



Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Disiplin Siswa Kelas V di MIS Pesantren Dairi

Syarifah Tio Wulan R^{1*}, Ramadan Lubis², Lailatun Nur Kamalia Siregar³

^{1,2,3}UIN Sumatera Utara, Indonesia

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang

*Korespondensi penulis: syalfarz12@gmail.com

Abstract. *This research discusses the influence of gadget use on the development of class V students' discipline at MIS Pesantren Dairi with the aim of 1) knowing the intensity of gadget use for class V students at MIS Pesantren Dairi; 2) determine the level of discipline of class V students at MIS Pesantren Dairi; 3) determine the effect of gadget use on the development of discipline in class V students at MIS Pesantren Dairi. This research uses a quantitative type of research, the approach used in this research is an ex post facto approach. Research with an ex post facto approach is used to see the influence of the independent variable on the dependent variable. The data collection technique in this research is in the form of a questionnaire distributed to students. The subjects of this research were 30 class V students at MIS Pesantren Dairi. The results of this research show that the use of gadgets influences the development of students' disciplined character in learning. The relationship between the two variables X and Y is obtained using the Pearson product moment formula with a result of 0.4711. Based on the classification table of Pearson's r correlation coefficient values, the relationship between the two variables is quite strong/quite large. From the research results, it can be concluded that the higher the use of gadgets by students, the higher the influence on the development of students' disciplinary character (negative impact). Conversely, the lower the use of gadgets by students, the lower the influence on the development of students' disciplinary character.*

Keywords: *Discipline, Gadgets, Student.*

Abstrak. Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan disiplin siswa kelas V di MIS Pesantren Dairi dengan tujuan untuk 1) mengetahui intensitas penggunaan *gadget* siswa/i kelas V di MIS Pesantren Dairi; 2) mengetahui tingkat kedisiplinan siswa/i kelas V di MIS Pesantren Dairi; 3) mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan disiplin pada siswa kelas V di MIS Pesantren Dairi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *ex post facto*. Penelitian dengan pendekatan *ex post facto* digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket yang disebarikan kepada peserta didik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di MIS Pesantren Dairi yang berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perkembangan karakter disiplin siswa dalam pembelajaran. Hubungan kedua variabel X dan Y, diperoleh dengan menggunakan rumus *pearson product moment* dengan hasil 0,4711. Berdasarkan tabel klasifikasi nilai koefisien korelasi *r pearson* maka: hubungan antara kedua variabel tersebut adalah cukup kuat/cukup besar. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget* oleh siswa maka semakin tinggi juga pengaruh terhadap perkembangan karakter disiplin siswa (bedampak negatif). Sebaliknya, semakin rendah penggunaan *gadget* oleh siswa maka semakin rendah juga pengaruh terhadap perkembangan karakter disiplin siswa.

Kata Kunci: Disiplin, *Gadget*, Siswa.

1. LATAR BELAKANG

Gadget saat ini menjadi salah satu alat komunikasi yang paling berpengaruh terhadap perkembangan anak. Anak-anak saat ini sudah menjadi konsumen aktif dalam penggunaan produk elektronik. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak merupakan masa keemasan dimana mereka sedang bersemangat mencari tahu tentang apa yang ada disekitar mereka. *Gadget* dengan sifat adiksinya tentu semakin menambah rasa penasaran bagi anak-anak, hal inilah yang akan menyebabkan terganggunya proses perkembangan pada anak (Sunita & Mayasari, 2018).

Namun sayangnya, banyak orangtua yang abai terkait penggunaan *gadget* pada anak sekolah khususnya anak usia dini dan sekolah dasar. Banyak orang tua yang terlalu memberi kebebasan bagi anak untuk mengakses internet bahkan dalam waktu yang lama. Selain itu, banyak juga orangtua yang tidak memberikan bimbingan pada anak saat mengakses internet.

Penggunaan *gadget* seolah-olah menjadi gaya hidup yang harus diikuti oleh semua orang di dunia saat ini. *Gadget* mempunyai sifat adiktif atau candu, hal ini menjadikan banyak orang rela menghabiskan banyak waktunya untuk berselancar di media sosial dan mengorbankan waktu mereka. Hal ini tentu akan semakin berdampak negatif jika pengguna *gadget* itu adalah anak usia sekolah khususnya sekolah dasar. Pemakaian *gadget* yang berlebihan tentunya akan memberi pengaruh yang buruk terhadap perkembangan psikologis dan sosial anak (Marzuki & dkk, 2021).

Gadget dengan sifat adiktif ini tentu akan membawa pengaruh buruk bagi anak khususnya di sekolah dasar, banyak anak yang cenderung menjadi malas melakukan aktivitas fisik dan luar ruangan, tempramental anak yang meninggi, sulit diberitahu atau diberi nasihat, dan hal yang lebih parah adalah anak-anak akan meniru tingkah laku yang mereka lihat di game (Layyinatun Syifa, 2019). Banyak anak-anak umur sekolah yang juga belajar perkataan-perkataan yang kotor saat bermain game khususnya game online.

Selain hal di atas, *gadget* juga memengaruhi salah satu karakter anak yaitu kedisiplinan. Banyak anak sekolah dasar yang tidak peduli dengan tugas sekolah, tugas rumah hingga terlambat atau lupa mengerjakan sholat karena sibuk bermain game atau berselancar di dunia maya.

Permasalahan kedisiplinan ini juga semakin meresahkan saat pemberlakuan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19. Tentunya, penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat terlebih bagi orangtua yang tidak memberi batasan terhadap pemakaian *gadget* pada anak. Banyak anak yang cenderung lalai mengerjakan tugas sekolah maupun tugas rumah karena sibuk bermain dengan *gadget*.

Pola kedisiplinan yang konsisten perlu diterapkan oleh para orang tua, apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses oleh anak, hal ini berguna untuk menghindarkan anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget. Pada dasarnya, disiplin merupakan kebutuhan dasar bagi perkembangan perilaku anak, mengingat bahwa pada masa inilah anak-anak akan lebih efektif untuk memahami aturan. Penanaman sikap disiplin tentunya perlu dimulai sedini mungkin (Bualiku, Karliani, & Saefulloh, 2023).

Dari observasi awal yang dilakukan di MIS Pesantren Dairi, setelah kembali diberlakukannya pembelajaran di sekolah, banyak peserta didik yang tingkat kedisiplinannya mulai menurun, mulai dari pengumpulan tugas yang tidak lengkap, terlambat ke sekolah, jam tidur yang semakin lama dan mengulur-ulur waktu sholat.

2. KAJIAN TEORITIS

Penggunaan Gadget

Pengertian *Gadget*

Gadget adalah kata yang merujuk ke perangkat elektronik yang memiliki fungsi yang sangat spesifik, misalnya sebagai perekam suara, memainkan video, menampilkan foto, bahkan bisa digunakan sebagai alat pengawas. Kata *gadget* sering kali digunakan di media massa maupun media elektronik. Istilah *gadget* dalam bahasa Indonesia merupakan sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah perangkat elektronik dalam bentuk teknologi informasi dengan fungsi spesifik sesuai dengan konteks di era disrupsi saat ini (Wulan & dkk, 2022).

Secara umum, gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa gadget merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. Gadget adalah perangkat elektronik portabel karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik (Anggraini, 2019).

Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan *gadget* adalah bahasa spesifiknya.

Istilah *gadget* awalnya berasal dari lelucon satir pada 1850-an tentang pengganti untuk suatu benda yang digunakan oleh seseorang dengan daya ingat rendah. Vivian Drake merupakan orang yang mempopulerkan kata *gadget*, dalam sebuah tulisannya di bukunya yang berjudul *Above the Battle* yang terbit tahun 1918, Vivian menyebutkan “*Our ennui was*

occasionally relieved by new gadget. Gadget is the flyng slang for invention! Some gadgets were good, some comic and some extraordinary". Istilah *gadget* yang dipakai pada era tersebut berkonotasi tentang sebuah kekompakan dan mobilitas. Dari referensi lain menyatakan bahwa *gadget* berasal dari bahasa Prancis yaitu *gachette* yang artinya berkaitan dengan perangkat kecil dalam mekanisme menembak, atau *gagge* yang artinya alat kecil atau aksesoris. Istilah *gadget* masih diperbincangkan hingga tahun 1956, dalam sebuah esai dengan judul *The Great Gizmo* yang ditulis oleh Reyner Banham seorang kritikus arsitektur, ia mendefinisikan istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik memiliki sebuah unit dengan kemampuan kinerja yang tinggi (Asminingtyas, 2020).

Penggunaan Gadget Pada Anak

Kecenderungan anak-anak untuk menggunakan *gadget* berasal dari pengaruh lingkungan maupun keluarga. Lingkungan tempat anak itu berada, juga mendukung anak tersebut untuk menggunakan *gadget*. Kondisi keluarga yang kurang kondusif seperti anggota keluarga yang sibuk, membuat anak mengalihkan perhatiannya pada *gadget* milik orangtua. Semisal anak tidak ingin bermain diluar bersama temannya, atau orang tua yang tidak memperbolehkan karena alasan tertentu, maka *gadget* menjadi alternatif andalan untuk membuat anak diam atau betah dirumah (Rahmala & dkk, 2019).

Penggunaan *gadget* ibarat pisau bermata dua, dampak positif penggunaan *gadget* sama besarnya dengan dampak negatif yang ditimbulkannya. Diantara dampak positif penggunaan *gadget* adalah:

- a. Berkembangnya imajinasi anak
- b. Melatih kecerdasan
- c. Meningkatkan rasa percaya diri
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah

Penggunaan gadget pada anak tidak dapat dihindari dari beberapa faktor, diantaranya adalah:

- a. Kecanggihan dari *gadget*, kecanggihan dari *gadget* ini menjadi perhatian bagi anak usia dini terlebih untuk bermain game. Anak-anak yang sejatinya memiliki rasa penasaran yang tinggi.
- b. Keterjangkauan harga *gadget*. Saat ini, sangat mudah untuk membeli *gadget* baru dengan harga yang relatif murah bahkan dengan spesifikasi yang bagus.
- c. *Gadget* hadir dengan fitur-fitur menarik. Fitur-fitur inilah yang menjadi indikator dari kecanduan *gadget*.

- d. Lingkungan. Hal ini merupakan faktor paling berpengaruh bagi anak dalam penggunaan *gadget*. Jika anak melihat orang-orang disekitarnya selalu menggunakan *gadget*, anak yang awalnya tidak peduli akan mulai penasaran.

Kedisiplinan

Pengertian Disiplin

Kata disiplin dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki makna tata tertib, ketaatan (kepatuhan) kepada peraturan. Menurut Darmono sebagaimana dikutip dari Sobri, menjelaskan bahwa disiplin memiliki arti pengendalian dan pengarahan diri (*self control and self direction*) (Sobri A. , 2020). Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa disiplin merupakan usaha untuk mengendalikan dan mengarahkan diri yang dilakukan oleh diri sendiri. Kemendiknas mendeskripsikan disiplin sebagai tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan (Ramadhani & dkk, 2020).

Sedangkan dalam bahasa Inggris yaitu “*discipline*” yang berarti: (a) Tertib, taat atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri. (b) Latihan membentuk, meluruskan atau menyempurnakan sesuatu, sebagai kemampuan mental atau karakter moral. (c) Hukuman yang diberikan untuk melatih atau memperbaiki. (d). Kumpulan atau sistem-sistem peraturan-peraturan bagi tingkah laku (Musbikin, 2019).

Selanjutnya Hidayatullah menjelaskan bahwa disiplin adalah suatu ketaatan yang didukung oleh kesadaran yang sungguh-sungguh untuk melaksanakan tugas dan kewajiban serta bertindak sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku dalam lingkungan tertentu (Sobri A, 2020). Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa disiplin harus berasal dari dalam diri seseorang, dilakukan dengan penuh kesadaran, orang yang disiplin tahu bahwa mereka harus mematuhi aturan-aturan yang berlaku. Disiplin berdasarkan pengertian ini bukan hanya terkait aturan yang berlaku disekitar, tetapi juga melaksanakan tugas dan kewajiban yang dibebankan kepada seseorang.

Disiplin Dalam Perspektif Islam

Konsep Disiplin juga sudah sangat rapi tersusun dalam Al-Qur'an sehingga salah satu tanda dari orang yang beriman adalah disiplin. Salah satu ayat yang membahas tentang konsep disiplin adalah Q.S. An-Nisa: 59

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولَى الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِنْ تَنَازَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِنْ كُنْتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا ٥٩

Artinya: “ Wahai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nabi Muhammad) serta ululamri (pemegang kekuasaan) di antara kamu. Jika kamu berbeda pendapat tentang sesuatu, kembalikanlah kepada Allah (Al-Qur'an) dan Rasul (sunahnya) jika kamu beriman kepada Allah dan hari Akhir. Yang demikian itu lebih baik (bagimu) dan lebih bagus akibatnya (di dunia dan di akhirat)”.

Ayat ini menjelaskan betapa pentingnya disiplin dalam beragama. Ayat ini menjelaskan bahwa disiplin adalah salah satu wujud keta'atan epada Allah swt. Dengan berdisiplin, maka kita akan mendapatkan keberkahan hidup yang berujung kepada nilai-nilai keimanan yang semakin tinggi (Simamora, 2019).

Dikutip dari Budhy, Nurcholish Madjid (2022) menyebutkan bahwa konsep disiplin yang diajarkan oleh agama punya posisi penting dalam kehidupan di ruang publik. Menurutnya, disiplin bukan hanya sikap sosial semata. Namun lebih merupakan manifestasi atas keyakinan dan keberagaman seseorang, dalam hal ini Nurcholish menyatakan disiplin bisa tumbuh dan mentradisi hanya jika dikaitkan dan didasarkan pada keyakinan hidup yang menyeluruh dan total, dan jika seseorang telah menemukan makna hidup dalam keyakinan tersebut. Sistem keyakinan seperti itu, disediakan oleh agama-agama atau ideologi sepadan agama,. Semuanya menghasilkan perilaku disiplin yang tinggi. Itulah sebabnya maka dalam hampir setiap perbincangan mengenai usaha menegakkan disiplin nasional perlu juga dikaitkan dengan peran agama dalam memberi tuntunan bagi para pemeluknya untuk berdisiplin.

Al-Maraghi dalam tafsirnya sebagaimana dikutip dari Sofia menafsirkan Qs. Al-‘Ashr ayat 1-3

وَالْعَصْرِ ۝ ١ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝ ٢ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصُوا بِالْحَقِّ ۝ وَتَوَّصُوا بِالصَّبْرِ ۝
٣

Artinya: “Demi masa, sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran”

Pada ayat pertama dapat diketahui bahwa orang yang memiliki keimanan dan niat yang kuat akan timbul dorongan untuk memanfaatkan waktu dengan sebaik-baik mungkin. Selanjutnya pada ayat kedua berisi tentang nilai-nilai pendidikan kedisiplinan. Pada ayat tersebut dikatakan bahwa manusia berada dalam kerugian, dan disini disiplin menjadi cikal bakal terbentuknya rencana untuk masa depan yang akan dihadapi. Pada ayat terakhir, dalam tafsir Al-Maraghi disebutkan bahwa prinsip kedisiplinan dalam diri seseorang akan terjaga ketika keimanan sudah mendarah daging dalam dirinya. Selanjutnya seseorang yang telah

tertanam sikap disiplin dalam dirinya maka ia akan berusaha untuk menanamkan kedisiplinan itu kepada orang lain juga, dengan cara menasehati dalam kebenaran dan kesabaran (Alwaliyah & Tantowie, 2017).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *ex post facto*. Pada penelitian ini variabel bebas (X) adalah penggunaan *gadget* sedangkan variabel terikat (Y) adalah perkembangan karakter disiplin siswa. Penelitian ini dilakukan di MIS Pesantren Dairi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* yaitu sampel *purposive*. Penarikan sampel disesuaikan dengan ciri atau syarat tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel dalam penelitian ini populasi siswa sebanyak 30 orang akan digunakan seluruhnya sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan skala Likert yang dianalisis dengan cara pemberian skor pada setiap pernyataan siswa. Lembar angket yang akan digunakan pada penelitian ini digunakan sebagai alat untuk mendapatkan data pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter disiplin peserta didik. Peneliti menggunakan sebanyak 30 butir soal.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Gadget

No.	Variabel Penelitian	No Butir	Jumlah
1.	Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	1,2,3,4	4
2.	Pemanfaatan <i>gadget</i>	5,6,7,8	4
3.	Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap disiplin siswa	9,10,11,12,13,14,15,16	8
4.	Pendampingan orangtua/guru	17,18,19,20,21	5
5	Perkembangan Disiplin	22,23,24,25,26,27,28,29,30	9
Jumlah			30

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dijelaskan berdasarkan informasi dan penemuan data lapangan yang diperoleh dari instrumen penelitian yang berkaitan dengan variabel penggunaan *gadget* (X) dan sikap disiplin (Y) di kelas V SD MIS Pesantren Dairi. Adapun hasil penelitian yang diperoleh yaitu:

Hasil Intensitas penggunaan gadget (X) siswa/i kelas V di MIS Pesantren Dairi

Hasil uji kecenderungan penggunaan Gadget dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Frekuensi Uji Kecenderungan Penggunaan Gadget (X)

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X < 57$	9	30%	Rendah
2	$57 < X \leq 63$	6	20%	Cukup
3	$63 < X \leq 67$	5	16,7%	Sedang
4	$67 < X \leq 77$	10	33,3%	Tinggi
	Jumlah	30	100%	

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat dijabarkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa terbagi menjadi 4 kategori, sebanyak 10 siswa berada pada kategori tinggi (33,3%), 5 siswa kategori sedang (16,7%), 6 siswa kategori cukup (20%) dan 9 orang kategori rendah (30%).

Variabel Disiplin Siswa (Y) kelas V di MIS Pesantren Dairi

Hasil data penelitian perkembangan sikap disiplin yang telah diolah kemudian diperoleh nilai *range*, maksimum, minimum, mean, dan standar deviasi melalui analisis statistik deskriptif dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel*. kecenderungan penggunaan Gadget terhadap perkembangan sikap disiplin siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Frekuensi Uji Kecenderungan Perkembangan Sikap Disiplin Siswa (Y)

No	Interval Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X < 23$	7	23,3%	Rendah
2	$23 < X < 28$	9	30%	Cukup
3	$28 < X < 32$	8	26,7%	Sedang
4	$32 < X < 36$	6	20%	Tinggi
	Jumlah	30	100%	

Berdasarkan data pada tabel 3 dapat dijabarkan bahwa untuk variabel sikap disiplin siswa ada 6 siswa (20%) kategori tinggi, 8 siswa (26,7%) kategori sedang, 9 siswa (30%) kategori cukup, dan 7 siswa (23,3%) kategori rendah.

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan disiplin pada siswa kelas V di MIS Pesantren Dairi

Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas menggunakan rumus chi-kuadrat (χ^2)

No	Variabel Penelitian	N	χ^2_{Hitung}	χ^2_{Tabel}	Ket
1	Penggunaan Gadget (X)	30	6,895962	7,81	Berdistribusi Normal
2	Sikap Disiplin Siswa (Y)	30	5,87334	7,81	Berdistribusi Normal

Dari tabel uji normalitas di atas, dapat disimpulkan bahwa data variabel X memperoleh $\chi^2_{\text{Hitung}} < \chi^2_{\text{Tabel}}$ ($6,89 < 7,81$). Sementara itu, data variabel Y memperoleh $\chi^2_{\text{Hitung}} < \chi^2_{\text{Tabel}}$ ($5,87344 < 7,81$). Maka, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas chi square, dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berasal dari data yang berdistribusi **normal**.

Koefisien Korelasi

Hubungan kedua variabel X dan Y, diperoleh dengan menggunakan rumus *pearson product moment* dengan hasil 0,4711. Berdasarkan tabel klasifikasi nilai koefisien korelasi *r pearson* maka: hubungan antara kedua variabel tersebut adalah cukup kuat/cukup besar.

Uji Linieritas (Kelinearan Persamaan Regresi)

Uji linearitas digunakan untuk mengkonfirmasi apakah sifat linear antara dua variabel yang diidentifikasi secara teori atau tidak dengan hasil observasi yang ada. Berikut ini adalah tabel hasil uji linearitas yang sudah peneliti olah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Linieritas (Kelinearan Persamaan Regresi)

ANOVA					
	<i>Df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>
Regression	1	162.7596959	162.7597	7.986708	0.0085967
Residual	28	570.6069708	20.37882		
Total	29	733.3666667			

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa $F_{\text{hitung}} = 7,986708$ dengan taraf signifikansi 0,0085967. Hal ini menunjukkan bahwa nilai koefisien signifikansi ($0,0085 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan Y.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel* maka didapat hasil regresi sederhana pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Redresi Linear Sederhana

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0.471099726
R Square	0.221934952
Adjusted R Square	0.194146914
Standard Error	4.514290685
Observations	30

Berdasarkan Tabel 6, nilai signifikansi dari tabel *Regression Statistic* menunjukkan nilai koefisien determinasi 0,194 atau 19,4 %. Hal ini berarti bahwa X dapat menjelaskan Y sebesar 19,4% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Sementara untuk persamaan dari regresi linear sederhana dapat dilihat dari tabel 7 berikut.

Tabel 7. Persamaan Regresi Linear dari Variabel X dan Y

	<i>Coefficient s</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>	<i>P-value</i>	<i>Lower 95%</i>	<i>Upper 95%</i>	<i>Lower 95,0%</i>	<i>Upper 95,0%</i>
Intercept	10.4309383	6.18932521	1.685311	0.103044	2.24731966	23.1091963	2.24731966	23.10919627
X	0.272431562	0.096399217	2.826077	0.008597	0.074966717	0.46989641	0.074966717	0.469896406

Berdasarkan Tabel 7, maka persamaan regresi linear dari variabel x dan x yaitu $Y = 10,43 + 0,272X$. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan koefisien regresi variabel penggunaan *gadget* (X) sebesar 10,43 yang menyatakan bahwa setiap penambahan 20% nilai penggunaan *gadget* maka akan mempengaruhi perkembangan karakter disiplin siswa (Y) sebesar 10,43. Hasil tersebut juga dapat dilihat dari angka koefisien regresi yang bernilai positif, sehingga arah pengaruh variabel X dan Y adalah positif.

Uji Signifikan (Uji-t)

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka dilakukan uji signifikansi (Uji-t) dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Hasil perhitungan dapat dilihat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Signifikansi (Uji-t) dari Variabel X dan Y

	X	Y
Mean	63.76666667	27.766667
Variance	72.94367816	25.288506
Observations	30	30
Pearson Correlation	0.473989168	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	29	
t Stat	25.99944659	
P(T<=t) one-tail	0.0000000000000000000060	
t Critical one-tail	1.699127026533500000000000	
P(T<=t) two-tail	0.0000000000000000000121	
t Critical two-tail	2.045229642132700000000000	

Berdasarkan Tabel 8, diperoleh hasil uji signifikansi (uji-t) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa variabel X dan Y saling berpengaruh.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Microsoft Excel* dan didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Pengujian Hipotesis

N	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
30	2,826077	1,701131	Ha diterima Ho ditolak

Berdasarkan hasil pada Tabel 9 diperoleh $t_{hitung} = 2,826077$, sementara $t_{tabel} = 1,701131$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} (2,826077) > t_{tabel} (1,701131)$ yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan keseluruhan hasil perhitungan statistik di atas, maka penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perkembangan karakter disiplin siswa dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget* oleh siswa maka semakin tinggi juga pengaruh terhadap perkembangan karakter disiplin siswa (bedampak negatif).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan bahwa Penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perkembangan karakter disiplin siswa dalam pembelajaran. Hubungan kedua variabel X dan Y, diperoleh dengan menggunakan rumus *pearson product moment* dengan hasil 0,4711. Berdasarkan tabel klasifikasi nilai koefisien korelasi *r pearson* maka: hubungan antara kedua variabel tersebut adalah cukup kuat/cukup besar. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget* oleh siswa maka semakin tinggi juga pengaruh terhadap perkembangan karakter disiplin siswa (bedampak negatif). Sebaliknya, semakin rendah penggunaan *gadget* oleh siswa maka semakin rendah juga pengaruh terhadap perkembangan karakter disiplin siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Alwaliyah, S. R., & Tantowie, T. A. (2017). Nilai-nilai pendidikan kedisiplinan dalam Al-Qur'an Surat Al-'Ashr ayat 1-3 menurut Tafsir Al-Maraghi. *Tarbiyah Al-Aulad*.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada anak*. Medan: Serayu Publishing.
- Asminingtyas, A. (2020). *Perilaku remaja dalam penggunaan gadget*. Malang.
- Bualiku, A., Karliani, E., & Saefulloh, A. (2023). Peran orang tua dalam membentuk karakter disiplin pada anak dalam penggunaan gadget (Studi pada masyarakat di lingkungan RT. 04 RW. 13 Kelurahan Palangka, Kecamatan Jekan Rasa Kota Palangka Raya). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 392.
- Layyinatus Syifa, E. S. (2019, November). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527.
- Marzuki, S., & dkk. (2021, Februari). Kedisiplinan siswa di SMK Muhammadiyah 2 Sleman ditinjau dari pengaruh penggunaan gadget. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 27.
- Musbikin, I. (2019). *Penguatan pendidikan karakter*. Bandung: Nusa Media.
- Rahmala, P. Z., & dkk. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini. *Pengembangan sumber daya menuju masyarakat madani berkearifan lokal*, 302.
- Ramadhani, J., & dkk. (2020). *Pendidikan karakter di sekolah dasar*. Bengkulu: LP2 IAIN Curup.
- Ramli, N. (2020). *Pendidikan karakter: Implementasi pembelajaran IPS menengah pertama*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Sobri, A. (2020). *Kontribusi kemandirian dan disiplin belajar terhadap hasil belajar*. Bogor: Guepedia.

- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance*, 3(3).
- Wulan, A. N., & dkk. (2022). *Literasi teknologi di era disrupsi: Catatan kritis mahasiswa*. Semarang: Alinea Media Dipantara.
- Yulianti, R., & Prasetyo, B. (2021). Peran gadget dalam perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 44-52.
- Zahra, A., & Kurniawati, D. (2022). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap pola tidur anak sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak*, 4(2), 76-89.