

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 6 METRO BARAT**

Skripsi

Oleh

**HELVARA OKTARIYANI
NPM 1913053114**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 6 METRO BARAT

Oleh

Helavara Oktariyani

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan terhadap disiplin belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex-post facto* korelasional. Populasi berjumlah 82 peserta didik dan sampel penelitian berjumlah 45 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Teknik pengambilan data menggunakan angket dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh negatif intensitas penggunaan gadget terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata kunci: gadget, disiplin belajar.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF INTENSITY USE OF GADGETS ON THE LEARNING DISCIPLINE OF STUDENTS IN Vth CLASS OF SD NEGERI 6 METRO BARAT

By

Helvara Oktariyani

The problem in this study is the low learning discipline of students in Vth class of SD Negeri 6 Metro Barat. The purpose of this study was to determine the effect of the intensity of using gadgets on students' learning discipline. The method used in this study is ex-post facto correlational. The population is 82 students and the research sample was 45 students. The sampling technique used random sampling. Data collection techniques using questionnaires and documentation studies. Data analysis used a simple linear regression test. The results of this study indicate that there is a negative effect of the intensity of using gadgets on the student learning discipline in Vth class of SD Negeri 6 Metro Barat Academic Year 2022/2023.

Keywords: gadgets, learning discipline.

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 6 METRO BARAT**

Oleh

Helvara Oktariyani

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 6 METRO BARAT**

Nama Mahasiswa : *Helvara Oktariyani*

No. Pokok Mahasiswa : 1913053114

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

Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIK 231804930803201

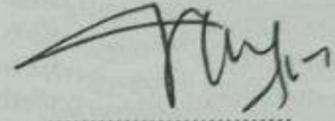
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

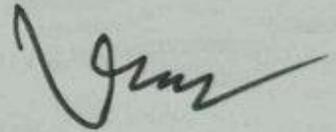
Ketua : Dra. Nelly Astuti, M.Pd.



Sekretaris : Deviyanti Pangestu, M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Erni, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 06 Juli 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Helvara Oktariyani
NPM : 19130531114
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, 20 Juli 2023
Yang Membuat Pernyataan,



Helvara Oktariyani
NPM 1913053114

RIWAYAT HIDUP



Peneliti lahir di Pekuanagung Kecamatan Muara Sungkai Kabupaten Lampung Utara pada tanggal 24 Oktober 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Haidir dan Ibu Suryati, S.Pd.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 4 karta, Kecamatan Tulang Bawang Udik, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Lampung, lulus pada tahun 2013.
2. SMP Negeri 2 Tulang Bawang Udik, Kecamatan Tulang Bawang Udik, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Lampung, lulus pada tahun 2016.
3. SMA Negeri 1 Tumijajar, Kecamatan Tumijajar,, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Lampung, lulus pada tahun 2019

Tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Tahun 2021, peneliti mengikuti program Kampus Mengajar (KM 2) dan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 2 Tirta Makmur dan pada tahun 2022 peneliti mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Bandar Dewa Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Lampung.

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(Q.S Al Insyirah: 5-8)

“Jangan bandingkan Prosesmu dengan proses orang lain, ibarat menempuh perjalanan tidak perlu berlari tergesa-gesa, cukup dengan berjalan santai dan nikmati setiap langkahmu. Prosesmu adalah prosesmu bukan sebuah kompetisi”

(Helvara Oktariyani)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Puji syukur selalu terpanjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Ibu Suryati, S.Pd., dan Bapak Haidir sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga karena telah membesarkan, mendidik, memberi kasih sayang yang tulus, bekerja dengan keras untuk membiayai kuliahku dan selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan dan juga untaian doa yang luar biasa agar aku dapat mencapai cita-cita

Adikku tersayang Saeywilia dan Nurjaya Yanti yang selalu mendukung dan memberikan motivasi kepadaku untuk tetap semangat dalam berjuang menggapai cita-cita.

Keluarga besar UPT SD Negeri 6 Metro Barat
Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1, Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, dan Ibu Dra. Erni, M.Pd selaku dosen pembahas yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, nasihat, dan kritik selama proses penyelesaian skripsi ini.

Skripsi ini juga tidak akan terselesaikan apabila tanpa bantuan dari berbagai pihak terkait. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM.,M.Si., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi serta membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan Skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin,, M.Si., M.Ag., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Pgsd Kampus B FKIP Universitas Lampung
6. Bapak Dedi Kurniawan, S.Pd.SD, Kepala UPT SD Negeri 6 Metro Barat yang telah mengizinkan penyelenggaraan penelitian.
7. Ibu Tuti Ernawati, S.Pd., Kepala UPT SD Negeri 8 Metro Barat yang telah mengizinkan penyelenggaraan uji coba instrumen penelitian.
8. Seluruh pendidik, peserta didik dan staff UPT SD Negeri 6 Metro Barat yang telah ikut andil demi terlaksananya penelitian ini.
9. Seluruh pendidik, peserta didik dan staff UPT SD Negeri 8 Metro Barat yang telah ikut andil demi terlaksananya penelitian ini.
10. Penyemangat yang luar biasa yaitu Datuk Ajis, Embah Halimah serta Alm. Sidi Sarwani dan Almh. Cucung Hasimah Terima kasih telah menghibur, memberikan motivasi, dukungan, dan juga doa yang luar biasa hebatnya untuk kelancaran proses penyusunan skripsi ini
11. Keluarga besar Abdurrahman, keluarga besar Ajis Raja Mangku, Keluarga besar Tuan Depati Alam, Keluarga besar Papah Sismuslim yang selalu memberikan dukungan dan untaian doa untuk keberhasilan peneliti, terima kasih untuk segalanya.
12. Kak Dinda Yuliantika, S.Pd., yang telah banyak memberi bimbingan dan motivasi mulai dari sebelum peneliti menjadi mahasiswa di universitas lampung hingga akhirnya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas segala bimbingan dan dukungannya kepadaku.
13. Sahabat tersayangku Devi Kusuma wati dan Rizki Mulani terima kasih karena kalian selalu ada tanpa ragu membantu dalam setiap kesulitanku dalam menyelesaikan skripsi. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini, semoga Allah SWT senantiasa memudahkan jalan kalian untuk menjadi sukses dan bahagia dunia dan akhirat.
14. Sahabat terbaik dan tercintaku Alpira Melda Nieta dan Silda Ria Fidensa, terima kasih atas doa dan kasih sayang kalian selama ini yang tiada hentinya, terima kasih selalu ada untuk berkeluh kesah saat hati dan pikiran mulai lelah,

dan terima kasih selalu memberikanku motivasi terbaik. Semoga persahabatan kita tetap utuh dan ku doakan kita semua sukses dan bahagia dunia akhirat.

15. Respect girlsku tersayang (Devi Kusuma Wati, Rani Khoerul Hidayah, Sri Munjiati, Alfiza Fauziah), terima kasih telah mewarnai hari-hari selama drama perkuliahan.
16. Teman-teman tim seminarku Happy Skripsweet (Devi, Vera, Diah, Yunita, Sulis, Meriska, Erisa, Asvy, Dita, Ari, Khofifa) yang telah banyak membantu, memberikan semangat, memberikan doa, serta saran-saran yang terbaik kepadaku.
17. Teman-teman penghuni kost biruku tercinta (Tiwai, Yefsi, Lia, Mira, Ninda, Eni, Elen, Rita, Niluh, Manda, Maya, Ayu, Oca, Anggi) terimakasih telah mewarnai hari-hari selama menjadi anak kost.
18. Teman-teman seperjuangan KKN Tiyuh Bandar Dewa, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat, (Mulya sari, Sekar Wulan Sari, Rosalia Erina, Wenda Yozarima, Bungsu Mulya Sari, Adelia Oknes A, Nia Wati, Agung Setiawan, Rizki Wahyudi, Padot Tua Sihotang), terimakasih atas dukungannya kepadaku.
19. Teman-teman Seperjuangan Kampus mengajar angkatan 2 SD Negeri 2 Tirta Makmur, (Sekar Wulan Sari, Ika Novia Ningsih, Windu Indah Lestari, Deka Luffi Ramayani, Arif Fahmi Ritonga), terima kasih selalu memberikanku motivasi terbaik.
20. Teman-teman PGSD Angkatan 2019 khususnya kelas E, terima kasih telah mengukir cerita mencapai sarjana selama 4 tahun ini. Semoga kita menjadi pendidik profesional yang amanah dan mampu mencetak generasi penerus bangsa yang berakhlak.
21. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam kelancaran menyelesaikan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan kepada peneliti.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih jauh dari kata sempurna, namun peneliti berharap semoga kedepannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 20 Juli 2023

Peneliti



Helvara Oktariyani

1913053114

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
II. KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Disiplin Belajar	10
1. Pengertian Disiplin	10
2. Pengertian Belajar	11
3. Pengertian Disiplin Belajar	11
4. Fungsi Disiplin Belajar	13
5. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Disiplin Belajar.....	14
6. Indikator Disiplin Belajar	17
B. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	19
1. Pengertian Intensitas	19
2. Pengertian <i>Gadget</i>	20
3. Pengertian Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	21
4. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	22
5. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	27
6. Faktor-Faktor Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	28
7. Indikator Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	29
C. Penelitian Relevan.....	32
D. Kerangka Pikir	37
E. Hipotesis	39
III. METODE PENELITIAN.....	40
A. Jenis dan Desain Penelitian	40
B. Prosedur Penelitian.....	41
C. <i>Setting</i> Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	43

1. Populasi Penelitian.....	43
2. Sampel Penelitian	43
E. Variabel Penelitian	45
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	46
1. Devinisi Konseptual Variabel.....	46
2. Definisi Operasional Variabel	47
G. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Kuesioner (Angket).....	50
2. Studi Dokumentasi.....	51
H. Uji Coba Instrumen	52
I. Uji Persyaratan Instrumen.....	52
1. Uji Validitas Instrumen.....	52
2. Uji Reliabilitas Instrumen	53
J. Teknik Analisis Data.....	55
1. Uji Persyaratan Analisis Data	55
K. Uji Hipotesis Penelitian.....	56
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	59
B. Hasil Uji Persyaratan Instrumen.....	60
C. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	64
D. Deskripsi data Variabel Penelitian	65
E. Teknik Analisis Data.....	70
1. Uji Persyaratan Analisis Data	70
F. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	71
G. Pembahasan.....	73
H. Keterbatasan Penelitian	76
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kepemilikan <i>Gadget</i> Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat	3
2. Durasi Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Peserta Didik.....	3
3. Durasi dan Intensitas penggunaan <i>Gadget</i>	28
4. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Ajaran 2022/2023	43
5. Data Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Ajaran 2022/2023.....	45
6. Kisi-kisi Variabel Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> (X).....	47
7. Skor alternatif jawaban angket intensitas penggunaan <i>gadget</i>	48
8. Skor alternatif jawaban angket intensitas penggunaan <i>gadget</i>	48
9. Kisi-kisi Variabel Disiplin Belajar (Y)	49
10. Skor alternatif jawaban angket disiplin belajar	50
11. Skor alternatif jawaban angket disiplin belajar	50
12. Skor jawaban angket penelitian	51
13. Rubrik angket penelitian	51
14. Klasifikasi Reliabilitas	54
15. Interpretasi Koefisien Korelasi	57
16. Hasil Uji Validitas Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	61
17. Instrumen Variabel Disiplin Belajar setelah Uji Validitas.....	62
18. Hasil Uji Validitas Disiplin Belajar	62
19. Instrumen Variabel Disiplin Belajar setelah Uji Validitas.....	63
20. Interpretasi Koefisien Reabilitas	64
21. Hasil Uji Reliabilitas intensitas penggunaan <i>gadget</i>	
22. Hasil Uji Reliabilitas intensitas penggunaan <i>gadget</i>	65
23. Data Deskripsi Statistik Penelitian.....	66

24. Distribusi frekuensi Variabel X	67
25. Distribusi Frekuensi Variabel Y.....	69
26. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir variabel	38
2. Desain Penelitian	41
3. Histogram Variabel X	67
4. Histogram Variabel Y	69
5 Wawancara dengan guru wali kelas VA	146
6. Wawancara dengan guru wali kelas VB	146
7. Wawancara dengan guru wali kelas VD	146
8. Penelitian pendahuluan 1	147
9. Penelitian pendahuluan 2	147
10. Penelitian pendahuluan 3	147
11. Uji coba Instrumen 1	148
12. Uji coba instrumen 2	148
13. Uji coba instrumen 3	148
14. Penelitian 1	149
15. Penelitian 2	149
16. Penelitian 3	149
17. Penelitian 4	150
18. Penelitian 5	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	85
2. Balasan Surat izin penelitian pendahuluan	86
3. Surat izin Uji Coba Instrumen.....	87
4. Balasan Surat izin Uji Coba Instrumen	88
5. Surat izin penelitian.....	89
6. Surat balasan izin Penelitian	90
7. Surat keterangan Validasi Instrumen Angket	91
8. Kisi-kisi Angket Penelitian Pendahuluan.....	92
9. Angket Penelitian Pendahuluan.	93
10. Uji coba Instrumen Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	95
11. Uji coba Instrumen Disiplin Belajar	98
12. Angket Penelitian Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	101
13. Angket Penelitian Disiplin Belajar	104
14. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Penggunaan <i>Gadget</i> (X).....	107
15. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Disiplin Belajar (Y).....	111
16. Perhitungan Uji Reliabilitas Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	115
17. Perhitungan Uji Reliabilitas Disiplin Belajar (Y)	118
18. Data Variabel X.....	121
19. Data Variabel Y.....	123
20. Perhitungan Uji Normalitas.....	125
21. Perhitungan Uji Linearitas	132
22. Uji Hipotesis	139
23. Tabel Nilai r Product Moment	143
24. Tabel Nilai-Nilai Distribusi F	144
25. Tabel O-Z Kurva Normal.....	145
26. Dokumentasi Penelitian	146

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat berupa teknologi yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, dengan akses yang begitu cepat membuat berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia kini dapat langsung diketahui berkat kemajuan teknologi yang semakin pesat.

Seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang menyebutkan bahwa:

“Teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi. Saat ini terdapat begitu besar pengaruh kemajuan teknologi yang semakin pesat dengan diciptakannya teknologi yang semakin canggih seperti televisi, radio, *gadget*, ipad, laptop bahkan internet sudah melanda di kalangan masyarakat”.

Menurut Pebriana dalam Saniyyah (2021: 2133) menyatakan *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Anggraeni dan Hendrizal (2018: 64-65) menyebutkan bahwa pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*. Saat ini *gadget*

tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. *Gadget* sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik, hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual.

Sekarang *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi juga anak-anak yang merupakan peserta didik Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Widiawati dalam Manumpil (2015: 2) *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau mengerjakan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut, remaja (12-21 tahun), usia 22 tahun keatas, tapi pada anak-anak usia (7- 11 tahun) dan lebih parahnya lagi *gadget* digunakan oleh anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*.

Kecanduan penggunaan *gadget* sebagai sarana untuk bermain game sudah berkembang pada masyarakat di seluruh dunia khususnya Indonesia. Menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo dalam Muhsom, dkk., (2022: 5) terdapat 43,7 juta gamers (56% di antaranya laki-laki) dengan jumlah pemain game Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain game di telepon pintar, personal computer (PC) dan laptop, serta konsol. Berdasarkan data hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan November 2022, berikut ini tabel kepemilikan *Gadget* peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 1. Kepemilikan *Gadget* Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat

Kelas	Berdasarkan Kepemilikan <i>Gadget</i>			Jumlah Peserta Didik (%)
	Sendiri (%)	Orang Tua (%)	Tidak Punya (%)	
VA	10 (12,19)	10 (12,19)	1 (1,21)	21 (25,60)
VB	9 (10,10)	12 (14,63)	0	21 (25,60)
VC	15 (18,30)	6 (7,31)	0	21 (25,60)
VD	16 (19,51)	3 (3,65)	0	19 (23,17)
Jumlah	50 (60,10)	31 (37,80)	1 (1,21)	82 (100)

Sumber: Data Penelitian Pendahuluan November tahun 2022

Berdasarkan tabel 1 penelitian pendahuluan diperoleh data awal tentang kepemilikan *gadget* peserta didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2022/2023, sebanyak 50 peserta didik (60,10%) yang memiliki *gadget* sendiri, terdiri dari kelas A 10 peserta didik (12,19%), kelas B 9 peserta didik (10,10%), kelas C 15 peserta didik (18,30%) dan kelas D 16 peserta didik (19,51%). Sedangkan sebanyak 31 peserta didik (37,80%) yang terdiri dari kelas A 10 peserta didik (12,19%), kelas B 12 peserta didik (14,63%), kelas C 6 peserta didik (7,31%) dan kelas D 3 peserta didik (3,65%) yang menggunakan *gadget* milik orang tuanya. Selanjutnya terdapat 1 peserta didik (1,21%) dari kelas A yang tidak memiliki *gadget* sama sekali. Berikut ini tabel durasi intensitas penggunaan *gadget* peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 2. Durasi Intensitas Penggunaan *Gadget* Peserta Didik

Kelas	Penggunaan <i>Gadget</i> Perhari		Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
	≤ 3 jam / baik (%)	≥ 3 jam / tidak baik (%)		
VA	9 (10,97)	12 (14,63)	21	25,60
VB	6 (7,31)	15 (18,30)	21	25,60
VC	7 (8,53)	14 (17,07)	21	25,60
VD	4 (4,87)	15 (18,30)	19	23,17
Jumlah	26 (31,70)	56 (68,30)	82	100

Sumber: Data Penelitian Pendahuluan November tahun 2022

Berdasarkan tabel 2 bahwa intensitas penggunaan *gadget* peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2022/2023, sebanyak 26 peserta didik (31,70%) menggunakan *gadget* dengan kriteria baik karena kurang dari (\leq) 3

jam, dan sebanyak 56 peserta didik (68,30%) menggunakan *gadget* dengan kriteria tidak baik karena lebih dari (>) 3 jam. Intensitas peserta didik menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam perhari masuk dalam kriteria tidak baik karena dapat membawa dampak negatif bagi peserta didik dan menyebabkan peserta didik menjadi malas untuk belajar karena lebih menyenangkan bermain *gadget*.

Menurut Novitasari dalam Saniyyah (2021: 2133) penggunaan *gadget* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Dampak positif yang ditimbulkan dari *gadget* cukup banyak salah satunya menurut Chusna (2017: 324) dampak positif penggunaan *gadget* antara lain *gadget* mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, serta merangsang anak berpikir kreatif. Namun dibalik dampak positif tersebut, terdapat pula dampak negatif penggunaan *gadget*.

Menurut Handrianto dalam Susilawati (2020: 22) terdapat beberapa dampak negatif dari penggunaan *Gadget* yaitu menurunnya konsentrasi saat belajar, peserta didik jadi malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, dapat menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, menghambat kemampuan berbahasa, dan dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, Sejalan dengan ketua komisi perlindungan anak Indonesia, Prof.Dr. Seto Mulyadi dalam Astuti dkk., (2023:2) mengatakan 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 3 populasi Indonesia menggunakan *gadget*.

Hal tersebut dapat menyebabkan semakin rendahnya disiplin belajar peserta didik. Dipertegas oleh pendapat Farhana (2019: 144) yang ditulis dalam *Jurnal Wise In The Use Of Gadgets In Elementary School Children* yang mengemukakan.

"According to one study, children who spend more time using computers or cellphones are referred to as "Internet addictions". This has a negative impact on the decline in interest in learning, eye loss, emotional development disorders and so on".

“Menurut sebuah penelitian, anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan komputer atau ponsel disebut sebagai "kecanduan internet". Hal ini berdampak negatif pada penurunan minat belajar, kehilangan mata, gangguan perkembangan emosi dan sebagainya”.

Pendidikan yang baik akan terwujud tidak terlepas dari adanya kegiatan belajar baik belajar di rumah maupun sekolah. Sekolah pada dasarnya adalah rumah kedua untuk menimba ilmu. Umumnya sekolah termasuk dalam kategori yang memiliki disiplin yang tinggi. Menurut Wantah (2015: 140) Disiplin belajar adalah salah satu cara untuk membantu anak agar dapat mengembangkan pengendalian diri mereka selama proses pembelajaran. Anak dapat memperoleh suatu batasan untuk memperbaiki tingkah lakunya yang salah dengan disiplin. Disiplin juga membantu anak memperoleh perasaan puas karena kesetiaan dan kepatuhannya dan juga mengajarkan kepada anak bagaimana berpikir secara teratur. Disiplin dalam nilai karakter bangsa adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

Tujuan disiplin itu sendiri menurut Hurlock dalam Akmaluddin (2019: 2) ialah membentuk perilaku sedemikian rupa sehingga perilaku tersebut sesuai dengan peran-peran yang telah ditetapkan oleh kelompok budaya dimana tempat individu itu tinggal. Selain itu, disiplin merupakan suatu cara untuk membantu anak membangun pengendalian diri mereka, dan bukan membuat anak mengikuti dan mematuhi perintah orang dewasa. Anak yang mau mengikuti pendidikan tertentu pada suatu sekolah tentunya harus mengikuti aturan yang berlaku di sekolah khususnya aturan yang berlaku di dalam kelas. Mengikuti aturan yang berlaku erat kaitannya dengan disiplin.

Keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan perilaku cara bertutur kata, cara berperilaku bahkan disiplin juga dibentuk pada saat anak berada pada lingkungan keluarga intinya yaitu dirumah. Perilaku pendisiplinan anak oleh orangtua dirumah dapat terkontrol apabila orangtua ikut terlibat didalamnya, namun jika orangtua tidak ikut terlibat maka perilaku disiplin anak tidak akan berjalan sesuai dengan harapan.

Upaya mengontrol disiplin peserta didik dapat dimulai saat peserta didik bangun tidur sampai kembali tidur. Pemantauan pendisiplinan dapat orangtua awasi melalui sistem penjadwalan pada jam-jam tertentu seperti penjadwalan bangun tidur, melaksanakan shalat, mandi, jam berapa anak harus makan, berangkat sekolah, dan pulang sekolah. Setelah sampai dirumah anak harus mandi makan, istirahat, bermain dan saat sore harus mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) atau mengulang materi pelajaran sekolah, malam harus ngaji dan istirahat. Semua rutinitas tersebut dapat anak lakukan apabila orangtua ikut memantau pelaksanaan disiplin yang kontinyu dan konsisten. Sehingga jika penjadwalan disiplin sudah dilakukan sejak anak usia dini secara kontinyu maka perilaku disiplin anak akan mudah untuk terbentuk.

Namun di era saat ini perilaku pendisiplinan peserta didik kurang berjalan baik. Perubahan perilaku kebiasaan atau rutinitas sehari-hari. Perubahan perilaku kebiasaan ini mulai terbentuk pada seluruh masyarakat mulai adanya covid-19 yang mengharuskan semua warga untuk menjaga menghindari kerumunan dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Tidak hanya hal tersebut yang disarankan pemerintah, namun untuk semua interaksi yang berkaitan dengan, pekerjaan, kegiatan sosial, kesehatan dan pendidikan ikut menjadi pola pembiasaan yang baru di masyarakat dan keluarga, hal ini sangat berdampak pada pendisiplinan anak dirumah dapat terbentuk.

Selanjutnya, peneliti mendapatkan data dari hasil wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2022/2023 terkait disiplin belajar peserta didik yang rendah. Hal tersebut terlihat pada saat terjadinya

proses pembelajaran di kelas, ketika sedang belajar terdapat peserta didik yang asyik mengobrol, terdapat beberapa peserta didik yang sering terlambat ke sekolah bahkan sering tidak masuk sekolah, dan ketika pendidik memberikan PR terdapat beberapa peserta didik yang sering tidak mengumpulkan dengan alasan ketinggalan atau lupa mengerjakan, tidak memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Terlebih lagi sebagian besar peserta didik yang sudah kecanduan bermain *gadget* yang membuat mereka malas-malasan untuk mengerjakan PR, bahkan terdapat orang tua yang mengerjakan PR peserta didik, ada juga peserta didik yang mencari jawaban dari PR yang diberikan oleh pendidik di google yaitu salah satu contoh websitenya adalah brainly, padahal jawaban dari PR yang diberikan pendidik tersebut sudah ada dalam bukunya tapi karena rasa malas untuk belajar dan membaca akhirnya lebih memilih jalan pintas dengan mencontek di google, dan ketika bel masuk sudah berbunyi masih ada siswa yang bermain di luar kelas dan apabila guru belum masuk ke kelas, siswa pun tidak mau masuk kelas sehingga siswa kurang memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tentunya mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa tidak bisa memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa kebiasaan intensitas penggunaan *gadget* di rumah merupakan salah satu penyebab peserta didik tidak disiplin belajar. Sehubungan dengan permasalahan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Intensitas penggunaan *gadget* peserta didik yang tergolong relatif tinggi
2. Peserta didik masih belum bijak dalam penggunaan *gadget*
3. Rendahnya tingkat disiplin belajar peserta didik

4. Kurangnya pengawasan dan bimbingan dari orang tua peserta didik dalam penggunaan *gadget*

C. Batasan Masalah

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

1. Intensitas Penggunaan *Gadget* (X)
2. Disiplin Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2022/2023(Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* dengan disiplin belajar peserta didik kelas V SD negeri 6 metro barat tahun ajaran 2022/2023”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2022/2023”

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan manfaat yaitu hasil penelitian berguna untuk pengembangan keilmuan dan pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya serta menjadi referensi penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya. Secara khusus, memberikan informasi tentang Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2022/2023.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi peserta didik untuk meningkatkan kedisiplinan dalam belajar serta lebih bijak dalam penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan tidak untuk mengakses konten-konten yang tidak bermanfaat.

b. Pendidik.

Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran pendidik untuk dapat menggiatkan penanaman kedisiplinan kepada peserta didik dengan mengingatkan tentang peraturan-peraturan yang ada di sekolah, dan alangkah lebih baik lagi bila pendidik juga membimbing serta memberikan arahan lebih kepada peserta didik dalam penggunaan *gadget* secara bijak serta mengurangi/mengatur waktu dalam penggunaan *gadget* di rumah sehingga dapat meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini menjadi bahan masukan guna meningkatkan kerjasama sekolah dengan orang tua, sehingga dapat meningkatkan perilaku disiplin belajar peserta didik serta menurunkan intensitas penggunaan *gadget* peserta didik.

d. Orang Tua

Orang tua dapat lebih mengawasi, membimbing serta mengontrol peserta didik dalam penggunaan *gadget* dengan bijak dan belajar dirumah dengan baik, sehingga dapat meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

e. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi, gambaran, informasi dan masukan yang bermanfaat untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar peserta didik di sekolah dasar.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Disiplin Belajar

1. Pengertian Disiplin

Disiplin perlu dimiliki peserta didik karena dengan disiplin peserta didik memiliki pengendalian diri di setiap perilakunya. Disiplin perlu dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik baik dalam kegiatan di rumah maupun di sekolah. Menurut Rusni (2018: 3) disiplin adalah pola 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.

Diperjelas oleh Tu'u dalam Putra (2020: 98) mengemukakan bahwa disiplin sebagai upaya mengikuti dan menaati peraturan, nilai dan hukum yang berlaku, serta pengikutan dan ketaatan tersebut terutama muncul karena adanya kesadaran diri bahwa hal itu berguna bagi kebaikan dan keberhasilan dirinya. Sejalan dengan hal tersebut menurut Lomu (2018: 748) disiplin merupakan sikap patuh pada aturan dan tata tertib untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa, disiplin adalah pola perilaku seseorang yang terbentuk berdasarkan upaya patuh dan menaati peraturan, nilai dan hukum yang berlaku sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku dalam waktu yang relatif lama dan disertai dengan usaha. Purwanto (2014: 85) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan yang bersifat internal dan relatif mantap dalam tingkah laku melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis.

Sedangkan menurut Setiawan (2017: 3) belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis. Adapun menurut Suyono & Hariyanto (2014: 9) belajar merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada disekitarnya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas peneliti menyimpulkan belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku melalui latihan atau pengalaman melaluinya lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada disekitarnya baik secara fisik ataupun psikis.

3. Pengertian Disiplin Belajar

Disiplin belajar merupakan perilaku yang sangat penting karena disiplin belajar merupakan kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Namun, untuk membuat peserta didik supaya belajar secara konsisten dan bersungguh-sungguh sangatlah sulit dilakukan, hal ini disebabkan karena dalam belajar diperlukan adanya kesadaran diri. Melalui kesadaran diri kemudian akan tercermin disiplin belajar dalam diri peserta didik.

Menurut Suharya (2018: 20) disiplin belajar dapat diartikan sikap yang dilakukan oleh peserta didik 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. Sejalan dengan Sumantri dalam Handayani (2021: 152) menjelaskan bahwa disiplin belajar adalah kepatuhan dari semua peserta didik untuk melaksanakan kewajiban belajar secara sadar sehingga diperoleh perubahan pada dirinya, baik itu berupa pengetahuan, perbuatan maupun sikap yang baik.

Sedangkan menurut Daryanto (2013: 49) disiplin belajar pada dasarnya kontrol diri dalam mematuhi aturan baik yang dibuat oleh diri sendiri maupun di luar diri baik keluarga, lembaga pendidikan, masyarakat, bernegara maupun beragama. Seorang yang memiliki disiplin tinggi biasanya tertuju kepada orang yang selalu hadir tepat waktu, taat terhadap aturan, berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku, dan sejenisnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa, disiplin belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan juga perilaku patuh terhadap peraturan-peraturan, norma-norma, kaidah-kaidah atau tata tertib yang berlaku dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Maka dari itu disiplin merupakan hal yang mutlak harus diterapkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena jika dilaksanakan dan diterapkan dengan baik, konsisten dan konsekuen nantinya berdampak positif bagi kehidupan dan perilaku peserta didik. Dengan sikap disiplin dapat mendorong mereka belajar secara konkret dalam praktik hidup di sekolah tentang hal-hal yang benar, positif dan menjauhi hal-hal yang negatif. Dengan penerapan sikap disiplin, peserta didik dapat belajar dan beradaptasi dengan lingkungan yang baik tersebut, sehingga muncul

keseimbangan diri dalam hubungan antara peserta didik dengan orang lain disekitarnya.

4. Fungsi Disiplin Belajar

Sikap disiplin perlu ditumbuhkan dalam diri peserta didik tidak hanya untuk memenuhi penilaian sikap ketika proses pembelajaran yang berlangsung. Disiplin juga memiliki fungsi yang berguna bagi kehidupan para peserta didik di luar maupun dalam sekolah. Disiplin memiliki fungsi yang positif bagi kelangsungan hidup para peserta didik. Fungsi dan tujuan dari tingkat disiplin belajar peserta didik adalah untuk meningkatkan kualitas pengetahuan yang telah dilakukan oleh peserta didik. Dengan demikian peserta didik yang berdisiplin akan lebih mampu mengarahkan dan mengendalikan perilakunya.

Adapun menurut Rachman dalam Hadiani (2017: 3), fungsi disiplin bagi para peserta didik sebagai berikut:

- a. Memberikan dukungan bagi terciptanya perilaku yang tidak menyimpang.
- b. Membantu peserta didik memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan.
- c. Cara menyelesaikan tuntutan yang ingin ditunjukkan peserta didiknya terhadap lingkungan.
- d. Untuk mengatur keseimbangan keinginan individu satu dengan individu lainnya.
- e. Menjauhi peserta didik melakukan hal-hal yang dilarang di sekolah..
- f. Mendorong peserta didik melakukan hal-hal yang baik dan benar.
- g. Peserta didik belajar dan bermanfaat baginya dan lingkungannya.
- h. Kebiasaan baik itu menyebabkan ketenangan jiwanya dan lingkungan.

Sesuai dengan pendapat diatas pendapat lain yang diungkapkan Novan (2013: 162) juga menekankan fungsi utama disiplin belajar adalah untuk mengajar mengendalikan diri dengan mudah, menghormati, dan mematuhi peraturan-peraturan yang berlaku. Disiplin perlu dibina pada peserta didik agar mereka dengan mudah dapat:

- a) Meresapkan pengetahuan dan pengertian sosial secara mendalam dalam dirinya.
- b) Mengerti dengan segera menjalankan apa yang menjadi kewajibannya dan secara langsung mengerti larangan-larangan yang harus ditinggalkan.
- c) Mengerti dan dapat membedakan perilaku yang baik dan perilaku yang buruk.
- d) Belajar mengendalikan keinginan dan berbuat sesuatu tanpa adanya peringatan.

Definisi lain dari Hurlock (2016: 97) berpendapat, fungsi disiplin ada dua jenis yaitu fungsi yang bermanfaat dan tidak bermanfaat. Fungsi disiplin yang bermanfaat yaitu sebagai berikut:

- 1. untuk mengajarkan anak bahwa perilaku tertentu akan selalu diikuti hukuman, namun yang lain akan diikuti pujian;
- 2. untuk mengajarkan anak suatu tingkatan penyesuaian yang wajar, tanpa menuntut konformitas yang berlebihan; dan
- 3. untuk membantu anak mengembangkan pengendalian diri dan pengarahan diri sehingga mereka dapat mengembangkan hati nurani untuk membimbing tindakan mereka.

Fungsi disiplin yang tidak bermanfaat menurut Hurlock (2016: 97) yaitu sebagai berikut: (1) untuk menakut-nakuti anak; dan (2) sebagai pelampiasan agresi seorang yang mendisiplinkan seseorang.

Berbagai pendapat tentang fungsi disiplin tersebut dapat disimpulkan bahwa disiplin dalam belajar peserta didik berfungsi sebagai suatu penata perilaku dan melatih kepribadian yang baik dalam menciptakan lingkungan yang kondusif, sehingga dapat membangun kepribadian peserta didik yang terbiasa tertib dalam belajar.

5. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Disiplin Belajar

Secara garis besar disiplin belajar dipengaruhi oleh banyak faktor-faktor penyebabnya. Menurut Septirahmah (2021: 621) Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri orang yang bersangkutan, adapun faktor internal tersebut adalah:

1. Faktor Pembawaan

Menurut aliran nativisme bahwa nasib seseorang itu sebagian besar berpusat pada pembawaannya, sedangkan pengaruh lingkungan hidupnya sedikit saja. Baik buruknya perkembangan seseorang sepenuhnya bergantung pada pembawaannya. Pendapat ini menunjukkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan orang berdisiplin adalah pembawaan yang merupakan warisan atau keturunan.

2. Faktor Kesadaran

Kesadaran adalah hati yang terbuka atas pikiran yang telah terbuka tentang apa yang telah dikerjakan. Disiplin akan lebih mudah ditegakkan bila timbul dari kesadaran setiap insan untuk selalu berbuat sesuai dengan aturan tanpa paksaan dari luar. Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan jika seseorang memiliki kesadaran atau pikirannya telah terbuka untuk melaksanakan disiplin maka dia pun akan melaksanakannya.

3. Faktor Minat dan Motivasi

Minat adalah suatu perangkat manfaat yang terdiri dari kombinasi, perpaduan dan campuran dari berbagai perasaan, harapan, prasangka, cemas, takut dan kecenderungan lain yang bisa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. Minat muncul dari dalam diri sendiri seseorang tersebut, biasanya minat bisa muncul karena keadaan sekitar orang tersebut berada. Semakin baik lingkungannya maka minat yang timbul akan semakin baik. Sedangkan motivasi adalah suatu dorongan atau kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi diberikan dari satu orang pada orang lain, motivasi akan sangat berpengaruh besar apabila motivasi tersebut datang dari orang yang dianggap spesial atau khusus menurut seseorang yang mendapatkan motivasi. Dalam berdisiplin, minat dan motivasi sangat berpengaruh dalam meningkatkan keinginan yang ada dalam diri seseorang. Apabila minat dan motivasi seseorang dalam berdisiplin sangat kuat maka dengan sendirinya ia akan berperilaku disiplin tanpa menunggu dorongan dari luar. Ketika seseorang mendapatkan motivasi dan dorongan psikis tentu dia akan memiliki semangat dan kekuatan yang lebih, sebaliknya apabila keyakinan seseorang minim, maka dia tidak akan mempunyai kekuatan yang lebih. Pikiran dan perhatian seseorang tersebut akan lebih banyak mengarah pada hal yang negatif saja, sehingga akan menjadi tidak bersemangat dalam menjalankan tugas.

4. Faktor Pola Pikir

Pola pikir dalam diri seseorang yang telah ada terlebih dulu sebelum tertuang dalam perbuatan sangat berpengaruh dalam melakukan suatu kehendak atau keinginan. Jika seseorang

mulai berpikir akan pentingnya disiplin maka ia akan melakukannya.

Adapun menurut Tu'u dalam Lomu (2020: 478-479) 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.

Sedangkan menurut Menurut Slameto (2013: 54) faktor yang memengaruhi disiplin belajar meliputi:

- a. Faktor Internal
 - 1) Faktor jasmaniah
 - a) Faktor kesehatan
 - b) Cacat tubuh
 - 2) Faktor psikologis
 - a) Intelegensi
 - b) Perhatian
 - c) Minat
 - d) Bakat
 - e) Motif
 - f) Kematangan
 - g) Kesiapan
 - 3) Faktor kelelahan

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor keluarga
 - a) Cara orang tua mendidik
 - b) Relasi antar anggota keluarga
 - c) Suasana rumah
 - d) Keadaan ekonomi keluarga
 - e) Pengertian orang tua
 - f) Latar belakang kebudayaan
- 2) Faktor sekolah
- 3) Faktor masyarakat

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat peneliti simpulkan bahwa, faktor-faktor yang memengaruhi disiplin belajar terdiri atas faktor internal (berasal dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri peserta didik). Apabila salah satu faktor bermasalah, maka berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini intensitas penggunaan *gadget* peserta didik termasuk kedalam faktor internal dan juga faktor eksternal yang memengaruhi disiplin belajar yang dalam penggunaannya akan memberikan berdampak positif maupun negatif kepada peserta didik, tergantung dari bagaimana kebijakannya peserta didik dalam penggunaan *gadget*.

6. Indikator Disiplin Belajar

Indikator Disiplin belajar yang digunakan untuk mengukur variabel disiplin belajar dalam penelitian ini didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti sebelumnya.

Menurut Hurlock (2016: 82), indikator disiplin belajar adalah sebagai berikut:

1. Disiplin belajar di sekolah memiliki indikator sebagai berikut:
 - a) Patuh dan taat terhadap tata tertib belajar di sekolah
 - b) Persiapan belajar
 - c) Perhatian terhadap kegiatan pembelajaran
 - d) Menyelesaikan tugas tepat waktunya.
2. Sedangkan indikator belajar di rumah adalah sebagai berikut:
 - a) Mempunyai rencana atau jadwal
 - b) Belajar dalam tempat dan suasana yang mendukung
 - c) Ketaatan dan keteraturan dalam belajar
 - d) Perhatian terhadap materi pelajaran.

Selanjutnya menurut Ekawati dkk., (2013: 122) menjelaskan disiplin peserta didik adalah bagaimana peserta didik mengatur dan mentaati aturan-aturan yang berlaku, berikut indikator disiplin 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.

Sejalan dengan Daryanto (2013: 141) yang membagi indikator disiplin belajar yaitu: (1) ketaatan terhadap tata tertib sekolah, (2) ketaatan terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah, (3) melaksanakan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Sedangkan menurut Arikunto (2019: 137) dalam penelitiannya mengenai disiplin belajar membagi menjadi tiga indikator disiplin yaitu:

- 1) Perilaku disiplin di dalam kelas
- 2) Perilaku disiplin di luar kelas, di lingkungan sekolah
- 3) Perilaku disiplin dirumah

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menentukan indikator dalam variabel disiplin yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menurut pendapat Hurlock (2016: 82), yaitu:

1. Disiplin belajar di sekolah memiliki indikator sebagai berikut:
 - a) Patuh dan taat terhadap tata tertib belajar di sekolah
 - b) Persiapan belajar
 - c) Perhatian terhadap kegiatan pembelajaran
 - d) Menyelesaikan tugas tepat waktunya.
2. Sedangkan indikator belajar di rumah adalah sebagai berikut:
 - a) Mempunyai rencana atau jadwal
 - b) Belajar dalam tempat dan suasana yang mendukung
 - c) Ketaatan dan keteraturan dalam belajar
 - d) Perhatian terhadap materi pelajaran

B. Intensitas Penggunaan Gadget

1. Pengertian Intensitas

Kata intensitas merupakan pengadopsian kata dari bahasa Inggris yaitu, “*Intensity*” yang berarti kuat, keras, atau hebat. Menurut Chaplin dalam Noormiyanto (2018: 143) mendefinisikan intensitas sebagai suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan, yang berpengaruh dengan intensitas perangsangnya. Menurut beliau intensitas dapat diartikan dengan kekuatan tingkah laku atau pengalaman. Chaplin juga menjelaskan tiga arti dari intensitas yaitu (1) satu sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, (2) kekuatan sebuah tingkah laku atau sebuah pengalaman, (3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap.

Pendapat lain menurut Ajzen dalam 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. Sejalan dengan Yuniar dan Nurwidawati dalam Fitria (2019: 19) Intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan.

Menurut Ajzen dalam Fitria (2019: 20) aspek-aspek intensitas adalah sebagai berikut:

1) Perhatian (Attention)

Minat individu terhadap sesuatu. Perhatian yang sesuai dengan minatnya akan lebih menarik dan intensif bila dibanding dengan yang tidak terdapat minat dalam hal tersebut.

2) Penghayatan (Comprehention)

Penghayatan yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan.

- 3) Durasi (Duration)
Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya waktu individu dalam menjalankan kegiatannya.
- 4) Frekuensi (Frequency)
Yaitu banyaknya aktivitas dengan perilaku yang dilakukan berulang kali.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa, intensitas adalah kekuatan tingkah laku atau tingkat keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan tertentu secara berulang-ulang dikarenakan suatu rangsangan dari dalam dirinya.

2. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.

Contohnya: Komputer, handphone, game dan lainnya. Menurut Mufaro'ah *et al* dalam Rachman, dkk., (2020: 559)

“Gadgets are a set of electronic devices that are proliferating in the globalization era and have a special function such as smartphones, cameras, and laptops that are created to facilitate communication, are overgrowing so that they can be used in various ways with exciting features”

“Gadget adalah seperangkat alat elektronik yang berkembang biak di era globalisasi dan memiliki fungsi khusus seperti smartphone, kamera, dan laptop yang diciptakan untuk memudahkan komunikasi, semakin berkembang sehingga dapat digunakan dalam berbagai hal dengan fitur-fitur yang menarik”.

Diperjelas oleh Widiawati dalam Novitasari (2019: 170-171) *Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan *internet*)

Selaras dengan Kapp (2007: 116) menyatakan bahwa *gadget is a communication tool used as a means to collect, evaluate, retrieve, store, manipulate and send data from anywhere*. Diperjelas oleh Rachman, dkk., (2020: 559)

“a gadget is a modern small device with a particular function that can be used for daily life. The utilization of a gadget includes searching for information, communication, earning income by selling online, playing games, and many more. The teacher can use the gadget in the teaching and learning process to motivate students' enthusiasm for learning, thereby increasing student learning outcomes”.

“Gadget adalah perangkat kecil modern dengan fungsi tertentu yang dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan gadget antara lain untuk mencari informasi, berkomunikasi, mendapatkan penghasilan dengan berjualan online, bermain game, dan masih banyak lagi. Pendidik dapat menggunakan gadget dalam proses belajar mengajar untuk memotivasi semangat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, *gadget* adalah sebuah perangkat elektronik yang merupakan sebuah inovasi digital dengan tujuan tujuan dan fungsi praktis untuk membantu serta mempermudah penggunaanya dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

3. Pengertian Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas dalam bahasa Inggris “*intensity*” yang artinya sesuatu yang bersifat kuantitatif secara penginderaan yang ada kaitannya dengan stimulusnya. Menurut Nizar dan Hajaroh (2019: 174) intensitas penggunaan *gadget* merupakan tingkat keseringan (frekuensi) seseorang dalam menggunakan *gadget*.

Sedangkan menurut Horrigan dalam Noormiyanto (2018: 143) menjelaskan bahwa dalam intensitas penggunaan *gadget* seseorang, terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati, yakni frekuensi *gadget* yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali penggunaan

gadget yang dilakukan oleh pengguna *gadget*. Selaras dengan Setioningrum (2019: 13-14) menjelaskan intensitas penggunaan *gadget* adalah keadaan tingkatan atau ukuran suatu situasi, kondisi untuk melakukan aktivitas yang dipilih secara berulang ulang dan memiliki frekuensi tertentu dengan menggunakan *gadget* yang memiliki tujuan dengan yang fungsi praktis.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa, intensitas penggunaan *gadget* adalah kekuatan tingkah laku atau tingkat keseringan seseorang dalam penggunaan *gadget* atau perangkat elektronik berupa HP, laptop, komputer, dll, secara berulang-ulang dikarenakan suatu rangsangan dari dalam dirinya

4. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget jika digunakan dengan semestinya pasti akan bermanfaat baik bagi manusia sedangkan jika *gadget* tidak digunakan dengan bijak maka akan berdampak buruk bagi penggunanya. Dalam penggunaan *gadget* terdapat beragam manfaat mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Selain mempunyai pengaruh positif, media teknologi informasi juga mempunyai dampak negatif untuk para penggunanya, dampak positif serta negatif dari penggunaan *gadget* antara lain:

1) Dampak Positif

Menurut Handrianto dalam Susilawati (2020: 21) Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu:

- a) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarkan sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa tulisan, angka, gambar, yang membantu melatih proses belajar).
- c) Meningkatkan rasa percaya diri, (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi menyelesaikan permainannya).
- d) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah, (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan

suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran akan kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Sedangkan menurut Chusna (2017: 324) dampak positif penggunaan *gadget* antara lain:

- a) *Gadget* mempermudah komunikasi, melalui media sosial atau aplikasi yang ada di dalam *gadget* maka manusia akan lebih mudah dalam berkomunikasi dengan teman, saudara, ataupun teman baru. Dengan banyaknya jejaring sosial yang terdapat pada *gadget*, maka kita dengan mudah dapat menambah teman
- b) Menambah Pengetahuan, dengan memanfaatkan fitur atau aplikasi yang ada di dalam *gadget*, kita dapat mengakses dan mencari situs tentang pengetahuan yang kita inginkan.
- c) Merangsang anak berpikir kreatif, banyak aplikasi atau game yang membutuhkan strategi serta kejelian untuk dapat menyelesaikannya. Adanya hal ini membuat anak menjadi banyak ide dan berpikir secara kreatif.

Sejalan dengan menurut Adilla dalam Sandrawita (2019: 31) berpendapat bahwa dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:

- a) Menambah Ilmu Pengetahuan
Gadget dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Saat ini, anak-anak dapat mengakses internet untuk hiburan maupun sebagai sarana untuk membantu menyelesaikan tugas sekolah serta menambah ilmu pengetahuan mereka.
- b) Memudahkan Komunikasi
Fungsi utama dari *gadget* itu sendiri adalah memudahkan untuk komunikasi. Melalui fitur video call membuat seseorang dapat bertemu teman bahkan keluarga walaupun berbeda tempat.
- c) Memperluas Jaringan Pertemanan
Banyaknya aplikasi yang ada dalam *gadget* seperti *instagram*, *line*, *path*, *skype* memudahkan kita untuk mendapatkan teman baru bahkan dari berbagai belahan dunia manapun.

Berdasarkan uraian menurut para ahli diatas mengenai dampak positif penggunaan *gadget* yang sudah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki banyak dampak positif diantaranya adalah menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, memudahkan dalam berkomunikasi, memperluas jaringan pertemanan, membuat penggunanya semakin berinovasi dan kreatif.

2) Dampak Negatif

Sering kita temui orang tua membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Namun hal tersebut tidak diimbangi dengan bimbingan orang tua dalam penggunaannya, apa lagi jika orang tua yang memiliki karir di luar rumah *gadget* dan waktunya sebagian besar dihabiskan untuk pekerjaan dan tidak ada waktu untuk mengontrol anak-anaknya, hal tersebut bisa jadi boomerang bagi pengguna. Apabila *gadget* dimanfaatkan dengan baik tentu akan memberikan banyak manfaat bagi penggunanya baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Namun, apabila penggunaan *gadget* dipakai secara negatif dengan tidak baik dan bijak, bahkan disalahgunakan, bahayanya akan lebih besar daripada manfaat yang diberikan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan lupa waktu untuk makan, karena terlalu fokus terhadap *gadget*-nya. Berikut ini merupakan dampak negatif penggunaan *gadget* menurut Suwarsi dalam Chusna (2017: 320) ada beberapa perilaku anak terkait dengan *gadget* ini yang harus diwaspadai pendidik maupun orang tua yaitu:

- a) Ketika keasyikan dengan *gadget* anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
- b) Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya.
- c) Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.
- d) Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*

Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan *gadget* pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan menurut Suwarsi dalam Chusna (2017: 320) diantaranya

- a) Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktivitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktivitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.
- b) Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.
- c) Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
- d) Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- e) Menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang aka membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka di akhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.

Diperjelas oleh Handrianto dalam Susilawati (2020: 22) terdapat beberapa dampak negatif dari penggunaan *Gadget*

- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar, (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *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 akan cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya).
- 4) Kecanduan, (anak akan sulit dan ketergantungan dengan *Gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena terpapar oleh 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 lingkungan).
- 8) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan dari dampak dampak negatif tersebut antara lain: penurunan konsentrasi belajar, perkembangan kognitif dan psikomotorik terhambat, suka menyendiri atau pribadi introvert, kecanduan, gangguan kesehatan,

gangguan tidur dan bisa membuat anak menjadi malas untuk belajar, menulis, hingga membaca.

5. Durasi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* saat ini sangat perlu diperhatikan secara khusus.

Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak buruk bagi penggunanya. Menurut Mayrina dalam Rahmawati (2022: 15)

ciri-ciri anak yang mengalami kecanduan *gadget* antara lain:

- 1) Menunjukkan perilaku gelisah atau kurang nyaman ketika tidak bermain *gadget*.
- 2) Waktu dihabiskan untuk bermain *gadget* atau bermain *gadget* sampai lupa waktu.
- 3) Tidak dapat mengurangi atau berhenti bermain *gadget*.
- 4) Kehilangan ketertarikan dengan dunia luar.
- 5) Selalu bermain dan memandang *gadget* meski sudah diberi tahu dampak buruknya.
- 6) Berbohong mengenai durasi penggunaan *gadget* dengan orang tua.
- 7) Menggunakan *gadget* untuk mengalihkan perasaan.

Menurut Sari dan Mitsalia dalam Susilawati (2020: 19-20) pemakaian *Gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *Gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaian berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian). Pemakaian *Gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecenderungan dalam pemakaian *Gadget*.

Selanjutnya, penggunaan *Gadget* dalam intensitas sedang, jika menggunakan *Gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian penggunaan *Gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimum 2 kali pemakaian.

Tabel 3. Durasi dan Intensitas penggunaan *Gadget*

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali perhari
Rendah	5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

Sumber : Mitsalia dalam Susilawati (2020: 20)

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwasannya dalam penggunaan *gadget* harus mempunyai batasan. Hal tersebut untuk menghindari tingkat kecanduan dalam penggunaan *Gadget* apalagi pada peserta didik usia sekolah dasar. Maka dari itu diharapkan adanya batasan dan pengawasan dari orang tua peserta didik dalam mengontrol penggunaan *gadget* bagi anak-anaknya, karena pemakaian *Gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan seseorang mengalami kecanduan dalam penggunaan *Gadget*.

6. Faktor-Faktor Intensitas Penggunaan *Gadget*

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*.

Menurut Fadhilah dalam Wati (2018: 7-8) adalah.:

- 1) Iklan
Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.
- 2) *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik
Fitur-fitur yang ada di dalam *gadget* membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.
- 3) Kecanggihan dari *gadget*
Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online.
- 4) Keterjangkauan harga *gadget*
Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya.

5) Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

Sedangkan menurut Kotler dalam Wati (2018: 8-9) faktor-faktor yang mempengaruhi remaja menggunakan *gadget* adalah :

1) Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti trend yang ada di dalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

2) Faktor social

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja.

3) Faktor Pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi.

Berdasarkan uraian menurut para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* antara lain 1) faktor lingkungan, 2) faktor budaya 3) faktor sosial dan juga 3) faktor pribadi.

7. Indikator Intensitas Penggunaan *Gadget*

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel intensitas penggunaan *gadget* dalam penelitian ini didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti sebelumnya. Menurut Saputra (2019: 18) indikator penggunaan *gadget* sebagai berikut:

1) Waktu penggunaan *gadget*

Gadget dapat digunakan kapan saja oleh penggunanya. Dalam hal ini waktu penggunaan *gadget* adalah waktu yang sering digunakan dalam menggunakan *gadget*.

- 2) Tempat penggunaan *gadget*
Tempat yang digunakan untuk mengoperasikan atau memainkan *gadget* dapat dilakukan di mana pun baik ketika di rumah, di sekolah, ataupun di jalan.
- 3) Pengawasan pada anak saat penggunaan *gadget*
Salah satu pekerjaan penting orang tua yang harus dilakukan jika orang tua tidak menginginkan perilaku sosial pada anaknya mengalami pengikisan secara perlahan yaitu dengan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak.
- 4) Hal-hal yang dioperasikan saat penggunaan *gadget*
Ketika mengoperasikan *gadget* dengan tepat maka tujuan perkembangan dan pertumbuhan perilaku sosial anak dapat tercapai. Namun jika *gadget* tidak digunakan dengan baik dan benar, anak akan banyak merasakan dampak negatifnya.
- 5) Pengaruh dari penggunaan *gadget*
Anak-anak dalam menggunakan *gadget* dapat dipengaruhi oleh siapapun yaitu teman bermain di rumah, di sekolahnya, atau anggota keluarganya. Selain itu, pengaruh penggunaan *gadget* juga dapat dilihat dari kecepatan berfikir, konsentrasi pada suatu hal dan lain sebagainya.

Selanjutnya menurut Kartika (2018: 21- 29) menyatakan bahwa ada beberapa indikator anak kecanduan *gadget* antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya perasaan kurang nyaman gelisah, cemas, dan marah bahkan hingga mengamuk saat *gadget*-nya diambil.
- 2) Sulit berkonsentrasi karena otak mereka telah terforsir pada layar *gadget*.
- 3) Malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi berjam – jam main *gadget* secara intens dan tidak memperhatikan orang lain.
- 4) Berlebihan dalam menggunakan *gadget* dan akhirnya lupa waktu.
- 5) Pekerjaan rumah dari sekolah terbengkalai, hingga bolos sekolah.
- 6) Sering bermain *gadget* secara sembunyi – sembunyi

Adapun menurut Farida, F., (2017: 35-36) indikator intensitas penggunaan *gadget* sebagai berikut:

- 1) Sumber Informasi
Sumber informasi yang dimaksud disini adalah peserta didik menggunakan *gadget* untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran.

- 2) Alat Komunikasi
Gadget dijadikan alat komunikasi peserta didik dengan teman, tutor, atau pendidik untuk membahas pelajaran sekolah.
- 3) Sarana Hiburan
Peserta didik menggunakan *gadger* untuk menghibur diri ketika bosan. Seperti bermain game, mendengarkan musik, menonton video.dll.
- 4) Media Belajar
Peserta didik menggunakan *gadget* sebagai media belajar. Seperti menyimpan pelajaran dalam bentuk pdf, power point,dll pada *gadget*-nya.
- 5) Penggunaan Internet
Dalam indikator ini, menunjukkan bagaimana peserta didik memanfaatkan akses internet yang ada di *gadget*
- 6) Kesehatan
Yang dimaksud adalah dampak penggunaan *gadget* dalam aspek kesehatan peserta didik
- 7) Waktu
Yang dimaksud waktu disini adalah kapan saja peserta didik menggunakan *gadget*
- 8) Kemalasan
Kemalasan yang timbul akibat terlalu sering menggunakan *gadget*.
- 9) Lama Penggunaan *Gadget*
Lama penggunaan *gadget* disini menunjukkan durasi waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam menggunakan *gadget*

Sedangkan indikator penggunaan *gadget* menurut Dewanti, dkk., (2016:4), indikator penggunaan *gadget* antara lain:

- 1) Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *gadget*
 - a) Mengerti fungsi dari *gadget*
 - b) Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya
- 2) Mampu mengoperasikan *gadget*
 - a) Mampu mengoperasikan *gadget* untuk mengumpulkan informasi
- 3) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*
 - a) Keuntungan pemanfaatan *gadget*
 - b) Memanfaatkan fungsi *gadget*
- 4) Frekuensi penggunaan *gadget*

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menentukan indikator dalam variabel intensitas penggunaan *gadget* yang dapat digunakan pada penelitian ini adalah menurut Farida, F., (2017: 35-36) sebagai berikut:

- 1) Sumber informasi
- 2) Alat komunikasi
- 3) Sarana hiburan
- 4) Media belajar
- 5) Penggunaan internet
- 6) Kesehatan
- 7) Waktu
- 8) Kemalasan
- 9) Lama penggunaan *gadget*

C. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu diperlukan sebagai acuan untuk mendukung kajian teoritis yang dikemukakan dalam melakukan kajian penelitian ini. Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan.

1. Ansel (2021) di Ende. Dalam *Jurnal Ilmiah Kependidikan* dengan judul Pengaruh Bimbingan Belajar Orangtua Terhadap Disiplin Belajar peserta didik SD di Gugus 1 Kecamatan Kelimutu Kabupaten Ende. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan disiplin belajar orang tua terhadap bimbingan belajar orang tua. Kesimpulannya, semakin tinggi bimbingan orang tua maka semakin tinggi disiplin belajar peserta didik, sebaliknya semakin rendah bimbingan orang tua maka semakin rendah disiplin belajar peserta didik.

Persamaan penelitian Ansel dengan peneliti adalah terletak pada variabel Y yaitu disiplin belajar. Perbedaan terletak pada variabel X, peneliti menggunakan intensitas penggunaan *gadget*, Sedangkan Ansel menggunakan bimbingan belajar orang tua. Perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian dan tempat penelitian. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Julia menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

2. Arina Ulfa Hapsari (2019) di Semarang, melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Perhatian Orang Tua dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SD Gugus Tugu Muda Kota Semarang” dengan hasil penelitian terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara perhatian orang tua dan disiplin belajar dengan hasil belajar PPKn sebesar 58,2%.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan peneliti terdapat pada variabel disiplin belajar. Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada variabel bebas yaitu Intensitas penggunaan *gadget*. Perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian, tempat penelitian, dan juga jumlah variabel yang digunakan. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Arina Ulfa Hapsari dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

3. Astuti dkk., (2023) di Metro, melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Intensitas Mengakses *Gadget* dan Kedisiplinan Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat”, dengan 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”.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel bebas yaitu Intensitas mengakses *Gadget* dengan Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan metode dokumentasi. Perbedaan terletak pada variabel terikat, peneliti menggunakan disiplin belajar, Sedangkan Astuti menggunakan subjek penelitian hasil belajar. Perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian, tempat penelitian, dan juga jumlah variabel yang digunakan. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan

di atas, penelitian Astuti dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

4. Fitriyani (2019) di Kudus. melakukan penelitian melakukan penelitian skripsi dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa Kelas V di MI NU Matholi'ul Huda, hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial adalah 0,984 yang termasuk dalam kategori sangat kuat. Berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,969 yang mempunyai arti bahwa penggunaan *gadget* telah memberikan pengaruh negatif sebesar 96,9% terhadap perilaku sosial peserta didik. Artinya, penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial peserta didik, dimana perilaku sosial peserta didik menunjukkan sikap yang kurang baik seperti berbicara tidak sopan dengan guru berbicara tidak mengecilkan suara ketika berbicara dengan gurunya, sering membantah ketika di perintah gurunya, berteriak menyanyi dan joget-joget di lingkungan sekolah yang tidak pantas dinyayikan di sekolah, dan saat peserta didik berinteraksi dengan temannya itu sering menggunakan kata-kata yang kurang pantas.

Persamaan antara penelitian Fitriyani dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebasnya yaitu penggunaan *gadget*. Perbedaan terletak pada variabel bebas, peneliti menggunakan disiplin belajar sebagai variabel bebas, dan perbedaan juga terletak pada tempat dan jumlah populasi penelitian. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Fitriyani menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan

5. Maya Ferdiana Rozalia (2017) di Malang. Dalam *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* dengan judul Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar peserta didik Kelas V

Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan oleh Maya Ferdiana Rozalia di SD Negeri Se-Gugus Kecamatan Blimbing Kota Malang. Hasil penelitian tersebut adalah intensitas pemanfaatan *gadget* tergolong pada kategori sedang dengan presentase 67% yaitu sebanyak 144 peserta didik. Hasil penelitian pada variabel prestasi belajar secara umum peserta didik kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang tergolong pada kategori cukup. Intensitas pemanfaatan *gadget* tidak berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik. Namun jika dilihat dari tanda negatif pada r_{hitung} , jika semakin tinggi intensitas pemanfaatan *gadget* maka prestasi peserta didik dapat menurun.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel bebas yaitu Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan subjek yaitu kelas V sekolah dasar, kemudian pendekatan yang digunakan yakni pendekatan kuantitatif dengan Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuesioner dan metode dokumentasi. Perbedaan terletak pada variabel terikat, peneliti menggunakan disiplin belajar, Sedangkan Rozalia menggunakan subjek penelitian prestasi belajar, Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Rozalia menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

6. Saputra (2019) di Malang, melakukan penelitian skripsi yang berjudul Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* dan Game Online dengan Karakter Sosial Peserta Didik Kelas V SD Negeri Se-Gugus Ki Hajar Dewantoro. Penelitian ini dilakukan oleh Raditya Bayu Saputra dari PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat pem negatif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dan game online dengan karakter sosial peserta didik dengan nilai $r=0,076$ dan nilai sumbangan relatif 10,6%. Artinya hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dan game online secara

bersama-sama yang tidak terkontrol dan berlebihan akan berdampak pada karakter sosial peserta didik.

Persamaan antara penelitian Saputra dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebas yaitu penggunaan *gadget*. Perbedaan terletak pada variabel terikat peneliti menggunakan disiplin belajar, sedangkan Saputra menggunakan karakter sosial. Perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian, tempat penelitian, dan juga jumlah variabel yang digunakan. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Saputra menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

7. Umami Muthi'ah (2021) di Kabupaten Luwu Timur. Melakukan penelitian skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif hasil penelitian pengaruh penggunaan *gadget* kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur berada pada posisi sedang, yaitu 57 %, sedangkan hasil minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur berada pada kategori sedang, yaitu 76%. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,791$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,093$ artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel} = 2,791 > 2,093$). Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan *gadget* dan minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur.

Persamaan antara penelitian Umami Muthi'ah dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebas yaitu penggunaan *gadget*. Perbedaan terletak pada variabel terikat peneliti menggunakan disiplin belajar, sedangkan Umami Muthi'ah menggunakan minat belajar peserta didik. Perbedaan lainnya terletak pada subjek

penelitian, tempat penelitian, dan juga jumlah variabel yang digunakan. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, penelitian Ummi Muthi'ah dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir digunakan untuk menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016:91) “kerangka pikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel intensitas penggunaan *gadget* (X) dan disiplin belajar (Y). Keberhasilan peserta didik dalam mencapai sebuah tujuan belajar ditentukan oleh beberapa komponen pendukung, diantara banyak komponen yang mendukung keberhasilan peserta didik dalam belajar salah satunya yaitu disiplin belajar peserta didik.

Disiplin belajar seorang peserta didik dapat dipengaruhi berbagai faktor salah satunya yaitu dipengaruhi oleh Intensitas penggunaan *gadget* yang disebabkan oleh kemajuan teknologi yang sangat pesat. Namun di era saat ini perilaku disiplin belajar peserta didik tergolong masih rendah. Teknologi sekarang ini semakin berkembang pesat. Banyak teknologi canggih yang diciptakan, salah satunya yaitu *gadget*.

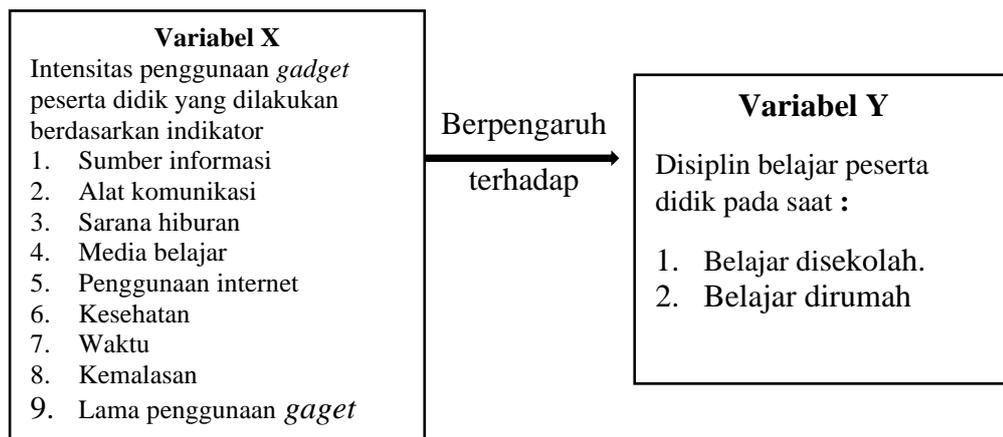
Kehadiran *gadget* memberi banyak kemudahan kepada manusia, yakni untuk memudahkan aktivitas kehidupan sehari-hari. Salah satu kemudahan yang terkena dampaknya yaitu kegiatan pembelajaran di bidang pendidikan.

Apabila *gadget* dimanfaatkan dengan baik tentu akan memberikan banyak manfaat bagi penggunanya baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Namun, apabila penggunaan *gadget* dilakukan secara terus menerus menyebabkan anak lebih sering menatap layar *gadget* daripada meluangkan waktu untuk belajar dan melakukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat, hal tersebut juga

akan mengakibatkan anak kecanduan bermain *game online*, *internet* atau bahkan mengakses konten-konten yang berisi pornografi. Penggunaan *gadget* yang tidak bijak dan bahkan disalahgunakan tersebut bahayanya akan lebih besar daripada manfaat yang diberikan dan juga menjadi salah satu penyebab rendahnya perilaku disiplin belajar peserta didik.

Maka dari itu dalam penggunaan *gadget* peserta didik perlu adanya batasan, pengawasan, serta bimbingan orang tua ketika waktu belajar dan mengakses *gadget*. Dengan adanya pengawasan kepedulian dari orang tua maka akan meminimalisir dampak negatif yang akan terjadi akibat dari intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir variabel

Keterangan:

X = Variabel bebas (Intensitas Penggunaan *Gadget*)

Y = Variabel terikat (Disiplin Belajar)

—————> = Pengaruh

Sumber: Sugiyono (2015: 234)

Berdasarkan alur kerangka pikir pada gambar 1 diatas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki satu variable bebas (X) yaitu variabel intensitas penggunaan *gadget* serta satu variable terikat (Y) yakni disiplin belajar. Dari dua variable tersebut kemudian dilakukan penelitian dan analisis tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar peserta didik.

E. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh negatif antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2022/2023.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *ex-post facto* korelasional. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang lebih banyak menggunakan angka, seperti pengumpulan data, pengolahan atau penafsiran data, dan penyajian dari hasil penelitian juga disajikan dengan angka. Menurut Sugiyono (2020: 16)

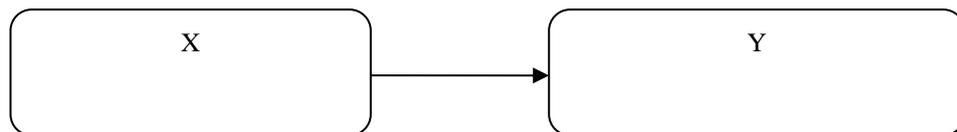
“Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Sedangkan penelitian *ex-post facto* menurut Sugiyono (2013: 7) 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. Menurut Sukardi (2019: 223) penelitian *ex-post facto* merupakan penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai melakukan pengamatan terhadap variabel terikat. Penelitian *ex-post facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian merunut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya kejadian tersebut. Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menggunakan metode penelitian *ex-post facto* korelasional dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel (X)

intensitas penggunaan *gadget* terhadap variabel (Y) disiplin belajar peserta didik.

2. Desain Penelitian

Menurut Jayanti, dkk, (2021: 3) Desain penelitian merupakan bagian yang menggambarkan kerangka kerja pada penyelesaian masalah yang sedang dikaji. Desain penelitian dalam penelitian ini digunakan untuk menjelaskan pola hubungan fungsional antar variabel penelitian dan dianalisis menggunakan analisis regresi sederhana. Desain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel (X) Intensitas penggunaan *gadget* terhadap variabel (Y) disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat. Pengaruh antar variabel tersebut dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Intensitas Penggunaan *Gadget* (Variabel Bebas)

Y = Disiplin Belajar (Variabel Terikat)

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 V SD Negeri 6 Metro Barat.
2. Melakukan studi dokumen untuk memperoleh data dari tempat penelitian berupa profil sekolah, jumlah kelas, dan data jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.
3. Menyusun pedoman wawancara penelitian pendahuluan.
4. Menyusun kisi-kisi instrumen angket (kuesioner) penelitian pendahuluan.

5. Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen berupa angket penelitian pendahuluan kepada populasi penelitian.
6. Menganalisis data dari hasil angket penelitian pendahuluan.
7. Menentukan subjek uji coba instrumen kuesioner (angket) yaitu peserta didik yang merupakan bagian subjek penelitian namun tidak termasuk sampel penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Barat dengan jumlah 25 peserta didik.
8. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa angket.
9. Menguji coba instrumen pengumpulan data pada subjek uji coba instrumen yang dilakukan di kelas V SD Negeri 8 Metro Barat
10. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun telah valid dan reliabel atau tidak.
11. Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen berupa angket kepada sampel penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.
12. Menghitung dan menganalisis penelitian data untuk mengetahui mengetahui pengaruh antara variabel (X) intensitas penggunaan *gadget* terhadap variabel (Y) disiplin belajar peserta didik.
13. Interpretasi hasil perhitungan data yang telah dilakukan.

C. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat, dengan jumlah 82 peserta didik.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat, yang beralamatkan di Jln. Jendral Sudirman, Ganjar Agung 14/II, Metro Barat, Kota Metro, Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara langsung kepada peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2020: 126) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat yang berjumlah 82 peserta didik. Data mengenai jumlah peserta didik diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh wali kelas dan telah dikonfirmasi peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan. Berikut merupakan jumlah populasi peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Ajaran 2022/2023.

Tabel 4. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Ajaran 2022/2023

No	Kelas	Banyak
1.	V A	21
2.	V B	21
3.	V C	21
4.	V D	19
Jumlah		82

Sumber: Dokumentasi Pendidik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2020: 127) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi". Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik probability sampling. Teknik probability yang digunakan dalam penelitian ini adalah simple random sampling. Teknik simple random sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak (random) sehingga setiap anggota dalam populasi memiliki kesempatan yang sama besar untuk dipilih sebagai sampel penelitian. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Yamane dalam Riduwan (2013: 65) sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d^2 = Presisi yang ditetapkan (10% atau 0,1)

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel (n) pada penelitian ini sebagai berikut.

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

$$n = \frac{82}{82 \cdot (0,1)^2 + 1}$$

$$n = \frac{82}{0,82 + 1} = \frac{82}{1,82} = 45,05 = 45 = \frac{45}{82} \times 100\% = 54,9\%$$

Berdasarkan perhitungan sampel di atas, sampel berjumlah 48 atau 53,3% responden peserta didik. Sampel tersebut merupakan hasil perhitungan sampel sementara. Selanjutnya jumlah anggota sampel tiap sub populasi ditentukan dengan rumus berikut.

$$ni = \frac{Ni}{N} \times n$$

Keterangan:

ni = Jumlah anggota sampel menurut stratum

Ni = Jumlah populasi sampel menurut stratum

N = Jumlah anggota populasi seluruhnya

n = Jumlah anggota sampel seluruhnya

Sumber: Sugiyono (2020: 137)

Tabel 5. Data Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Ajaran 2022/2023.

No.	Kelas	Perhitungan	Sampel
1.	V A	$\frac{21}{82} \times 45 = 11,52$	12
2.	V B	$\frac{21}{82} \times 45 = 11,52$	12
3.	V C	$\frac{21}{82} \times 45 = 11,52$	12
4.	V D	$\frac{19}{82} \times 45 = 10,42$	9
Jumlah			45

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas V SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Ajaran 2022/2023.

Jadi sampel yang digunakan adalah 48 responden peserta didik Berdasarkan perhitungan sampel pada tabel 5, pengambilan sampel dilakukan secara acak di setiap kelas. Sampel diambil secara *random* dengan cara diundi sebanyak sampel yang digunakan. Setelah mendapatkan sampel yang pertama, maka nama yang terpilih dikembalikan lagi agar populasi tetap utuh sehingga probabilitas responden berikutnya tetap sama dengan responden pertama. Langkah tersebut kembali dilakukan hingga jumlah sampel memenuhi kebutuhan penelitian.

E. Variabel Penelitian

Penelitian kuantitatif harus memiliki variabel, baik berupa variabel bebas maupun variabel terikat. Menurut Sugiyono (2020: 67), variabel penelitian merupakan suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Terdapat dua 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 penggunaan *gadget* (X).

2. Variabel terikat (Dependent)

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Devinisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel adalah definisi yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang ada menggunakan pemahaman sendiri dengan singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Intensitas Penggunaan *Gadget* (X)

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang merupakan sebuah inovasi digital dengan tujuan tujuan dan fungsi praktis untuk membantu serta mempermudah penggunaanya dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Sedangkan intensitas penggunaan *gadget* adalah kekuatan tingkah laku atau tingkat keseringan seseorang dalam penggunaan *gadget* atau perangkat elektronik berupa HP, laptop, komputer, dll, secara berulang-ulang dikarenakan suatu rangsangan dari dalam dirinya.

b. Variabel Disiplin Belajar (Y)

Disiplin belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan juga perilaku patuh terhadap peraturan-peraturan, norma-norma, kaidah-kaidah atau tata tertib yang berlaku dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

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 sebagai berikut:

a. Variabel Intensitas Penggunaan *Gadget* (X)

Intensitas penggunaan *gadget* dalam penelitian ini yaitu atau tingkat keserangan seseorang dalam menggunakan *gadget* sebuah teknologi salah satunya berupa ponsel genggam dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Adapun variabel intensitas penggunaan *gadget* yang digunakan pada penelitian ini adalah menurut Farida, F., (2017: 35-36) yaitu, 1) Sumber informasi, 2) Alat komunikasi, 3) Sarana hiburan, 4) Media belajar, 5) Penggunaan internet 6) Kesehatan 7) Waktu, 8) Kemalasan, 9) Lama penggunaan *gadget*. Berikut ini peneliti ajukan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 6. Kisi-kisi Variabel Intensitas Penggunaan *Gadget* (X)

Variabel	Indikator	Positif	Negatif	Item yang dipakai
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Sumber informasi	1,	2,	1, 2
	Alat komunikasi	3, 4, 5,	6	3, 4, 5, 6
	Sarana hiburan	10,	7, 8, 9	7, 8, 9, 10
	Media belajar	11, 12, 14, 15, 16	13,	11, 12, 13, 14, 15, 16
	Penggunaan internet	19	17, 18,	17, 18, 19,
	Kesehatan	25, 27,	20, 21, 22, 23, 24, 26,	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27,
	Waktu	28, 31,	29, 30, 32,	28, 29, 30, 31, 32,
	Kemalasan	-	33, 34, 35, 36, 37,	33, 34, 35, 36, 37,
	Lama penggunaan <i>gadget</i>	38,	39, 40.	38, 39, 40.
Jumlah		16	24	40

Sumber: Farida, F., (2017: 35-36)

Pengumpulan data variabel intensitas penggunaan *gadget* peserta didik dilakukan 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 intensitas penggunaan *gadget* disusun menggunakan skala Likert tanpa pilihan jawaban netral dengan skor jawaban sebagai berikut.

Tabel 7. Skor alternatif jawaban angket intensitas penggunaan *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 8. Skor alternatif jawaban angket intensitas penggunaan *gadget*

Alternatif Jawaban	Kriteria
Sering	Melakukan setiap hari dalam 1 minggu
Selalu	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)

b. Variabel Disiplin Belajar (Y)

Disiplin belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan juga perilaku patuh terhadap peraturan-peraturan, norma-norma, kaidah-kaidah atau tata tertib yang berlaku dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Adapun indikator disiplin belajar yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah menurut pendapat Hurlock (2016: 82) yaitu:

- 1) Disiplin belajar di sekolah memiliki indikator sebagai berikut:
 - a) Patuh dan taat terhadap tata tertib belajar di sekolah
 - b) Persiapan belajar
 - c) Perhatian terhadap kegiatan pembelajaran
 - d) Menyelesaikan tugas tepat waktunya
- 2) Sedangkan indikator belajar di rumah adalah sebagai berikut:
 - a) Mempunyai rencana atau jadwal
 - b) Belajar dalam tempat dan suasana yang mendukung
 - c) Ketaatan dan keteraturan dalam belajar
 - d) Perhatian terhadap materi pelajaran

Tabel 9. Kisi-kisi Variabel Disiplin Belajar (Y)

Variabel	Indikator	Positif	Negatif	Item yang dipakai
Disiplin Belajar	Patuh dan taat terhadap tata tertib belajar di sekolah	1, 4, 6, 7,	2, 3, 5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
	Persiapan belajar	9, 10, 11,	8,	8, 9, 10, 11,
	Perhatian terhadap kegiatan pembelajaran	12, 14, 16, 18	13, 15, 17, 19,	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
	Menyelesaikan tugas tepat waktunya	21,	20. 22, 23,	20, 21, 22, 23,
	Mempunyai rencana atau jadwal	24,	25,	24, 25,
	Belajar dalam tempat dan suasana yang mendukung	26, 27, 29	28, 30,	26, 27, 28, 29, 30
	Ketaatan dan keteraturan dalam belajar	32, 35	31, 33, 34, 36, 37,	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37,
	Perhatian terhadap materi pelajaran	38, 39,	40.	38, 39, 40.
Jumlah		20	20	40

Sumber : Hurlock (2016: 82)

Pengumpulan data variabel disiplin belajar peserta didik ini dengan menyebarkan angket kepada responden, selanjutnya peneliti memberikan skor terhadap pernyataan setiap item pernyataan yang ada pada angket. Angket pernyataan terdiri item soal positif dan item soal negatif. Angket disiplin belajar disusun menggunakan skala Likert tanpa pilihan jawaban netral dengan skor jawaban sebagai berikut.

Tabel 10. Skor alternatif jawaban angket disiplin belajar

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

Sumber: Sugiyono (2015: 135)

Tabel 11. Skor alternatif jawaban angket disiplin belajar

Alternatif Jawaban	Kriteria
Sering	Melakukan setiap hari dalam 1 minggu
Selalu	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 teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. 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 antara lain:

1. Kuesioner (Angket)

Sugiyono (2020: 142) menjelaskan bahwa angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Angket (kuesioner) diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai motivasi belajar dan perhatian orang tua.

Kuesioner (angket) dibuat dengan model *Likert* yang mempunyai empat alternatif jawaban untuk setiap pertanyaan yaitu selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah. Angket (kuesioner) dalam penelitian ini meniadakan jawaban ragu-ragu jawaban ‘ragu-ragu’, karena jawaban tersebut dikategorikan sebagai jawaban yang tidak memutuskan dan tidak jelas. Menggunakan skala *Likert*, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang kemudian dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Tabel 12. Skor jawaban angket penelitian

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 13. Rubrik angket penelitian

Alternatif Jawaban	Kriteria
Sering	Melakukan setiap hari dalam 1 minggu
Selalu	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)

2. Studi Dokumentasi

Riduwan (2019: 43) menyatakan dokumentasi adalah 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. Studi dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data yang relevan dengan penelitian. Studi dokumen ini dilakukan untuk memperoleh data dari tempat penelitian berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, prastasi, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Data dokumen yang diambil untuk menunjang penelitian ini

berupa profil sekolah, jumlah kelas, dan data jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2022/2023.

H. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrument 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 V SD Negeri 8 Metro Barat yang berjumlah 25 responden.

I. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen penelitian harus memenuhi persyaratan yang baik untuk mendapatkan data yang lengkap. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel. Harus ada uji prasyarat instrumen bertujuan untuk mengetahui data yang valid dan reliabel maka perlu diuji cobakan terlebih dahulu. Berikut merupakan uji validitas dan reliabilitas instrumen:

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2020: 176), suatu instrumen penelitian dikatakan valid apabila instrumen yang dipakai dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebelum digunakan untuk penelitian, instrumen angket terlebih dahulu dikonsultasikan dengan ahli untuk diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Jika instrumen valid berarti instrumen telah diuji cobakan 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.

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Skor item

Y = Skor total

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

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

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

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Syarat yang kedua dari instrumen yang baik yaitu harus reliabel. Namun instrumen yang reliabel belum tentu valid. Menurut Sukardi (2019: 162) instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Kasmadi dan Nia (2014: 79) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus Korelasi Alpha Croncbach, yaitu:

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

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya soal

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

σ_i = Varian total

n = Banyaknya soal

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

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

Keterangan:

σ_i = varians skor tiap-tiap item

ΣX_i = jumlah item X_i

N = jumlah responden

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

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

Keterangan:

Σ_{total} = Varians total

ΣX_{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 sebagai berikut:

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

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

Tabel 14. Klasifikasi Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0,00 - 0,20	Sangat Rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2013: 110)

J. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a) Uji Normalitas.

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* menurut Muncarno (2017: 71), yaitu:

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

Keterangan:

χ^2_{hitung}

2 = Nilai chi kuadrat hitung

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_h = Frekuensi yang diharapkan

k = Banyaknya kelas interval

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

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

b) Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas memiliki pengaruh 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 Tuna Cocok

RJK_E = Rata-rata Jumlah Kuadrat Error

Sumber: Riduwan (2019: 128)

Selanjutnya menentukan F_{tabel} dengan 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.

K. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis berfungsi untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* (X) terhadap disiplin belajar peserta didik (Y), maka pada penelitian ini digunakan analisis regresi sederhana untuk menguji hipotesis.

menurut Sugiyono (2015: 262) rumusan regresi sederhana, yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

\hat{Y} = Nilai yang diprediksi

x = Nilai variabel independen

a = Konstanta atau bila harga x = 0

b = Koefisien regresi

Persamaan umum regresi sederhana adalah dimana nilai a dan b dicari terlebih dahulu dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Analisis korelasi (pearson product moment) mengukur derajat keeratan hubungan antara variabel independent dengan variabel dependent. Analisis korelasi product moment digunakan untuk mengukur apakah Terdapat

pengaruh yang kuat antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar peserta didik. Rumus dari analisis product moment adalah

$$r = \frac{n(\sum XY) - (X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r = Koefisien Korelasi

X = Variabel bebas/Independent

Y = Variabel terikat/dependent

n = Banyaknya sampel

Sumber: Sugiyono (2017 : 228)

Angka korelasi berkisar 0 sampai dengan 1. Besar kecilnya angka korelasi menentukan kuat atau lemahnya pengaruh kedua variabel. Keeratan variabel dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 15. Intrepetasi Koefisien Korelasi

No	Koefesien	Interpretasi
1	0,00 - 0,19	Sangat Rendah
2	0,2 - 0,39	Rendah
3	0,4 - 0,59	Sedang
4	0,60 - 0,79	Kuat
5	0,80 - 1,00	Sangat Kuat

Sumber Sugiyono (2016 : 228)

Korelasi dapat positif atau negatif. Korelasi positif menunjukkan arah yang sama antar variabel, artinya jika variabel X besar, maka variabel Y semakin besar pula sebaliknya, korelasi negatif menunjukkan arah yang berlawanan artinya jika variabel X besar maka variabel Y kecil

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Office Excel. Jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah

Ha: Terdapat pengaruh negatif intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

Ho: Tidak terdapat pengaruh negatif antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat.

Adapun kriteria hipotesis di atas adalah sebagai berikut:

- Jika $R_{hitung} > R_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh yang negatif atau H_a diterima dan H_0 ditolak,
- Jika $R_{hitung} < R_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh negatif atau H_a ditolak dan H_0 diterima.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan sebuah gagasan yang tercapai pada akhir penelitian. Berdasarkan data hasil penelitian yang didasari dari uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Ajaran 2022/2023, dengan koefisien korelasi (r) sebesar 0,457 atau korelasi berkategori sedang. Artinya bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* peserta didik maka semakin rendah disiplin peserta didik dan sebaliknya jika intensitas penggunaan *gadget* peserta didik rendah maka semakin tinggi juga disiplin belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diajukan saran bagi penelitian sebagai berikut

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan meningkatkan kedisiplinan dalam belajar dengan mematuhi aturan-aturan yang ada di sekolah serta lebih bijak dalam penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan tidak untuk mengakses konten-konten yang tidak bermanfaat.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan untuk terus menanamkan kedisiplinan kepada peserta didik dengan mengingatkan tentang peraturan-peraturan yang ada di sekolah, dan alangkah lebih baik lagi bila pendidik juga membimbing serta memberikan arahan lebih kepada peserta didik dalam penggunaan *gadget*

secara bijak serta mengurangi/mengatur waktu dalam penggunaan *gadget* dirumah sehingga dapat meningkatkan disiplin belajar peserta didik

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk selalu menghimbau kepada pendidik tentang peraturan-peraturan yang ada di sekolah kepada peserta didik dalam rangka meningkatkan disiplin belajar peserta didik..

4. Orang Tua

Orang tua diharapkan agar terus mengawasi, membimbing, serta mengontrol anak dalam menggunakan *gadget* dan belajar dirumah, sehingga dapat meningkatkan disiplin belajar peserta didik

5. Peneliti Selanjutnya

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. 2005. *Attitudes, Personality, and Behavior*. Open University Press, New York .
- Akmaluddin, A., & Haqqi, B. 2019. Kedisiplinan belajar siswa di sekolah dasar (sd) negeri cot keu eung kabupaten aceh besar (studi kasus). *Journal Of Education Science*, 5(2), 1-12.
- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila: Jurnal PPKn & Hukum*, 13(1), 64-76.
- Ansel, M. F., & Pawe, N. 2021. Pengaruh Bimbingan Belajar Orangtua Terhadap Disiplin Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 301-312.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- _____ 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Astuti, N., Farhani, Z., dan Muhisom. 2023. *Hubungan Intensitas Mengakses Gadget dan Kedisiplinan Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat*. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(2), 1-12.
- Chusna, P. A. 2017. "Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Daryanto, A. 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar*. CV Yrama Widya, Bandung.
- Daryanto, S. D. 2013. *Implementasi pendidikan karakter di sekolah*. Gava Media, Yogyakarta.
- Dewanti,dkk. 2016. Hubungan ketrampilan sosial dan penggunaan *gadget* smartphone dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(3),126-131.

- Ekawati, S. 2016. Pengaruh ked isiplinan dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 119–130.
- Farhana, H. 2019. Wise In The Use Of *Gadgets* In Elementary School Children. *In Proceeding The International Seminar*. 1(2), 143-153.
- Farida, F. 2017. *Pengaruh disiplin belajar dan intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan*. (Doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Kota Malang. Diakses pada tanggal 15 November 2022
- Fitria, I. 2019. *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis*. (Doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Riau. diakses 14 November 2022.
- Fitriyani, Zulfi. 2019. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V di MI NU Matholi'ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus, Kota Kudus. diakses 27 November 2022.
- Frisnawati, A. 2012. Hubungan antara intensitas menonton reality show dengan kecenderungan perilaku prososial pada remaja. *Jurnal Empathy*, 1(1), 47-58.
- Hadianti, L. S. 2017. Pengaruh Pelaksanaan tata tertib sekolah terhadap kedisiplinan belajar siswa (Penelitian deskriptif analisis di SDN Sukakarya II Kecamatan samarang Kabupaten Garut). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 2(1), 1-8.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. 2021. Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151-164.
- Hurlock, E. B. 2016. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (terjemahan)*. Erlangga, Jakarta.
- Jayanti, dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Bidang Muamalah, Ekonomi Dan Bisnis*. Media Sains Indonesia, Bandung.
- Kartika, Dyah. 2018. *Gadget No Buku Yes*. Pustaka Saga, Surabaya.
- Kapp, K. M. 2007. *Gadgets, Games and Gizmos for Learn Ing: Tools and Techniques for Transferring Know-How from Boomers to Gamers*. John Wiley & Sons.
- Kasmadi, N. S. S. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.

- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar National Etnomatnesia*, Yogyakarta. 3(1), 745-751.
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2), 1-6.
- Muthi'ah, U. 2021. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur (Doctoral dissertation), Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Kota Makasar. Diakses 17 Novemver 2022) .
- Muhisom, M., Hariyanto, H., Astuti, N., & Nuraini, S. 2022. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2). 1-16.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. 2019. Pengaruh Intensitas Penggunaan Game *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169-192.
- Noormiyanto, F. 2018. Pengaruh Intensitas Anak Mengakses *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Journal Elementary School*, 5(5), 138-148.
- Novan, A. 2013. *Manajemen Kelas: Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Novitasari, N. 2019. Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167-188.
- Pebriana, P. H. 2017. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Putra, H. M. 2020. Perilaku Kedisiplinan Siswa Dilihat dari Etika Belajar di Dalam Kelas. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(1), 97-104.
- Purwanto, M. Ngalim. 2014. *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Rachman, A. S., KHB, M. A., & Setianingsih, E. S. 2020. An Analysis of the Use of *Gadget* on Students' Learning Outcome (Case Study). *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 558–565.

- Rahmawati, P. 2022. *Penggunaan Gadget dan Dampaknya Pada Karakter Peduli Anak Usia Sekolah Dasar. (Studi di RT 001 Kel/Desa Ngipik, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung)* (Doctoral dissertation, Skripsi). Universitas Muhammadiyah Magelang, Malang. diakses 21 November 2022.
- Riduwan. 2013. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2019. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Penelitian Pemula*. Alfabeta, Bandung.
- Rusni. 2018. Pengaruh Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-9.
- Rozalia, M. F. 2017. Hubungan intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722-731.
- Sandrawita, E. (2019). *Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) Dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP Di Rt 01 Kelurahan Pelabuhan Baru* (Doctoral dissertation), IAIN Curup. Bengkulu. diakses 22 November 2022.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. 2021. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.
- Saputra, B. R. 2019. *Hubungan Penggunaan Gadget dan Game Online Dengan Karakter Sosial*. (Skripsi). Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Magelang. diakses 26 November 2022).
- Septirahmah, A. P., & Hilmawan, M. R. 2021. Faktor-faktor Internal Yang Mempengaruhi Kedisiplinan: Pembawaan, Kesadaran, Minat dan Motivasi, Serta Pola Pikir. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 618-622.
- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Palangka Raya.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Susilawati, A. 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam. Banda Aceh. diakses 26 November 2022.

- Setioningrum, Fitriyanti. 2019. *Hubungan Antara Konsep Diri Dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja*. (Skripsi). Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung. Bandar Lampung. diakses 19 November 2022.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan:(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Alfabeta, Bandung.
- _____. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suharya, Purnamasari, R., & Elizabeth, Y. 2019. *Hubungan Antara Disiplin Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika*. (Tesis). Universitas Pakuan. Bogor. diakses 24 November 2022.
- Sukardi, H. M. 2021. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Suyono & hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Tu'u, T. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia, Jakarta.
- Wantah, M. J. 2005. *Pengembangan Disiplin Dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Wati, N. R., & Sodik, M. A. 2018. *Gadget di kalangan Remaja Dampak Kecanduan Gadget di Kalangan Anak Sekolah*. *Jurnal STIKes Surya Mitra Husada*. 1(1), 1-9.
- Widiawati, I., & Sugiman, H., Edy. 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. *E-jurnal Keperawatan*. 6(1). 1-6.