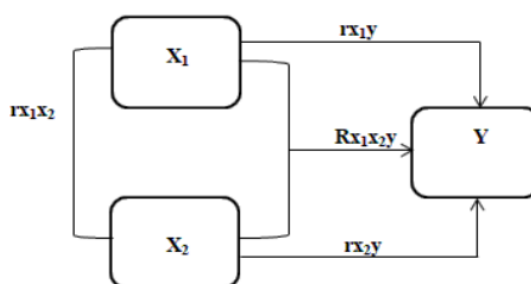
Sebelumnya telah dipaparkan apa saja faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut ada faktor internal (yang berasal dari dalam) dan juga ada eksternal (yang berasal dari

luar). Intensitas mengakses *gadget* termasuk aspek yang dapat memengaruhi hasil belajar dari segi eksternal. Sedangkan kedisiplinan belajar merupakan faktor internal yang memengaruhi hasil belajar. Apabila intensitas mengakses *gadget* oleh peserta didik dilakukan secara berlebihan maka kedisiplinan belajar mereka akan menurun sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang kurang optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa jika intensitas peserta didik dalam mengakses *gadget* dilakukan dengan bijak dan kedisiplinan belajar yang baik maka hasil belajar akan tinggi. Sebaliknya, jika peserta didik berlebihan dalam mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar kurang baik maka hasil belajar akan rendah. Dengan demikian peneliti menduga bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar peserta didik.

2. Paradigma Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 66) paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antarvariabel yang diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis yang digunakan. Paradigma penelitian adalah suatu gambaran dalam pola dari hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Paradigma penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Paradigma Penelitian

Keterangan:

X_1	= Intensitas mengakses <i>gadget</i>
X_2	= Kedisiplinan belajar
Y	= Hasil belajar
$r_{X_1X_2}$	= Korelasi variabel X_1 dan variabel X_2
r_{X_1y}	= Korelasi variabel X_1 dan variabel y
r_{X_2y}	= Korelasi variabel X_2 dan variabel y
$R_{X_1X_2y}$	= Korelasi variabel X_1 dan variabel X_2 dengan variabel y
\longrightarrow	= Hubungan

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini, yaitu.

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dengan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *ex-post facto* korelasional. Sugiyono (2013: 7) menyatakan bahwa penelitian *ex-post facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari data yang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas mengakses *gadget* dengan kedisiplinan belajar, intensitas mengakses *gadget* dengan hasil belajar, kedisiplinan belajar dengan hasil belajar, serta intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian berisi tahapan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
2. Menentukan subjek uji coba instrumen kuesioner (angket) yaitu peserta didik yang merupakan bagian subjek penelitian namun tidak termasuk sampel penelitian dengan jumlah 32 peserta didik (kelas Ilyasa As).
3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa angket.
4. Menguji coba instrumen pengumpul data pada subjek uji coba instrumen yang dilakukan di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

5. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun telah valid dan reliabel atau tidak.
6. Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen berupa angket kepada sampel penelitian, sedangkan untuk mengetahui hasil belajar matematika peserta didik, peneliti menggunakan studi dokumentasi yang dilihat pada dokumen hasil PTS matematika dari pendidik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
7. Menghitung dan menganalisis penelitian data untuk mengetahui hubungan dan tingkat keterkaitan intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
8. Interpretasi hasil perhitungan data yang telah dilakukan.

C. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat yang berjumlah 187 orang peserta didik.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah yang terletak di Jl. KH. Ahmad Dahlan Kelurahan Imopuro, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2019: 126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh Peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat yang berjumlah 187 peserta didik.

Populasi terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan. Berikut tabel jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

Tabel 2. Jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Daud As	17	14	31
2.	Ilyas As	16	16	32
3.	Sulaiman As	18	14	32
4.	Harun As	17	13	30
5.	Yunus As	16	16	32
6.	Zulkifli As	17	13	30
Jumlah		127	114	187

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2020/2021

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019: 127). Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* yaitu *propornionate stratified random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak dengan memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat secara *random* menggunakan rumus dari Taro Yamane (dalam Riduwan, 2013: 65) dengan taraf kesalahan 10% dan jumlah populasi 187 peserta didik. Peneliti menggunakan sampel sebanyak 6 kelas.

Rumus pengambilan sampel dari Taro Yamane sebagai berikut.

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

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d² = Presisi (ditetapkan 10% atau 0,1)

Perhitungan sampel dengan rumus di atas, sebagai berikut.

$$n = \frac{187}{187 \cdot (0,1)^2 + 1} = \frac{187}{2,87} = 65,1 = \frac{65,1}{187} \times 100\% = 34,812\%$$

Berdasarkan perhitungan sampel di atas, sampel berjumlah 65,1 atau 34,812% responden. Sampel tersebut merupakan hasil perhitungan sampel sementara. Berikut tabel perhitungan jumlah sampel dengan memperhatikan strata sesuai dengan teknik *probability sampling* yaitu *propornionate stratified random sampling*.

Tabel 3. Data jumlah sampel peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat

No.	Nama Kelas	Perhitungan	Sampel
1.	Daud As	(31:187) x 65,1 = 10,79	11
2.	Ilyas As	(32:187) x 65,1 = 11,14	12
3.	Sulaiman As	(32:187) x 65,1 = 11,14	12
4.	Harun As	(30:187) x 65,1 = 10,44	11
5.	Yunus As	(32:187) x 65,1 = 11,14	12
6.	Zulkifli As	(30:187) x 65,1 = 10,44	11
Jumlah			69

Jadi sampel yang digunakan adalah 69 responden peserta didik dari perhitungan sampel sementara sebelumnya yaitu 65,1 responden peserta didik. Berdasarkan perhitungan sampel pada tabel 3 di atas, pengambilan sampel dilakukan dengan cara acak dalam setiap kelas.

E. Variabel Penelitian

Suatu penelitian harus memiliki variabel, baik berupa variabel bebas maupun variabel terikat. Menurut Sugiyono (2013: 60) menyatakan bahwa variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh Peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

Terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*), sedangkan variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*). Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu intensitas mengakses *gadget* (X_1) dan kedisiplinan belajar (X_2).

2. Variabel terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel adalah sebuah definisi yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang ada menggunakan pemahaman sendiri dengan singkat, jelas dan tegas.

- a. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan kemampuan peserta didik secara keseluruhan setelah mengikuti proses pembelajaran yang wujudnya berupa kemampuan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b. Intensitas mengakses *gadget* adalah kadar keseringan seseorang dalam menggunakan *gadget* yang memiliki kemampuan dan kapasitas tingkat tinggi dalam memenuhi aktivitas kesehariannya.
- c. Kedisiplinan belajar adalah sikap yang dilakukan oleh peserta didik dalam mematuhi peraturan-peraturan yang berlaku di sekolah maupun di rumah guna untuk membina pribadi dan sikap yang positif sehingga dapat tercapai hasil belajar yang memuaskan.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjelasan definisi dari variabel yang telah dipilih oleh peneliti. Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam

mendefinisikan objek penelitian saat pengumpulan data, maka variabel yang diuji dalam penelitian harus didefinisikan se jelas mungkin dalam bentuk definisi operasional. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan kemampuan peserta didik secara keseluruhan setelah mengikuti proses pembelajaran yang wujudnya berupa kemampuan pada ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Penelitian ini hanya meneliti hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif yang mengacu pada persentase ketuntasan nilai peserta didik. Ranah kognitif dalam penelitian ini menggunakan sumber dokumen hasil belajar yang diperoleh dari nilai kognitif matematika PTS ganjil kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2021/2022 yang diperoleh dari studi dokumentasi pendidik kelas IV semester ganjil.

2. Intensitas Mengakses *Gadget* (X_1)

Intensitas mengakses *gadget* adalah penggunaan sebuah teknologi salah satunya berupa ponsel genggam yang memiliki kemampuan dan kapasitas tingkat tinggi sehingga fitur yang ada di dalamnya terasa lebih lengkap. Intensitas mengakses *gadget* akan menimbulkan dampak positif maupun negatif. Dampak positif akan timbul apabila *gadget* digunakan secara bijak sedangkan dampak negatif akan timbul apabila *gadget* digunakan secara berlebihan. Indikator penggunaan *gadget* yang digunakan dalam penelitian adalah: a) media komunikasi, b) media informasi, c) media pembelajaran, d) media hiburan, e) kesehatan, dan f) sikap sosial.

Pengumpulan data variabel intensitas mengakses *gadget* peserta didik dengan menyebarkan angket kepada responden, selanjutnya Peneliti memberikan skor terhadap pernyataan setiap item soal yang ada pada angket. Angket pernyataan terdiri item soal positif dan item soal negatif. Angket intensitas mengakses *gadget* disusun menggunakan

skala *Likert* tanpa pilihan jawaban netral dengan skor jawaban sebagai berikut.

Tabel 4. Skor alternatif jawaban angket intensitas mengakses *gadget*

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Sumber: Sugiyono (2015: 135)

Tabel 5. Skor alternatif jawaban angket intensitas mengakses *gadget*

Alternatif Jawaban	Kriteria
Selalu	Melakukan setiap hari dalam 1 minggu
Sering	Melakukannya 4 sampai 5 hari dalam 1 minggu
Kadang-kadang	Melakukannya 1 sampai 3 hari dalam 1 minggu
Tidak Pernah	Tidak pernah melakukannya dalam 1 minggu

Sumber: Sugiyono (2015: 135)

3. Kedisiplinan Belajar (X_2)

Kedisiplinan belajar adalah kesadaran dalam diri peserta didik untuk mematuhi peraturan dan tata tertib yang berlaku dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Adapun indikator kedisiplinan belajar yang Peneliti akan gunakan dalam penelitian ini adalah: a) belajar dengan rajin dan teratur, b) mengatur waktu belajar dirumah, c) mengerjakan tugas dengan baik, dan d) mematuhi aturan sekolah.

Pengumpulan data variabel kedisiplinan belajar peserta didik ini dengan menyebar angket kepada responden, selanjutnya Peneliti memberikan skor terhadap pernyataan setiap item soal yang ada pada angket. Angket pernyataan terdiri item soal positif dan item soal

negatif. Angket kedisiplinan belajar disusun menggunakan skala *Likert* tanpa pilihan jawaban netral dengan skor jawaban sebagai berikut.

Tabel 6. Skor alternatif jawaban angket kedisiplinan belajar

Alternatif Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Sumber: Sugiyono (2015: 135)

Tabel 7. Skor alternatif jawaban angket kedisiplinan belajar

Alternatif Jawaban	Kriteria
Selalu	Melakukan setiap hari dalam 1 minggu
Sering	Melakukannya 4 sampai 5 hari dalam 1 minggu
Kadang-kadang	Melakukannya 1 sampai 3 hari dalam 1 minggu
Tidak Pernah	Tidak pernah melakukannya dalam 1 minggu

Sumber: Sugiyono (2015: 135)

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana Peneliti melakukan pengamatan atau peninjauan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat. Sudijono (dalam Sulistiasih, 2018: 44) menyatakan observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat Peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan. Observasi dalam penelitian

ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian yang akan dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2021/2022.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan informasi yang diinginkan penulis. Menurut Sudijono (dalam Sulistiasih, 2018: 46) wawancara adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan tujuan yang terarah ditentukan. Peneliti mewawancarai pendidik mata pelajaran matematika khusus kelas IV untuk mendapatkan informasi tentang data-data peserta didik SD Muhammadiyah Metro Pusat dan intensitas mengakses *gadget* serta kedisiplinan belajar.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data yang relevan dengan penelitian. Studi dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto dan data lain yang relevan pada penelitian (Riduwan, 2014:43). Penelitian ini untuk mendapatkan data nilai PTS ganjil hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat dan foto-foto kegiatan penelitian.

4. Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur. Menurut Yusuf (dalam Sulistiasih, 2018: 48) angket adalah suatu rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan objek yang dinilai dengan maksud untuk mendapatkan data. Peneliti pada penelitian ini menggunakan angket respon peserta didik. Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai respon peserta didik tentang intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar.

Kuesioner (angket) ini dibuat dengan skala *Likert* yang mempunyai empat alternatif jawaban yang berjumlah genap dengan menggunakan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Berikut ini kisi-kisi instrumen intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar peserta didik:

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Angket Intensitas Mengakses *Gadget*

Indikator	Sub Indikator	Nomor		
		Positif	Negatif	Item yang Dipakai
Media komunikasi	Berkomunikasi dengan pendidik Berkomunikasi dengan keluarga Berkomunikasi dengan teman	1,4	2,3	1,2,3
Media informasi	Mendapatkan informasi Menyebarkan informasi	5,6	7,8,9	6,8,9
Media belajar	Membantu dalam belajar Meningkatkan keterampilan matematis Menambah wawasan dan pengetahuan	10,13, 14,16,	11, 12,15,	10,11,13, 14
Media hiburan	<i>Game</i> <i>Tiktok</i> <i>Youtube</i> Musik Media Sosial	18,22, 24,25, 26	17,19, 20,21, 23	17,18,20, 23,26
Kesehatan	Penglihatan Sulit untuk tidur Kecanduan	27,29, 31,32	28,30, 33,34	27,28,31, 32,34
Sikap sosial	<i>Introvet</i> Tidak peduli Emosi	36,37, 38	35,39, 40	35,39,40
Jumlah		20	20	23

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pada indikator media belajar memberikan kontribusi paling tinggi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Skor Tiap Indikator Intensitas Mengakses *Gadget*

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Aktual	%
1	Media Komunikasi	828	632	76,32%
2	Media Informasi	828	588	71,01%
3	Media Belajar	1380	1077	78,04%
4	Media Hiburan	1380	945	68,47%
5	Kesehatan	828	565	68,23%
6	Sikap Sosial	1104	808	73,18%

Sumber : Data intensitas mengakses *gadget* (Lampiran)

Pada tabel di atas menyatakan bahwa dari enam indikator intensitas mengakses *gadget*, yang memiliki persentase tertinggi berdasarkan persepsi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat adalah indikator media belajar yaitu sebesar 78,04%, sedangkan indikator kesehatan memperoleh skor terendah dengan persentase 68,23%.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa indikator belajar dengan rajin dan teratur memberikan kontribusi lebih tinggi dibanding indikator-indikator kedisiplinan belajar lainnya, Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Kisi-kisi instrumen angket kedisiplinan belajar

Indikator	Sub Indikator	Nomor		
		Positif	Negatif	Item yang Dipakai
Belajar dengan rajin dan teratur	Keteraturan dalam belajar Perhatian yang baik saat belajar di kelas Mempersiapkan segala sesuatunya untuk belajar	1,2,3,7,9,	4,5,6,8,10,	1,3,4,5,6,7, 9,10
Mengatur waktu belajar di rumah	Mempunyai daftar rencana belajar Manajemen waktu Prioritas	13,15,16, 17	11,12, 14,18, 19	11,12,13,14 15,18
Mengerjakan tugas dengan baik	Mengerjakan tugas tepat waktu Mandiri dalam menyelesaikan tugas	20,21,25, 27,28,30	22,23, 24, 26, 29,31	21,22,25,26 28,29
Mematuhi aturan sekolah	Tata tertib saat belajar Berpakaian sopan dan rapih	33,35,37, 38	32,34, 36,39, 40	34,35,37,38
Jumlah		19	21	24

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa indikator belajar dengan rajin dan teratur memberikan kontribusi lebih tinggi dibanding indikator-indikator kedisiplinan belajar lainnya, Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Hasil Skor Tiap Indikator Kedisiplinan Belajar

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Aktual	%
1	Belajar dengan rajin dan teratur	2760	2173	78,73%
2	Mengatur waktu belajar di rumah	828	604	72,94%
3	Mengerjakan tugas dengan baik	2760	2092	75,79%
4	Mematuhi aturan	776	591	76,15%

H. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk memenuhi persyaratan instrumen penelitian yaitu valid dan reliabel. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, maka instrumen dapat digunakan. Instrumen angket yang telah tersusun kemudian diujicobakan pada kelas yang bukan menjadi sampel penelitian. Untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Peserta didik yang dijadikan responden uji coba instrumen adalah peserta didik pada kelas IV Ilyasa SD Muhammadiyah Metro Pusat yang berjumlah 30 responden.

I. Uji Persyaratan Instrumen

Adanya uji prasyarat instrumen bertujuan untuk mengetahui data yang valid dan reliabel maka perlu diuji cobakan terlebih dahulu.

1. Uji Validitas Instrumen

Valid berarti instrumen telah diuji cobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sugiyono (2015: 173) mengemukakan valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Teknik analisis uji validitas yang dipakai adalah validitas kuesioner (angket). Peneliti dalam penelitian ini menguji validitas angket menggunakan rumus Korelasi *Product Moment*, rumus yang digunakan adalah Pearson dalam Muncarno (2017: 57) dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y
 N = Jumlah sampel
 X = Skor item
 Y = Skor total

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

Kaidah keputusan:

jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang valid belum tentu reliabel. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan korelasi *alpha cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i$ = Varians skor tiap-tiap item

S_i = Varian total

n = Banyaknya soal

Mencari varians skor tiap-tiap item (σ_i) digunakan rumus:

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

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:

\sum_{total} = Varians total

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

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus Korelasi *Alpha Cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r Product Moment* dengan $dk = n - 1$, dan α sebesar 5% atau 0,05.

Kaidah keputusannya:

Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ berarti reliabel, sedangkan

Jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ berarti tidak reliabel.

3. Hasil Uji Persyaratan Instrumen

Pelaksanaan uji instrumen dilaksanakan pada bulan Februari sampai bulan Maret 2022. Responden uji coba instrumen adalah 30 peserta didik kelas IV Ilyasa As SD Muhammadiyah Metro Pusat.

1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Intensitas Mengakses *Gadget*

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen intensitas mengakses *gadget* terdapat 23 item pernyataan yang valid dari 40 item pernyataan yang diajukan oleh peneliti yaitu nomor: 1, 2, 3, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 20, 23, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 39, 40. Hasil uji reliabilitas instrumen intensitas mengakses *gadget* diperoleh koefisien korelasi r_{11} ($0.865 > r_{\text{tabel}} (0.367)$), instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas, berikut peneliti sajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 12. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Intensitas Mengakses *Gadget*

No. Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{11}	r_{tabel}	Status	r_{11}	r_{tabel}	Status
1	1	0.457	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
2	2	0.646	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
3	3	0.473	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
4		0.079	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
5		0.103	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
6	4	0.498	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel

7		0.044	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
8	5	0.446	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
9	6	0.433	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
10	7	0.569	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
11	8	0.443	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
12		0.228	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
13	9	0.419	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
14	10	0.611	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
15		0.017	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
16		0.285	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
17	11	0.376	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
18	12	0.395	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
19		0.004	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
20	13	0.364	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
21		0.083	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
22		-0.246	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
23	14	0.419	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
24		0.245	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
25		0.005	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
26	15	0.440	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
27	16	0.377	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
28	17	0.393	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
29		0.109	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai

30		0.177	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
31	18	0.400	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
32	19	0.408	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
33		-0.031	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
34	20	0.586	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
35	21	0.453	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
36		-0.010	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
37		-0.309	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
38		0.149	0.361	Tidak Valid			Tidak Dipakai
39	22	0.370	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel
40	23	0.391	0.361	Valid	0.865	0.367	Reliabel

2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kedisiplinan Belajar

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen kedisiplinan belajar terdapat 24 item pernyataan yang valid dari 40 item pernyataan yang diajukan oleh peneliti yaitu nomor: 1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 21, 22, 25, 26, 28, 29, 34, 35, 37, 38. Hasil uji reliabilitas instrumen intensitas mengakses *gadget* diperoleh koefisien korelasi r_{11} (0.883) > r_{tabel} (0.367), instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas, berikut peneliti sajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 13. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kedisiplinan Belajar

No. Item		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	r_{hitung}	r_{tabel}	Status	r_{11}	r_{tabel}	Status
1	1	0.370	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
2		0.341	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai

3	2	0.654	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
4	3	0.385	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
5	4	0.611	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
6	5	0.585	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
7	6	0.631	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
8		0.348	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
9	7	0.560	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
10	8	0.561	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
11	9	0.465	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
12	10	0.719	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
13	11	0.555	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
14	12	0.459	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
15	13	0.438	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
16		0.256	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
17		0.284	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
18	14	0.635	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
19		0.199	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
20		0.195	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
21	15	0.533	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
22	16	0.389	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
23		0.065	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
24		0.184	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
25	17	0.410	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel

26	18	0.372	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
27		0.102	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
28	19	0.496	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
29	20	0.442	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
30		-0.192	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
31		0.175	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
32		-0.088	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
33		0.153	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
34	21	0.404	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
35	22	0.714	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
36		0.171	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
37	23	0.384	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
38	24	0.392	0.361	Valid	0.883	0.367	Reliabel
39		0.228	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai
40		0.344	0.361	Tidak Valid			Tidak dipakai

J. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dengan menggunakan metode Uji *Chi Kuadrat* (χ^2).

Rumus utama pada metode Uji *Chi Kuadrat* (χ^2).

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

Keterangan:

χ^2	= nilai chi kuadrat hitung
f_o	= frekuensi hasil pengamatan
f_e	= frekuensi yang diharapkan
k	= banyaknya kelas interval

Selanjutnya membandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel *Chi Kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal, dan

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas memiliki hubungan yang linier atau tidak. Uji tersebut digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi ataupun regresi linear. Rumus utama pada uji linieritas yaitu dengan Uji-F adalah sebagai berikut.

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

Keterangan:

F_{hitung}	= Nilai Uji F hitung
RJK_{TC}	= Rata-rata Jumlah Kuadrat Tuna Cocok
RJK_E	= Rata-rata Jumlah Kuadrat Error

Sumber: Riduwan (2014: 128)

Selanjutnya menentukan F_{tabel} dengan langkah seperti yang diungkapkan Sugiyono (2015: 274) yaitu dk pembilang ($k - 2$) dan dk penyebut ($n - k$). Hasil nilai F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} , dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan:

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

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

2. Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis yang berfungsi untuk mencari makna hubungan antara variabel X terhadap Y, maka hasil korelasi tersebut diuji dengan rumus Korelasi *Product Moment* yang diungkapkan Pearson (dalam Muncarno, 2017: 57) sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien (r) antara variabel X dan Y
N	= Jumlah sampel
X	= Skor variabel X
Y	= Skor variabel Y

Sedangkan, pengujian hipotesis keempat yaitu hubungan intensitas mengakses *gadget* (X_1) dan kedisiplinan belajar (X_2) secara bersama-sama dengan hasil belajar (Y) digunakan rumus korelasi ganda (*multiple correlation*) yang diungkapkan Muncarno (2017: 95) sebagai berikut.

$$R_{X_1X_2Y} = \sqrt{\frac{r_{X_1Y}^2 + r_{X_2Y}^2 - 2(r_{X_1Y})(r_{X_2Y})(r_{X_1X_2})}{1 - r_{X_1X_2}^2}}$$

Keterangan:

$R_{X_1X_2Y}$	= Korelasi antara variabel X_1 dengan X_2 secara bersama-sama dengan variabel Y
r_{X_1Y}	= Korelasi <i>product moment</i> antara X_1 dan Y
r_{X_2Y}	= Korelasi <i>product moment</i> antara X_2 dan Y
$r_{X_1X_2}$	= Korelasi <i>product moment</i> antara X_1 dan X_2

Korelasi dilambangkan dengan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga ($-1 \leq r \leq +1$). Apabila nilai $r = -1$ artinya korelasi negatif sempurna; $r = 0$ artinya tidak ada korelasi; $r = 1$ berarti korelasi sangat kuat.

Arti harga r akan dikonsultasikan dengan tabel 8 kriteria interpretasi koefisien korelasi nilai r berikut.

Tabel 14. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,80 – 1,000	Sangat kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sumber: Muncarno (2017: 58)

Rumus selanjutnya adalah untuk mencari besar kecilnya kontribusi variable X_1 dan X_2 terhadap variabel Y dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KP = nilai koefisien diterminan

r = nilai koefisien korelasi

Sumber: Muncarno (2017: 58)

Pengujian lanjutan, jika terdapat hubungan antara variabel X_1 dan X_2 dan variabel Y maka untuk mencari kebermaknaan atau kesignifikanan hubungan variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y akan diuji dengan Uji Signifikan atau uji-F dengan rumus sebagai berikut.

$$F_h = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

Keterangan:

R : koefisien korelasi ganda

k : jumlah variabel independen

n : jumlah anggota sampel

Sumber: Muncarno (2017: 95)

Selanjutnya dikonsultasikan ke F_{tabel} dengan dk pembilang = k dan dk penyebut = (n-k-1) dan taraf kesalahan yang ditetapkan 0,05 dengan kaidah keputusan:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, Artinya terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian diterima.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, Artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian ditolak.

Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Hubungan intensitas mengakses *gadgdet* dengan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadgdet* dengan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadgdet* dengan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
- b. Hubungan intensitas mengakses *gadgdet* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadgdet* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadgdet* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
- c. Hubungan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kedisiplinan belajar matematika dengan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.
- d. Hubungan intensitas mengakses *gadgdet* dan keisiplinan belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat..

Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat. Hal tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas mengakses *gadget* dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,489 berada pada kriteria “Cukup kuat”.
2. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kedisiplinan belajar dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,407 berada pada kriteria “Cukup kuat”.
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas mengakses *gadgdet* dengan kedisiplinan belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,541 berada pada kriteria “Cukup Kuat”.
4. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas mengakses *gadgdet* dan kedisiplinan belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat, ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,516 berada pada kriteria “Cukup kuat”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak terkait untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. Peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan gadget sebagai media untuk memperoleh informasi, media komunikasi, media hiburan, serta media pembelajaran. Peserta didik diharapkan dapat bijak dalam menggunakan *gadget*, agar kedisiplinan belajar tidak memudar dari dalam diri peserta didik sehingga hasil belajar akan lebih optimal.

2. Pendidik

Mengakses *gadget* secara positif dan disiplin belajar yang sudah diterapkan dengan baik hendaknya dapat dipertahankan dan ditingkatkan oleh pendidik. Pendidik dapat meningkatkan disiplin peserta didik melalui contoh teladan yang dilakukan oleh pendidik selama di sekolah. Pendidik diharapkan dapat bekerja sama dengan orang tua peserta didik, supaya orang tua menerapkan disiplin belajar di rumah dan mengawasi penggunaan *gadget* oleh anaknya.

3. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapkan dapat melakukan evaluasi terhadap *gadget* sebagai media pembelajaran guna meningkatkan mutu dan kualitas hasil belajar, dan aturan kebiasaan perilaku disiplin yang baik di lingkungan sekolah. Diharapkan sekolah dapat meningkatkan kerja sama dengan orang tua peserta didik untuk lebih memperhatikan kebutuhan dan perkembangan belajar peserta didik sebagai usaha mendukung pencapaian hasil belajar siswa yang lebih baik.

4. Peneliti selanjutnya

Kepada peneliti lanjutan, peneliti menyarankan untuk dapat mengembangkan variabel, populasi serta instrumen penelitian. Kemudian mencari sumber penelitian yang lebih kompleks, sehingga hasil penelitian

yang akan dilakukan lebih maksimal. Peneliti lanjutan disarankan untuk meneliti faktor-faktor lainnya yang dapat memengaruhi hasil belajar selain intensitas mengakses *gadget* dan kedisiplinan belajar, sehingga dapat diketahui besarnya kontribusi faktor lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Bakhrudin, dkk. 2021. *Strategi Belajar Mengajar*. Agrapana Media, Kapas Bojonegoro.
- Beng, J., dkk. 2020. Intensity of Gadgets Usage for Achieving Prime Social and Cognitive Health of Adolescents During the COVID-19 Pandemic. *Education and Humanities Research*. 8(1), 735-741.
- Dakhi, Agustin S. 2020. *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Peserta didik*. Budi Utama, Sleman.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. Budi Utama, Sleman.
- Ekawati, S A. 2013. Pengaruh kedisiplinan dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik. *Journal of Online Learning and Teaching*. 4(1), 119–130.
- Farida, Fauzia. 2017. *Pengaruh Disiplin Belajar Dan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Peserta didik KELAS VIII SMP Negeri 1 KembangBahu-Lamongan*. (Skripsi). UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Fitria, Intan. 2019. *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Peserta didik Man 1 Bengkalis*. (Skripsi). UIN Sultan Syarif Kasim, Riau.
- Frisnawati, Awaliya. 2012. Hubungan Antara Intensitas Menonton Reality Show engan Kecenderungan Perilaku Prosocial Pada Remaja. *Jurnal Academia Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*.2(1), 47-58.
- Harahap. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Sd Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(3), 119-126.
- Hapudin, Muhammad S. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.

- Istiqomah, Wahyu. 2019. *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Kelas V Sd Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Kapp, K. M. 2017. Gadgets, games, and gizmos for learning : tools and techniques for transferring know-how from boomers to gamers. *Journal Resources for Training*. 3(2), 28-36.
- Kemendikbud. 2019. *Modul Mendidik Anak Di Era Digital*. Kemendikbud, Jakarta.
- Kemendikbud. 2021. *Penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka Tahun Akademik 2021/2022*. Kemendikbud, Jakarta.
- Lomu, Lidia., dkk. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta didik. *Prosiding Seminar National Etnomatnesia, Yogyakarta*.
- Makki, Ismail., Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media, Pamekasan.
- Manumpil, B, dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Peserta didik Di Sma Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*. 3(2), 1-16.
- Mudjiono, P. 2018. Hubungan antara disiplin belajar dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 8(2) 17–24.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Noormiyanto, Faiz. 2018. Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak Sd Kelas Tinggi Di Sd 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Jurnal Elementary School*. 5(1), 138-148.
- Pane, A., Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 2(1), 1-27.
- Pramudi Wardani, F. dkk. 2018. Perbedaan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD dalam Pembelajaran Menggunakan Model Discovery Learning dan Problem Based Learning. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 62-84.
- Puasanti, S. 2019. Hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar peserta didik smk Tunas Harapan Pati. *Konferensi Ilmiah Mahapeserta didik Unissula (Kimu)*. 2(1), 130–147.

- Rachman, A. S., KHB, M. A., & Setianingsih, E. S. 2021. An Analysis of the Use of Gadget on Students' Learning Outcome (Case Study). *International Journal of Elementary Education*. 6(4), 558–565.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Alfabeta, Bandung.
- Rosemini. 2011. *Disiplin Pada Anak*. Puslitjakdikbud, Jakarta.
- Rozalia, M. F. 2017. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*. 5(2), 722-726.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT Kharisma Putra Utama, Jakarta.
- Rusni. 2018. Pengaruh Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 6(1), 1-9.
- Setiawan, Budiana., dkk. 2019. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis HOTS*. Puslitjakdikbud, Jakarta.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Suharya, Yuyun E., dan Ratih P. 2018. Hubungan Antara Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal pendidikan PGSD Universitas Pakuan halaman*. 2(1), 17-24.
- Sukmanasa, Elly. 2016. Hubungan Antara Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Kreatif PGSD Universitas Pakuan*. 2(1), 11-24.
- Sulistiasih. 2018. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran SD*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Suryawati.2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal*. (Skripsi). UNES, Semarang.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prnadamedia Group. Jakarta.

Sutiah. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Nizama Learning Center. Sidoarjo

Universitas Lampung. 2020. *Format Penelitian Karya Ilmiah*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Wardani dkk., 2018. Perbedaan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD dalam Pembelajaran Menggunakan Model Discovery Learning dan Problem Based Learning. *Jurnal Teori Aplikasi Matematika (JTAM)*. 2(1), 63-75.