

**KORELASI INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN SIKAP DISIPLIN
SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 1 KARANGMONCOL KABUPATEN
PURBALINGGA DI MASA PANDEMI COVID-19**



IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

Diajukan kepada program studi Bimbingan Konseling Islam

Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

Untuk memenuhi salah satu syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Sos)

Oleh:

Karlina Eka Wibowo

NIM. 1717101065

IAIN PURWOKERTO

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO

TAHUN 2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karlina Eka Wibowo

NIM : 1717101065

Jenjang : S-1

Fakultas : Dakwah

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam

Judul : Korelasi Intensitas Penggunaan Gadget dan Sikap Disiplin Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol di Masa Pandemi COVID-19

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi ini merupakan hasil penelitian atau karya sendiri. Semua sumber yang digunakan dalam penulisan ini telah diicantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. Apabila dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka peneliti bersedia menerima sanksi yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 17 Juli 2021



Karlina Eka Wibowo

NIM.1717101065

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

**KORELASI INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN SIKAP DISIPLIN
SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 1 KARANGMONCOL DI MASA PANDEMI
COVID-19**

yang disusun oleh Saudara: **Karlina Eka Wibowo, NIM.1717101065**, Program Studi **Bimbingan dan Konseling Islam** Jurusan **Bimbingan dan Konseling Islam**, Fakultas Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, telah diujikan pada tanggal: **22 Juli 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos.)** pada sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing,



Dr. Henie Kurniawati, M.A. Psi.
NIP 19790530 200701 2 019

Sekretaris Sidang/Penguji II,



Lutfi Faisol, M.Pd.
NIP 19921028 201903 1 013

Penguji Utama,



Dra. Amirotn Sholikhah, M.Si.
NIP 19651006 199303 2 002

Mengesahkan,

Tanggal 4 Agustus 2021



Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag.
NIP 19691219 199803 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosah Skripsi

Sdr. Karlina Eka Wibowo

Lamp : -

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Dakwah

IAIN Purwokerto

Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Karlina Eka Wibowo

NIM : 1717101065

Jenjang : S-1

Fakultas/Jurusan : Dakwah/Bimbingan dan Konseling Islam

Judul Skripsi : Korelasi Intensitas Penggunaan Gadget dan Sikap Disiplin Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol di Masa Pandemi COVID-19

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 17 Juli 2021

Dosen Pembimbing,



Dr. Henie Kurniawati, S.Psi., M.A. Psikolog

NIP 19790530 200701 2 019

Korelasi Intensitas Penggunaan Gadget dan Sikap Disiplin Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol di Masa Pandemi COVID-19

Karlina Eka Wibowo

NIM. 1717101065

Email : karlinaekawibowo@gmail.com

Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah

Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

ABSTRAK

Pada era modern seperti sekarang ini teknologi berkembang sangat pesat apalagi dengan adanya musibah dunia atau pandemi COVID-19 yang berdampak juga terhadap dunia pendidikan di Indonesia. Gadget menjadi salah satu sarana yang digunakan dalam pembelajaran di rumah (*work from home*). Dengan berbagai fitur dan kelebihan yang ada dalam gadget, gadget tentu memiliki kelemahan pula salah satunya dalam hal kedisiplinan penggunaannya. Terlalu intensnya individu dalam menggunakan gadget ini akan berpengaruh terhadap aktivitas sehari-hari, seperti menunda-nunda pekerjaan, lupa atau lalai dengan prioritasnya, dan lain sebagainya yang mana itu semua menjadi salah satu bentuk sikap disiplin yang sering kali kita lihat. Sikap disiplin ini sebenarnya bisa dibentuk oleh diri sendiri yang harus berusaha *konsisten* mengarahkan hal-hal ke arah yang lebih positif dan itu semua juga tentu harus didorong oleh orang-orang sekitar terutama keluarga, lingkungan dan guru di sekolah.

Penelitian bertujuan untuk (1) Mengetahui intensitas penggunaan gadget pada siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol, (2) Mengetahui tingkat disiplin siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol, (3) Mengetahui korelasi intensitas penggunaan gadget dengan sikap disiplin siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol dimasa pandemi COVID-19.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Karangmoncol. Dengan sampel penelitian berjumlah 54 siswa. Sampel ini diambil dengan mengambil sampel 20% dari populasi. Kemudian menggunakan teknik probability dengan simple random sampling untuk mengambil siswa-siswa untuk data penelitian secara random. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan peneliti menggunakan Rumus *Korelasi Product Moment* diperoleh hasil bahwa hasil perhitungan korelasi *product moment* (r_{xy}) menunjukkan nilai sebesar 0,208 yang artinya berdasarkan tabel *r product moment* (r_{xy}) lebih besar dengan r tabel pada $N= 54$ pada taraf signifikansi 0,2262. $R_{xy} > R$ tabel ($0,208 < 0,2262$). Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap disiplin siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol. Sehingga hipotesisnya ditolak.

Kata kunci: Intensitas Penggunaan Gadget, Sikap Disiplin, COVID-19



Correlation of Intensity of Gadget Use and Discipline Attitude of Grade 8 Students of SMP Negeri 1 Karangmoncol during the COVID-19 Pandemic

Karlina Eka Wibowo

NIM. 1717101065

E-mail : karlinaekawibowo@gmail.com

Department of Islam Counseling Guidance, Faculty of Da'wah

Purwokerto State Islamic Institute of Religion

ABSTRACT

In the modern era like today, technology is developing very rapidly, especially with the world disaster or the COVID-19 pandemic which has also affected the world of education in Indonesia. Gadgets are one of the tools used in learning at home (work from home). With various features and advantages that exist in gadgets, gadgets certainly have weaknesses, one of which is in terms of user discipline. Too intense an individual in using this gadget will affect their daily activities, such as procrastinating on work, forgetting or neglecting their priorities, and so on which are all forms of discipline that we often see. This discipline attitude can actually be formed by oneself who must try to consistently direct things in a more positive direction and of course all of that must also be encouraged by the people around, especially families, the environment and teachers at school.

This study aims to (1) determine the intensity of gadget use among students of Grade 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol, (2) determine the level of discipline of students Grade 8 at SMP Negeri 1 Karangmoncol, (3) determine the correlation between the intensity of gadget use and the disciplined attitude of students Grade 8 at SMP Negeri 1 Karangmoncol during the COVID-19 pandemic. .

This study uses a quantitative approach with the type of correlation carried out at SMP Negeri 1 Karangmoncol. With a research sample of 54 students. This sample was taken by taking a sample of 20% of the population. Then using a probability technique with simple random sampling to take students for research data randomly. As for the data collection techniques using observation, questionnaires, and documentation.

Based on data analysis carried out by researchers using the Product Moment Correlation Formula, the results obtained that the results of the calculation of the

product moment correlation (r_{xy}) show a value of 0.208, which means that based on the table r product moment (r_{xy}) is greater with r table at N = 54 at a significance level of 0, 2262. R_{xy} > R table (0.208 < 0.2262). It can be concluded that there is no significant relationship between the intensity of gadget use and the disciplined attitude of 8th graders of SMP Negeri 1 Karangmoncol. So the hypothesis is rejected.

Keywords: Intensity of Gadget use, Discipline, COVID-19



MOTTO

Jangan Berhenti Jadi Baik dan Jangan Berhenti Jadi Yang Terbaik
Versi Dirimu Sendiri



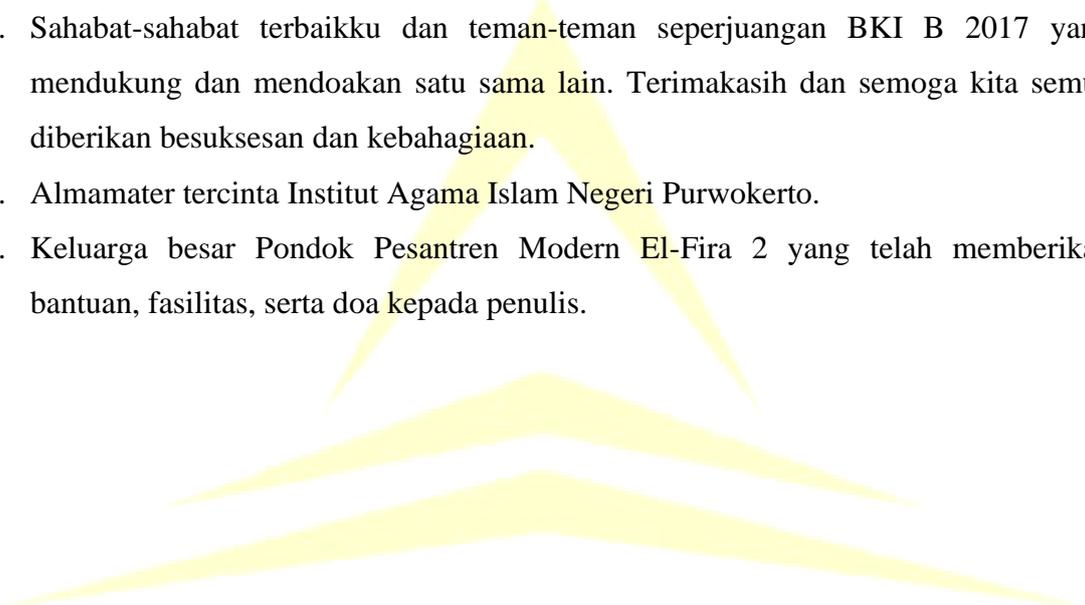
PERSEMBAHAN

Karya penelitian skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta dan adikku, Bapak Ricky Prabowo, Ibu Ruwiyah dan David Okta Wibowo.

Terimakasih atas kesabaran, perhatian, serta cita kasih yang selama ini kalian curahkan kepada saya. Doa yang selalu terucapkan dan semangatnya untuk putrimu ini. Semoga Allah membalas kebaikan kalian dengan sebaik-baik balasan.

2. Seluruh keluarga besar yang memberikan dukungan dan doanya.
3. Sahabat-sahabat terbaikku dan teman-teman seperjuangan BKI B 2017 yang mendukung dan mendoakan satu sama lain. Terimakasih dan semoga kita semua diberikan kesuksesan dan kebahagiaan.
4. Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
5. Keluarga besar Pondok Pesantren Modern El-Fira 2 yang telah memberikan bantuan, fasilitas, serta doa kepada penulis.



IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan limpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Sholawat dan dalam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW.

Penulis skripsi ini dengan judul “Korelasi Intensitas Penggunaan Gadget dan Sikap Disiplin Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol di Masa Pandemi COVID-19”, ini merupakan sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah.

Tiada harapan sedikitpun dari penulis, kecuali skripsi ini dapat bermanfaat dan memberi sumbangan positif kepada segenap pembaca sekalian. Berkenaan dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberi dukungan, motivasi dan do'a dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Dr. H. Moh. Roqib, M. Ag, Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
3. Nur Azizah, S.Sos.I., M.Si., Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
4. Muskinul Fuad
5. Dr. Henie Kurniawati, S.Psi., M.A. Psikolog selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan arahan, bimbingan dan nasehatnya.
6. Segenap Staf Fakultas Dakwah Islam Institut Agama Islam Negeri Purwokerto yang memberikan pelayanan terbaik pada mahasiswa.
7. Kedua orang tua Bapak Ricky Prabowo dan Ibu Ruwiyah, adikku David Okta Wibowo dan seluruh keluarga besar yang telah mendoakan dan memberikan dukungan.

8. Dr. K.H. Fathul Aminudin Aziz, M.M., selaku pengasuh Pondok Pesantren Modern Elfira dan juga ustad/ustadzah yang memberikan fasilitas berupa pembelajaran dan pengembangan skripsi di pondok.
9. Bapak/Ibu kepala sekolah dan guru-guru SMP Negeri 1 Karangmoncol, SMP Negeri 2 Karangmoncol, SMP Diponegoro 2 Karangmoncol, dan MTs Ma'arif NU 04 Tamansari yang telah memberikan izin dan juga membantu dalam pengumpulan data penelitian bagi peneliti.
10. Adik-adik kelas 7, 8 dan 9 SMP Negeri 1 Karangmoncol, SMP Negeri 2 Karangmoncol, SMP Diponegoro 2 Karangmoncol, dan MTs Ma'arif NU 04 Tamansari yang berkenan menjadi responden dalam skripsi ini.
11. Seluruh teman Prodi Bimbingan Konseling Islam Angkatan 2017 terutama kelas B .
12. Sahabat-sahabat dekatku yang tidak pernah bosan selalu menyemangati dan mendoakan satu sama lain selama peenyusunan skripsi.
13. Semua pihak yang terlibat langsung ataupun tidak langsung yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam terselesaikannya skripsi ini.

Semoga kebaikan dan keikhlasan semua pihak yang telas membantu dalam proses penyusunan skripsi ini dapat balasan dari Allah SWT. Penulis sadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 17 Juli 2021

Penyusun



Karlina Eka Wibowo

NIM. 1717101065

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	5
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat.....	9
E. Kajian Pustaka	10
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II	14
LANDASAN TEORI	14
A. Sikap Disiplin	14
1. Pengertian sikap disiplin	14
2. Tujuan dan fungsi sikap disiplin	16
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap disiplin	21
4. Faktor-faktor yang mendukung sikap disiplin	25

5.	Aspek-aspek dalam sikap disiplin.....	27
6.	Bentuk-bentuk pelaksanaan disiplin di sekolah.....	28
7.	Sikap disiplin dalam perspektif Islam.....	30
8.	Indikator-indikator dalam sikap disiplin.....	31
B.	Intensitas Penggunaan Gadget.....	34
1.	Pengertian Intensitas	34
2.	Pengertian Intensitas Penggunaan.....	35
3.	Gadget.....	36
4.	Gadget dalam perspektif Islam	48
5.	Intensitas Penggunaan Gadget	50
C.	Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Sikap Disiplin Siswa di Masa Pandemi COVID-19	52
BAB III.....		56
METODOLOGI PENELITIAN		56
A.	Variabel dan Indikator Penelitian	56
B.	Hipotesis	57
C.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	57
D.	Tempat Penelitian	58
E.	Waktu Penelitian	58
F.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	59
G.	Metode Pengumpulan Data	60
H.	Uji Coba Instrumen Penelitian	62
I.	Pengolahan data dan Teknis Analisis Data.....	65
BAB IV.....		70
PEMBAHASAN.....		70
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	70
1.	Sejarah SMP Negeri 1 Karangmoncol.....	70
2.	Data Umum Sekolah	71
3.	Visi dan Misi.....	71
B.	Analisis Data Hasil Penelitian	72

1. Data Uji Coba Instrumen Angket Intensitas Penggunaan Gadget	72
2. Data Uji Coba Instrumen Angket Sikap Disiplin	74
3. Uji Asumsi Klasik.....	76
4. Uji Korelasi Product Moment.....	79
C. Pembahasan Penelitian	80
BAB V	83
PENUTUP	83
A. Kesimpulan.....	83
B. SARAN.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

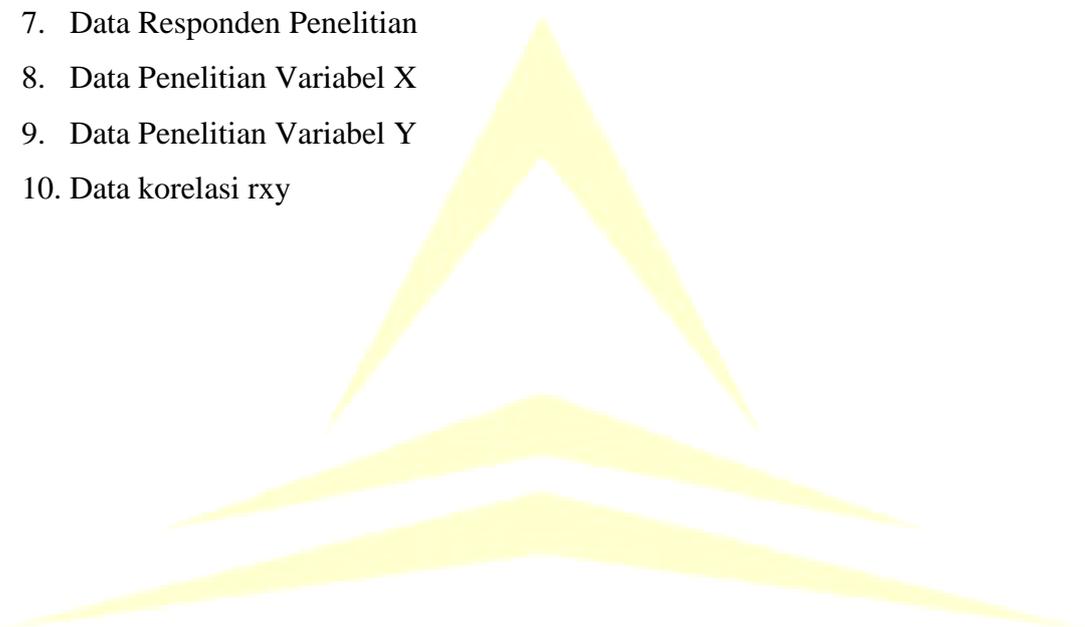
TABEL 1 (Blue Print) Intensitas Penggunaan Gadget.....	63
TABEL 2 (Blue Print) Sikap Disiplin Siswa.....	64
TABEL 3 Hasil Uji Validitas Variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget).....	73
TABEL 4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X.....	74
TABEL 5 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Sikap Disiplin).....	75
TABEL 6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y.....	76
TABEL 7 Hasil Uji Normalitas.....	77
TABEL 8 Hasil Uji Linieritas Variabel X dan Y.....	78
TABEL 9 Perhitungan Korelasi Product Moment (r_{xy}).....	79



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR LAMPIRAN

1. Angket penelitian uji coba intensitas penggunaan gadget dan sikap disiplin siswa.
2. Data Responden Penelitian Uji Coba
3. Hasil Angket Variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget)
4. Hasil Angket Variabel Y (Sikap Disiplin)
5. Hasil Uji Validitas Variabel X (Intensitas Pneggunaan Gadget)
6. Hasil Uji Validitas Variabel Y (Sikap Disiplin)
7. Data Responden Penelitian
8. Data Penelitian Variabel X
9. Data Penelitian Variabel Y
10. Data korelasi rxy



IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seluruh dunia kini sedang menghadapi suatu wabah penyakit menular yang terjadi secara global yaitu Corona Virus Disease-2019 atau yang biasa disingkat COVID-19. Virus yang pertama kali ditemukan di Wuhan, Tiongkok ini merupakan penyakit menular yang disebabkan adanya infeksi pada saluran pernafasan (Shamvique, 2020). Pandemi COVID-19 telah menyebar keseluruhan wilayah Indonesia sejak akhir bulan Februari 2020. Hal ini memberikan banyak perubahan terhadap kehidupan manusia dalam berbagai bidang. Salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Semenjak pemerintah mengeluarkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang lebih dikenal dengan sosial distancing, membuat dunia pendidikan tidak bisa kembali menerapkan pembelajaran konvensional. Hal ini dilakukan untuk memutus rantai persebaran COVID-19. Perubahan model pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka/konvensional menjadi pembelajaran secara online/daring (Isnayni & Hermansyah, 2020).

Sistem elektronik learning (e-learning) sangat memudahkan para siswa sekarang dalam melakukan pembelajaran tanpa interaksi langsung. Kehadiran gadget sebagai media pendukung proses belajar menjadi sangat dibutuhkan untuk penerapan sistem tersebut. Disertai dengan internet, kecanggihan gadget untuk mengakses berbagai macam informasi akan lebih cepat dan mudah. Proses pembelajaran antara guru dan siswa juga akan lebih interaktif (Maknuni, 2020). Tetapi dengan gadget yang memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu *smartphone, I Phone dan Android*. Berbagai aplikasi media sosial telah tersedia di dalam gadget. Sehingga telah banyak siswa yang menyalahgunakan aplikasi tersebut yang berdampak negatif bagi nilai akademik mereka (Rozalia, 2017).

Masa remaja merupakan fase transisi masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan percepatan tumbuh kembangnya. Pada tingkatan SMP terutama pada kelas 8 sendiri yang beranggotakan remaja-remaja yang sedang dalam masa transisi ini sangat rentan sekali terhadap perilaku yang menyimpang. Seperti yang dijelaskan pada jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwang Seminar Nasional dari (Sukriyah dkk., 2018) yang berjudul “Pengaruh Konseling Kelompok dengan Pendekatan Behavioral Teknik Positive Reinforcement terhadap Penurunan Pelanggaran Tata Tertib Siswa Kelas VIII SMP Al-Irsyad Banyuwangi” bahwa siswa kelas 8 adalah masa mudah sekali terpengaruh oleh lingkungan sekitar dengan melakukan berbagai pelanggaran tata tertib, membolos, berkelahi yang alasan utamanya karena ikut-ikutan teman, malas dan juga mencari perhatian dari orang lain.

Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh menambahkan bahwa pada masa remaja selain ditandainya kematangan jasmani secara primer dan sekunder juga ditandai dengan kematangan tertier diantaranya mulai timbulnya perasaan-perasaan negative, ingin lepas dari kekuasaan orang tua, menentang lingkungan, gelisah dan pesimistik. Hal seperti ini dimaksudkan anak sebagai bentuk aktualnya dalam menyamakan statusnya dengan orang dewasa (Fatmawaty, 2017: 60-61). Dari sini setiap orangtua tentunya mengidamkan anak dengan pertumbuhan dan perkembangan yang normal dan baik, tetapi tidak jarang terjadi gangguan perkembangan pada anak. Bapak Psikologi Remaja yaitu Stanley Hall berpendapat bahwa masa remaja merupakan masa badai dan tekanan (*storm and stress*) (Asif & Rahmadi, 2017). Salah satu faktor yang mempengaruhi bisa dari lingkungan tempat tinggal atau juga dari diri remaja itu sendiri. Apalagi dengan berbagai kemudahan sekarang ini adanya gadget yang membantu dalam sistem pembelajaran di masa COVID-19 terkadang memiliki banyak sekali sisi negatif dan juga tentu positifnya. Hal ini jika penggunaan gadget dapat dikontrol tidak terlalu berlebihan tentu akan menghasilkan banyak manfaat bagi penggunanya. Akan tetapi jika penggunaan gadget secara

berlebihan ini juga akan sebaliknya berpengaruh buruk atau negatif bagi penggunaannya secara luas juga tidak dapat dikendalikan dengan baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari University Of Oxford, durasi ideal untuk melakukan aktifitas *online* atau gadget adalah selama 257 menit atau 4 jam 17 menit dalam sehari. Sedangkan dengan penerapan sistem belajar sekarang yang dituntut untuk belajar dirumah menggunakan gadget membuat siswa lebih intensif lagi dalam penggunaan gadget. Dapat dilihat dari hasil observasi awal pada beberapa siswa SMP N 1 Karangmoncol saat ini intensitas penggunaan gadget melebihi batas ideal diluar dari pembelajaran yang ditetapkan sekolah secara daring. Dengan penggunaan gadget secara berlebihan akan menimbulkan kecenderungan malas untuk beraktivitas dan tidak peka dengan lingkungan sehingga mempengaruhi tingkat agresivitas anak, pola perilaku, psikososial anak. Intensitas penggunaan gadget ini juga memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan sosialisasi kemandirian, bicara dan bahasa gerak halus dan gerak kasar (Swasono dkk., 2020).

Dengan semakin intensitas anak dalam menggunakan gadget ini bukan sesuatu hal yang tidak mungkin bisa membuat anak menjadi kecanduan dalam penggunaan gadget. Generasi muda akhirnya tumbuh menjadi pecandu komputer, tv, dan *smartphone (gadget)*. Kecanduan yang dialami generasi muda ini tidak berbeda dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar *gadget* melepaskan hormon dopamine, zat kimia yang memiliki peran penting dalam system otak yang berhubungan dengan pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan (Adi Prasetyo & Drs. Muhammad AMir, 2017).

Sebenarnya dengan penerapan *study from home* di masa pandemi ini memang sangat rawan jika siswa itu tidak dikontrol secara intensif pula oleh orang tua dalam melakukan pembelajaran menggunakan gadget di rumah. Dari pengamatan kebeberapa anak ini ditemukan ada sebagian anak yang memang disaat dimulainya pembelajaran secara online anak tidak sepenuhnya membuka materi atau tugas yang diberikan oleh gurunya masing-masing tetapi membuka hal-hal lain. Yang sering kali dibuka oleh siswa-siswa ini, seperti media sosial,

WhatsApp, Instagram, Facebook, Twitter, Tik Tok, dan juga berbagai macam game online contohnya PUBG, COC, Fire Wire, Mobile Legends dan sebagainya.

Selain itu juga *Gadget* telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat Indonesia. Sebagai teknologi informasi dan komunikasi, *gadget* telah menjadi sebuah kebutuhan pokok bagi komunikasi di masyarakat. (Adi Prasetyo & Drs. Muhammad AMir, 2017). Sehingga dari hal ini siswa di zaman milenial sekarang berlomba-lomba untuk mencari kepopuleran untuk memuaskan diri sendiri. Tetapi terkadang hal ini akan berpengaruh negatif untuk dirinya dan lingkungan. Dengan keadaan yang seperti ini orang tua mulai membebaskan anaknya untuk bermain gadget karena untuk mengusir berbagai kejenuhan yang ada selama study from home. Tetapi anak ini memanfaatkan semua kebebasan itu untuk hal-hal yang kurang bermanfaat dengan terlalu over dalam menggunakan gadget.

Dilihat dari konten atau materi gadget yang sering diakses siswa sedikit banyaknya akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan berpikir, perilaku siswa, dan bertindak siswa. Dengan demikian peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap sikap disiplin siswa. (Hudaya, 2018).

Penelitian ini dirasa penting untuk diteliti karena saat pandemi covid-19 sekarang ini perilaku penggunaan gadget yang dilakukan secara intensif ini menunjukkan kecenderungan yang meningkat meski tidak semua. Peneliti juga mendapatkan fakta yang menunjang pernyataan ini yang bersumber dari "Suara.com" yang menyatakan bahwa penggunaan internet terutama gadget dimasa pandemi covid-19 meningkat 19,3% meskipun tidak semua remaja mengakui, mereka berada dalam keadaan yang memang secara penggunaan gadget sudah mencapai batas maksimal penggunaan. Dan dalam sumber tersebut juga dijelaskan bahwa dalam penggunaan gadget yang secara intens ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Maka dari itu peneliti menganggap penelitian ini penting untuk mengetahui apakah salah satu aspek yang

dipengaruhi oleh intensitas penggunaan gadget adalah sikap disiplin atau hal yang lain.

Menurut Soegeng Prijodarminto disiplin adalah: “sebagai kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan atau ketertiban. Karakter disiplin akan mendorong tumbuhnya nilai-nilai karakter baik lainnya, seperti tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan sebagainya (Kurniawati dkk., 2016).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa siswa SMP dan MTs di Kecamatan Karangmoncol dimasa pandemi covid-19 ini tingkat kedisiplinannya mulai menurun, seperti dalam mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, beberapa siswa juga bahkan tidak mengumpulkan tugas, mulai tidak teratur dalam hal makan, tidur, dan mengulur-ngulur waktu salat.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul penelitian **“Korelasi Intensitas Penggunaan Gadget dan Sikap Disiplin Siswa Kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncoldi Masa Pandemi COVID-19”**

B. Definisi Operasional

1. Intensitas penggunaan gadget

Kartono dan Gulo (2001) mengemukakan bahwa intensitas merupakan besar atau kecilnya suatu tingkah laku, jumlah energi fisik yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu indera. Menurut Chaplin (2000) intensitas adalah kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap. Yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah ketertarikan individu (siswa) terhadap penggunaan gadget akan menarik perhatian individu, aktifitas yang sesuai dengan minat akan jauh lebih kuat atau intensif dibandingkan dengan aktifitas yang tidak sesuai dengan minatnya, hal ini

akan mempermudah pemahaman atau penyerapan informasi yang disajikan dalam gadget beserta fitur-fiturnya. (Frisnawati, 2013).

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Manumpil dkk., 2015: 2). *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. (Pebriana, 2017: 2).

Maka dari itu peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan intensitas penggunaan gadget adalah tingkat keintensifan atau keseringan siswa dalam menggunakan serta memanfaatkan media gadget dalam menunjang segala aktivitas yang dilakukan sehari-hari agar lebih berkualitas, efektif dan efisien.

2. Siswa

Siswa merupakan salah satu elemen pendukung yang terdapat di sekolah selain guru dan staf karyawan yang membantu keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Siswa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama tergolong pada fase remaja awal yang menandai keberalihan dari anak-anak menuju remaja. Pada saat ini siswa mulai mempunyai kebutuhan untuk mengembangkan identitas dirinya (Geldard&Geldard, 2018). Yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah siswa yang menyadari akan dirinya sendiri yang dalam penggunaan gadget ini mulai intens apalagi disaat pandemi COVID-19 seperti ini.

3. Sikap Disiplin

Sikap manusia merupakan prediktor yang utama bagi perilaku (tindakan) sehari-hari, meskipun masih ada faktor-faktor lain, yakni lingkungan dan keyakinan seseorang. Hal ini berarti bahwa kadang-kadang sikap dapat menentukan tindakan seseorang, tetapi kadang-kadang juga sikap tidak mewujudkan menjadi tindakan. Pertimbangan akan segala dampak

positif dan negatif suatu tindakan turut menentukan apakah sikap seseorang menjadi tindakan yang nyata atau tidak.

Dilihat dari strukturnya, sikap terdiri atas tiga komponen yaitu komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen konatif. Komponen kognitif berupa keyakinan seseorang (behaviorbelief dan groupbelief), komponen afektif menyangkut aspek emosional, dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan bertindak sesuai dengan sikapnya. Komponen afektif atau aspek emosional biasanya berakar paling dalam sebagai komponen sikap, yang paling bertahan terhadap pengaruh-pengaruh yang mungkin mengubah sikap.

Komponen Kognitif berisi persepsi, kepercayaan, dan stereotipe yang dimiliki individu mengenai sesuatu. Persepsi dan kepercayaan seseorang mengenai objek sikap berwujud pandangan (opini) dan sering kali merupakan stereotipe atau sesuatu yang telah terpolakan dalam pikirannya. Komponen kognitif dari sikap ini tidak selalu akurat. Kadang-kadang kepercayaan justru timbul tanpa adanya informasi yang tepat mengenai suatu objek. Kebutuhan emosional bahkan sering merupakan determinan utama bagi terbentuknya kepercayaan. Komponen afektif melibatkan perasaan atau emosi. Reaksi emosional kita terhadap suatu objek akan membentuk sikap positif atau negatif terhadap objek tersebut. Reaksi emosional ini banyak ditentukan oleh kepercayaan terhadap suatu objek, yakni kepercayaan suatu objek baik atau tidak baik, bermanfaat atau tidak bermanfaat. Komponen konatif atau kecenderungan bertindak (berperilaku) dalam diri seseorang berkaitan dengan objek sikap. Perilaku seseorang dalam situasi tertentu dan dalam situasi menghadapi stimulus tertentu, banyak ditentukan oleh kepercayaan dan perasaannya terhadap stimulus tersebut. Kecenderungan berperilaku secara konsisten, selaras dengan kepercayaan dan perasaan ini membentuk sikap individual (Zuchdi, 1995). Lalu yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu suatu sikap yang mana sudah dijelaskan di atas merujuk pada sikap dengan komponen konatif.

Karena sikap yang peneliti akan kaji ini berhubungan dengan suatu objek yang mempengaruhi sikap siswa tersebut dan objek tersebut adalah gadget.

Menurut Soegeng Prijodarminto disiplin adalah: “Sebagai kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan atau ketertiban (Kurniawati dkk., 2016). Sikap disiplin adalah kejituan atau ketepatan dalam mengikuti tata tertib atau aturan main yang telah disepakati. Kedisiplinan adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Kedisiplinan dalam proses pendidikan sangat di perlukan karena bukan hanya untuk menjaga kondisi suasana belajar dan mengajar berjalan dengan lancar, tetapi juga untuk menciptakan pribadi yang kuat bagi setiap siswa (Endriani, 2020: 43).

Dibidang psikologi dan pendidikan maka disiplin berhubungan dengan perkembangan, latihan fisik, mental, serta kapasitas moral anak melalui pengajaran dan praktek. Kata disiplin juga berarti hukuman atau latihan yang membetulkan serta kontrol yang memperkuat ketaatan. Dan makna lain dari kata disiplin ialah “seseorang yang mengikuti pemimpinnya” (Juliya, 2014: 15).

Berdasarkan definisi di atas yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah sikap disiplin dalam hal sekolah, mengumpulkan tugas, dan dalam hal melakukan aktivitas keseharian.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut. Maka yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana intensitas penggunaan gadget pada siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol?

2. Bagaimana tingkat sikap disiplin siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol?
3. Apakah ada korelasi antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap disiplin siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol dimasa pandemi COVID-19?

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui intensitas penggunaan gadget pada siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol.
- b. Mengetahui tingkat disiplin siswa SMP/MTs di Kecamatan Karangmoncol.
- c. Mengetahui korelasi intensitas penggunaan gadget dengan sikap disiplin siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol dimasa pandemi COVID-19.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa dijadikan bahan kajian ilmu di SMP Negeri 1 Karangmoncol dari hubungan penggunaan gadget terhadap sikap disiplin siswa.

b. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, agar para siswa ini tahu dampak dalam penggunaan gadget secara berlebihan yang dapat mempengaruhi sikap disiplin pada siswa tersebut dan dapat menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan.
- b) Bagi sekolah, agar menjadi tolak ukur dalam mengedukasi siswanya agar bisa memanfaatkan gadget sesuai dengan kebutuhannya.
- c) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan dalam memahami hubungan penggunaan gadget terhadap sikap disiplin siswa

- d) Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu untuk penelitian lain yang akan melakukan penelitian sejenis.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan kajian teori-teori yang diperoleh dari pustaka-pustaka yang berkaitan dan mendukung penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu, pada bagian ini akan dikemukakan beberapa teori dan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Pertama, penelitian dari Afif Fatimatuz Zahro mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Salatiga dalam skripsinya yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur’an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga Tahun 2015” sebagai bahan acuan penelitian. Peneliti ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional artinya peneliti mengumpulkan data dengan mengadakan survei lapangan kemudian dicari hubungan antar variabel bebas berupa intensitas penggunaan gadget (X) dengan variabel terikat yaitu kedisiplinan menghafal al-Quran (Y) (Zahro, 2016).

Maka dengan ini penulis mengambil reverensi dari skripsi tersebut karena sam-sama membahas mengenai hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap kedisiplinan. Kemudian perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang diangkat peneliti yaitu studi kasus yang diambil, penelitian ini mengambil studi kasus di kalangan pesantren sedangkan yang ditulis peneliti sekarang ini studi kasus yang diambil di kalangan sekolah. Selain itu juga dapat dilihat dari variabel Y pada penelitian ini membahas mengenai kedisiplinan menghafal al-Qur’an sedangkan yang ditulis peneliti variabel Y membahas sikap disiplin secara luas.

Kedua, penelitian dari Dewi Aqlima mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Salatiga dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Perubahan Interaksi Sosial pada Anak (Studi:

Anak Usia 10-13 Tahun Di Desa Tuntang, Kab. Semarang)”. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan positivism dalam paradigma sosiopsikologi. Untuk dapat memahami pendekatan positivism tidak hanya berada pada disiplin analitis melainkan pada aliran sintesis bertujuan untuk menghubungkan berbagai fenomena sosial yang terjadi. Penelitian ini juga menggunakan tradisi sosiopsikologis berfokus pada perilaku sosial individu, variabel psikologis, efek individu, kepribadian dan sifat, kognisi, serta persepsi. Yang mana didapati kesimpulan dalam penelitian tersebut yaitu tidak adanya pengaruh antara intensitas penggunaan gadget terhadap perubahan interaksi sosial pada anak muslim usia dini. Tetapi penelitian tersebut menemukan adanya pengaruh antara intensitas penggunaan gadget pada dimensi frekuensi terhadap perubahan interaksi sosial pada dimensi percakapan dan dimensi kepedulian yang menunjukkan hasil signifikan (Dewi Aqlima, 2020).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah dalam menggunakan teknik pengumpulan data yaitu sama-sama menggunakan lembar kuesioner (angket) dan dokumentasi. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah dari segi variabel Y yang memang sudah jelas berbeda penelitian ini mengambil variabel Y (Perubahan interaksi sosial) lalu untuk penelitian peneliti yang diangkat menggunakan variabel Y (Sikap disiplin). Selain itu juga perbedaan dari segi obyek yang diambil dalam penelitian ini dikalangan anak SD lalu untuk penelitian peneliti dikalangan anak SMP.

Ketiga, penelitian dari Fauziah Kusumastuti mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dengan skripsinya yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas Atas SD N Brahu Tahun Ajaran 2019/2020”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* (X1) dan pola asuh orang tua (X2) terhadap sikap sosial siswa (Y) kelas atas SDN Brahu. Tujuan penelitian korelasional adalah untuk menjelaskan pentingnya tingkah

laku manusia untuk meramalkan suatu hasil. Dan didapati kesimpulan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh positif signifikan terhadap sikap sosial, pola asuh orang tua berpengaruh positif signifikan pada sikap sosial, dan intensitas penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua secara bersama-sama berpengaruh positif signifikan terhadap sikap sosial siswa kelas atas SDN Brahu tahun ajaran 2019/2020 (Kusumastuti, 2020).

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah dari segi teknik pengumpulan data yang sama sama dengan menggunakan angket dan juga variabel X yang dipake juga salah satunya sama yaitu intensitas penggunaan gadget. Sedangkan perbedaannya terdapat pada obyek yang diambil penelitian ini kalangan anak SD lalu peneliti ambil kalangan anak SMP. Selain itu juga variabel Y yang mempengaruhi variabel X dalam penelitian ini yaitu sikap sosial sedangkan variabel Y yang peneliti angkat adalah sikap disiplin.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan merupakan kerangka dari penelitian yang memberikan petunjuk mengenai pokok-pokok yang akan dibahas dalam penelitian. Sistematika penulisan ini terdiri dari tiga penelitian yang meliputi bagian awal, isi, dan akhir, yaitu:

Bab Pertama. Pendahuluan. Membahas tentang Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka dan Sistematika Penulisan.

Bab Kedua. Landasan Teori. Dalam bab ini akan mengungkapkan teori-teori yang akan digunakan sebagai pisau analisa dalam penelitian ini, yaitu 1) intensitas penggunaan gadget dan 2) sikap disiplin.

Bab Ketiga. Metode Penelitian, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab Keempat. Penyajian Data dan Analisis Data, tentang korelasi antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap disiplin siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol.

Bab Kelima. Penutup, meliputi kesimpulan dan saran-saran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Sikap Disiplin

1. Pengertian sikap disiplin

Berperilaku menjadi salah satu kebiasaan yang secara sadar atau tidak sadar kita sebagai manusia melakukannya setiap hari dan setiap saat. Perilaku yang diharapkan oleh semua orang pastinya adalah perilaku yang baik, yang mana dengan terciptanya suatu perilaku yang baik perlu adanya kedisiplinan yang baik pula dalam kita melakukan semua kegiatan dan aktivitas agar berjalan dengan lancar dan sesuai dengan aturan yang berlaku di masyarakat, sekolah, atau lingkungan keluarga.

Senada dengan apa yang disampaikan oleh Bohar Soeharto dalam TUU Tulus mengatakan bahwa pada dasarnya semua orang sejak lahir sudah tahu dan terkena disiplin karena dalam suatu kehidupan disiplin berperan penting dalam hubungan antara sesama manusia dan sekelompok manusia lain (Fiana dkk., 2013: 28).

Secara bahasa Latin kata *disciplina* dan *disciples* artinya perintah dan murid. Sedangkan istilah disiplin dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) artinya ketaatan pada peraturan. Dengan itu, istilah disiplin ini berhubungan erat dengan tata tertib dan ketertiban. Ketertiban diartikan sebagai kepatuhan individu mengikuti peraturan atau disiplin karena didorong atau disebabkan oleh sesuatu yang datang dari luar dirinya. Sebaliknya dari arti ketertiban, kepatuhan dan ketaatan ini muncul disebabkan adanya kesadaran dan dorongan dari dalam dirinya sendiri. Menurut Rintyastini, disiplin dimaksudkan sebagai suatu ketaatan atau kepatuhan siswa pada peraturan dan tata tertib yang berlaku baik di lingkungan rumah, sekolah, masyarakat atau di mana pun individu berada

(Ningsih & Widiharto, 2014: 79). Berdasarkan pengertian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa disiplin merupakan suatu ketaatan atau kepatuhan pada peraturan atau aturan main yang berlaku di mana pun, entah itu di rumah, sekolah atau dimasyarakat karena didorong dari luar diri maupun kesadaran dalam diri sendiri.

Sikap disiplin bagi beberapa orang menjadi salah satu tolak ukur baik atau tidaknya individu dalam bermoral dan bertanggung jawab. Maka dari itu, semua orang harus menanamkan dan menumbuhkan kesadaran pada dirinya masing-masing bahwa disiplin harus menjadi tradisi disemua aspek kehidupan dan disiplin harus menjadi sikap yang konsisten (Dalillah dkk., 2019: 1).

Disiplin secara luas diartikan sebagai pengaruh yang dirancang untuk membantu anak untuk mampu menghadapi lingkungan sekitarnya. Disiplin memiliki sifat menjaga keseimbangan antara keinginan dan keseimbangan seseorang agar melakukan suatu perbuatan-perbuatan mendapat pembatasan atau peraturan yang diperlukan oleh lingkungan terhadap dirinya (Santi Prasetiani, 2014: 12). Menurut Yasar dalam artian yang sederhana menjelaskan bahwa menjalankan sesuatu, menggunakan sesuatu, atau memikirkan sesuatu secara terus-menerus berkelanjutan, hingga akhirnya kita menjadi terbiasa dengan pola perilaku seperti itu adalah termasuk dalam disiplin (Novita & Agustina, 2018: 4).

Dalam proses pelaksanaan suatu pembelajaran ada aturan yang berlaku tentunya di setiap sekolah atau madrasah berupa peraturan disiplin siswa yaitu disiplin dalam berpakaian, kehadiran masuk sekolah, pengaturan waktu belajar dan menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Menurut Akhmad Sudrajat mengungkapkan bahwa setiap siswa di sekolah atau madrasah dituntut dan diharapkan untuk berperilaku setuju dengan segala aturan dan tata tertib yang diberlakukan setiapsekolah atau madrasah. Aturan, perilaku dan juga tata tertib menurutnya dikelompokkan menjadi dua, yaitu Disiplin siswa maksudnya ketaatan dan kepatuhan siswa dengan

berbagai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah atau madrasah; Disiplin sekolah maksudnya mengentai pengaturan, tata tertib dan berbagai ketentuan lain yang berupaya mengatur perilaku siswa.

Hal yang hampir sama juga disampaikan oleh Elizabeth Hurlock yang mana semua anak sebenarnya membutuhkan disiplin, bila mereka ingin bahagia dan menjadi orang yang baik penyesuaiannya karena dengan disiplin anak dapat belajar berperilaku dengan cara yang diterima masyarakat dan sebagai hasilnya diterima oleh anggota kelompok sosial (Fiana dkk., 2013: 27-28).

Dari berbagai penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya lembaga pendidikan seperti sekolah atau madrasah ini penting untuk siswa bisa menumbuhkan sikap disiplin. Dengan mampu menaati semua peraturan dan tata tertib yang diberlakukan maka secara sadar atau tidak sadar siswa sudah mengikuti pengaruh yang dirancang sekolah atau madrasah untuk membantu siswa mampu menghadapi lingkungan sosialnya. Karena setiap siswa yang baik, adalah siswa yang dapat mentaati segala aturan yang ada dan norma-norma yang berlaku di sekolah atau madrasah dan lingkungan di luar sekolah. Dan juga dengan sikap disiplin yang dilaksanakan maka akan semakin memudahkan dalam proses pembelajaran dan akan lebih memudahkan dalam mencapai berbagai tujuan para siswa atau bahkan tujuan yang dicapai sekolah atau madrasah.

2. Tujuan dan fungsi sikap disiplin

Pada masing-masing sekolah atau Madrasah pastinya memiliki tujuan atau visi dan misi berbeda untuk membangun sekolah yang bermutu tinggi, baik dari segi belajar mengajar, kualitas peserta didik dan para pendidik yang baik dan juga fasilitas sekolah yang lengkap dan memadai untuk kegiatan belajar mengajar agar lebih nyaman. Untuk mewujudkan hal itu, terutama kualitas peserta didik yang baik maka diperlukan sikap disiplin

yang tinggi untuk menunjang keberhasilan mutu yang berkualitas. Pendisiplinan yang dilakukan di sekolah atau madrasah pastinya memiliki tujuan yang jelas, yaitu agar siswa mampu menemukan diri, mengatasi dan mencegah berbagai problem disiplin di lingkungan sekolah atau di luar lingkungan sekolah, selain itu juga sekolah dengan semaksimal mungkin membuat suasana aman, nyaman dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa-siswa ini bisa menaati peraturan-peraturan yang telah ditetapkan sekolah atau madrasah (Santi Prasetyani, 2014: 15).

Secara umum sebenarnya tujuan disiplin bukan untuk melarang kebiasaan atau memberi tekanan pada siswa, tetapi memberikan kebebasan yang wajar dan sesuai dengan batas-batas norma yang berlaku di lingkungan sekolah atau masyarakat nantinya. Selain itu tujuan dari sikap disiplin adalah agar membantu siswa dapat membangun pengendalian diri mereka sendiri.

Terbentuknya sikap disiplin di sekolah atau pun masyarakat pastinya tidak lepas dari kerjasama yang baik antara guru di sekolah dan orang tua di rumah yang harus mengontrol anak-anaknya setelah pulang dari sekolah. Karena terkadang disiplin itu bukan muncul secara dengan sendirinya, tetapi bisa juga karena pola pengasuhan yang diterapkan di rumah, sekolah atau lingkungan masyarakat sekitarnya.

Individu yang kurang disiplin cenderung kehilangan kesempatan dan hidupnya akan tidak menentu, perbuatannya akan seenaknya sendiri, tanpa disadari pula waktu yang dilampauinya itu terasa terbuang dengan percuma dan sia-sia. Dari sini, pendidikan karakter di sekolah atau madrasah menekankan bahwa disiplin yang sebenarnya itu untuk mengubah siswa pada sisi dalamnya. Maksudnya, harus mengubah dari segi sikap, cara berpikir dan merasa pada masing-masing siswa ini ke arah yang positif dan sesuai dengan norma dan aturan yang ada. Disiplin ini harus membantu siswa agar bisa mengembangkan setiap kebijakan-kebijakan, empati,

penghormatan, penilaian yang baik, dan pengendalian diri (Santi Prasetiani, 2014: 16).

Banyak orang yang berperpandangan, disiplin itu sama dengan hukuman dan suatu upaya pengendalian perilaku individu yang nakal terutama siswa atau anak-anak. Dari situ, pengertian disiplin ini dihubungkan dengan sikap tegas, galak dan keras dari hukuman yang diberikan pada individu agar memiliki efek jera, lalu bisa merubah sikap yang tadinya negatif menjadi lebih positif. Tetapi kenyataannya, kegunaan dan fungsi disiplin di sekolah sedikit berbeda. Sikap disiplin bukan untuk menjamin sekadar kenyamanan, kesenangan di dalam kelas agar berjalan lancar. Tapi sikap disiplin yang ada di sekolah atau madrasah bukan hanya dilihat secara rutinitas saja, melainkan mempunyai tujuan agar siswa menjadi pribadi yang baik. Tujuan-tujuan pembentukan disiplin ini, yaitu membangun anak untuk dapat mengendalikan diri, mengubah sikap, berfikir dan merasa pada peserta didik (Santi Prasetiani, 2014: 17)

Berikut ini akan dijelaskan mengenai beberapa fungsi dari sikap disiplin secara umum, adalah

a. Menata kehidupan bersama

Manusia sebagai makhluk yang unik dengan berbagai sifat, kepribadian dan pola pikir yang berbeda-beda, sangat berhubungan dengan orang lain dan terikat dengan orang lain ini sering disebut sebagai makhluk sosial. Dalam kehidupan bersosial dengan orang lain pastinya ada berbagai norma, nilai budaya dan adat istiadat yang harus dipatuhi oleh setiap orang sebagai salah satu aturan yang berlaku dalam masyarakat.

Tidak hanya bermasyarakat, dalam lingkungan pendidikan pun aturan, norma dan berbagai tata tertib harus dipatuhi oleh semua orang yang ada di lingkungan sekolah, baik itu guru, staf sekolah dan semua siswa. segala aturan dan tata tertib ini sering diatur dengan yang nama

disiplin. Disiplin berguna untuk menyadarkan individu jika melenceng dari semua aturan, tata tertib dan norma yang telah berlaku.

Fungsi dari disiplin dalam mengatur tata kehidupan manusia, dalam berkelompok tertentu atau bermasyarakat. Dengan seperti itu, hubungan antara individu satu dengan lainnya menjadi baik dan lancar (Zahro, 2016: 27). Sama halnya dalam lingkungan di sekolah para siswa hidup dan bergaul sangat dipengaruhi oleh kedisiplinan yang diterapkan dimasing-masing sekolah sesuai aturan. Dari situ, siswa berada dalam kelompok yang mendukungnya dan membimbingnya untuk bersikap disiplin dan terus belajar, yang pada akhirnya siswa dapat meningkatkan kualitas hidup yang baik.

b. Membangun kepribadian

Kepribadian merupakan salah satu karakter atau gaya dan sifat khas dari diri setiap individu yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, seperti keluarga dan juga bawaan individu sejak dia lahir.

Fungsi disiplin secara umum di sini membentuk kepribadian yang terarah dan mempunyai kontrol diri yang baik. Pada dasarnya masing-masing orang memiliki berbagai macam perbedaan dalam dirinya, hal ini tidak menutup peluang bagi individu untuk maju, berhasil dalam hidupnya, termasuk berhasil dalam menuntut ilmu. (Zahro, 2016: 28)

Oleh karenanya, keberhasilan dalam melakukan dan mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah juga bergantung pada usaha dan kemampuan yang kuat, juga didorong dengan memiliki kepribadian yang diinginkan. Semua keberhasilan siswa dalam menuntut ilmu pastinya akan berhasil dan sukses ketika siswa ini dapat mendisiplinkan diri untuk tetap semangat dalam belajar dan meraih hasil yang sangat optimal dalam berpendidikan.

c. Melatih kepribadian

Proses dalam pembentukan kepribadian merupakan bagaimana menciptakan pribadi-pribadi yang tertib, teratur, taat, dan patuh. Karena faktor pentingnya terhadap pencapaian nilai yang diinginkan setiap siswa sebagai indikator dalam hasil belajar adalah kecerdasan. Kedisiplinan belajar harus berjalan seimbang juga dengan kecerdasan.

Maka dari itu, fungsi disiplin di sini decara umum sangat penting untuk menciptakan pribadi yang tata tertib dan berperilaku baik sehingga mendapat hasil dalam prestasi belajarnya sesuai harapan (Zahro, 2016: 29).

d. Pemaksaan

Menurut Soegeng Prijodarminto menjelaskan bahwa, disiplin terwujud karena adanya paksaan atau tekanan dari luar tetapi akan cepat hilang kembali jika faktor-faktor luar tersebut lenyap. Jadi disiplin ini fungsinya sebagai pemaksaan kepada individu agar mampu mengikuti peraturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah atau di lingkungan. Tetapi biasanya yang awalnya karena dipaksa lambat laun semua peraturan itu dilakukan atas kesadara diri, mulai menyentuh kalbunya dan merasa sebagai kebutuhan dan kebiasaan yang memang itu harus dilakukan oleh setiap individu (Zahro, 2016: 30).

e. Hukuman

Dalam pembentukan disiplin agar lebih efektif juga perlu dibuat suatu hukuman-hukuman untuk mengatur kedisiplinan tersebut. Namun perlu diperhatikan bahwa hukuman yang ada tidak boleh berlebihan dan masih berhubungan dengan tingkah lakunya yang salah sehingga tidak membuat individu merasa tidak adil atau tidak tertekan secara mental atau fisik dengan hukuman itu.

Sanksi disiplin berupa hukuman tidak boleh dilihat hanya sebagai cara untuk menakut-nakuti siswa atau bahwa untuk mengancam supaya tidak berani berbuat kesalahan. Sanksi ini seharusnya menjadi alat pendidikan dan mengandung unsur mendidik,

tanpa hal itu unsur hukuman akan kurang bermanfaat (Zahro, 2016: 31).

f. Menciptakan lingkungan kondusif

Sekolah sebagai ruang lingkup pendidikan ini perlu terjaminnya proses pendidikan agar terselenggara dengan baik dalam sistem belajar mengajar terutama. Kondisi yang baik ini berupa kondisi aman, tentram, tenang, tertib dan teratur, saling menghargai dan hubungan pergaulan yang baik. Apabila kondisi seperti itu terwujud maka akan menciptakan suasana kondusif dalam lingkungan sekolah dan proses belajar mengajar (Zahro, 2016: 31-32).

Tetapi kadang dalam menciptakan suasana dengan lingkungan yang kondusif juga dibutuhkan berbagai upaya karena tidak semua individu itu taat dengan aturan dan tata tertib yang berlaku yang mendukung kondisi kondusif tersebut. Maka dari itu kedisiplinan menjadi hal yang utama menjadikan lingkungan sekolah menjadi kondusif tanpa ada kegaduhan, masalah dan hal-hal yang menghambat berbagai kegiatan belajar mengajar.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap disiplin

Dalam penerapan disiplin pada anak memang harus dibiasakan sedini mungkin. Sikap disiplin akan terwujud jika disiplin ini ditanamkan secara serentak di semua lingkungan terutama keluarga dan masyarakat, termasuk juga dalam lingkungan pendidikan, pekerjaan, bahkan pada level teratas mencakup bangsa dan negara. Penanaman sikap disiplin harus berlanjut dengan pemeliharaan disiplin dan pembinaan secara terus menerus, karena disiplin sebagai sikap mental dapat berubah dan dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Dari sini lah ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pembentukan sikap disiplin itu sendiri (Mz, 2018: 4).

Berdasarkan Dodson menyebutkan lima faktor dalam terbentuknya disiplin pada anak, yakni

a. Kultur dan latar belakang keluarga.

Maksudnya disini jika orang tua sejak kecil terbiasa dalam lingkungan keluarga yang keras, pemabok, penjudi, tidak menanamkan disiplin, tidak suka menghargai orang lain, bertingkah laku sesukanya sendiri, maka pembiasaan itu akan terbawa ketika orang tua membimbing dan menanamkan disiplin pada anak-anaknya nanti.

b. Karakter dan sikap orang tua

Hal ini sangat mempengaruhi disiplin pada anak-anaknya. Karena orang tua yang otoriter, suka menguasai, selalu apa-apa benar, dan tidak peduli dengan orang lain, ini besar kemungkinan akan menanamkan juga disiplin pada anaknya watak-watak yang otoriter.

c. Latar belakang pendidikan dan status sosial ekonomi keluarga.

Maksudnya disini orang tua yang berpendidikan menengah ke atas dan memiliki status sosial ekonomi yang baik, dalam artian dapat memenuhi kebutuhan pokok keluarganya maka cenderung akan mengupayakan pendidikan yang baik pula pada anaknya dan pembentukan disiplin dalam lingkungan keluarganya juga akan lebih baik, lebih terencana, terarah, dan sistematis. Dibandingkan dengan orang tua dengan pendidikan dan sosial ekonomi yang relatif rendah, ini cenderung tidak mempedulikan tentang penanaman disiplin dalam keluarga atau hal lain mengenai pembentukan kepribadian anak. Orang tua hanya mementingkan tentang kebutuhan ekonomi agar sebisa mungkin tercukupi.

d. Keharmonisan dan keutuhan keluarga.

Sebuah keluarga yang tidak utuh secara struktural dan tidak memiliki keharmonisan akan memberi pengaruh negatif terhadap penanaman disiplin pada anak.

e. Tipe perilaku parental

Adalah perlakuan orang tua dalam membimbing, mendidik dan menanamkan disiplin pada anak (Ningsih & Widiharto, 2014: 79-80).

Sedangkan menurut John Pearce menyebutkan empat faktor yang harus diperhatikan dalam mendisiplinkan anak, yaitu

a. Kepribadian anak.

Ini tergantung pada masing-masing anak, contohnya anak yang peka (sensitif) mudah resah, sangat *responsive* terhadap berbagai macam disiplin dan juga terhadap suasana hati orang lain. Bila anak seperti ini orang tua tidak perlu banyak mengatur, bersikap keras atau meninggikan suara pada anak.

b. Usia anak.

Hal ini perlu diperhatikan oleh masing-masing orang tua, karena dalam mendidik anak yang lebih kecil itu harus berbeda pastinya dengan anak yang lebih besar. Contohnya anak kecil dalam memerlukan disiplin sangat jelas dan langsung dengan tingkat pengendalian yang tinggi, kata yang digunakan harus mudah dipahami dan sederhana, sesekali kekangan secara fisik juga diperlukan untuk menumbuhkan rasa takut.

c. Kepribadian orang tua

Cenderung akan cenderung mempengaruhi dalam menangani anak. Tetapi yang harus diperhatikan oleh orang tua adalah sebisa mungkin kepribadian orang tua yang negatif ini tidak diturunkan oleh anaknya.

d. Pengalaman disiplin anak.

Pengalaman langsung yang dilihat adalah orang tua, sehingga disiplin orang tua kadang dilihat dan ditiru oleh anak secara tidak langsung sehingga terkadang orang tua tidak mengetahuinya karena beranggapan hal yang dilakukan orang tua tidak akan ditiru oleh anaknya.

Pendapat dari Tu'u menyampaikan ada empat faktor yang mempengaruhi dan membentuk disiplin yaitu kesadaran diri, menaati peraturan, alat pendidikan, dan hukuman. Selain itu faktor lain juga diungkapkan oleh Tu'u, yaitu

- a. Teladan. Ini berhubungan dengan perbuatan dan tindakan karena lebih berpengaruh besar dibandingkan kata-kata atau ucapan. Contohnya di sekolah, siswa melihat teladan dari kepala sekolah, guru dan orang-orang dilingkungan sekolah mengenai teladan disiplin ini sangat mempengaruhi para siswa.
- b. Lingkungan disiplin. Ini juga sangat mempengaruhi pada seseorang karena lingkungan sekitar kita yang setiap hari kita lihat itu akan diikuti. Jika dilingkungan itu orang-orangnya tidak disiplin maka ada berpengaruh pada diri individu yang ikut bersosialisasi di dalamnya.
- c. Latihan berdisiplin. Disiplin ini sebenarnya dapat dicapai dan dibentuk melalui kebiasaan dan latihan setiap hari (Ningsih & Widiharto, 2014: 80-81).

Faktor-faktor lain yang mempengaruhi terciptanya disiplin terutama disekolah adalah

- a. Faktor secara internal, adalah suatu elemen berasal dari dalam lingkungan sekolah itu sendiri, baik dari kepala sekolah, guru, karyawan dan siswa lain. Kedisiplinan yang dipengaruhi faktor satu ini, meliputi:
 - 1) Minat, merupakan kemauan jiwa yang bersifat aktif untuk menerima sesuatu luar. Contohnya; pada seorang guru atau siswa yang memiliki suatu kesadaran yang cukup baik terhadap aturan-aturan yang ada di sekolah maka akan berpengaruh juga terhadap kesadaran dirinya dalam berdisiplin di sekolah.
 - 2) Emosi, merupakan keadaan yang mempengaruhi penyesuaian di dalam diri secara umum, keadaan dimana penggerak mental dan fisik bagi seseorang dan dapat kita lihat dari tingkah laku luarnya. Emosi juga bisa diartikan sebagai perasaan-perasaan tertentu yang dialami orang saat menghadapi suatu situasi tertentu (warna afektif) yang menyertai sikap suatu keadaan atau perilaku seseorang. Contohnya; bahagia, gembira, putus asa, benci, terkejut dan lain

sebagainya. Emosi ini memiliki peran penting terhadap kedisiplinan di sekolah. Karena emosi menjadi penggerak rasa peduli pada guru dan siswa dalam menaati peraturan yang telah diterapkan sekolah.

- b. Faktor secara eksternal, ini memiliki ruang lingkup yang luas dalam hal mempengaruhi sikap disiplin di sekolah. Faktor ini meliputi:
 - 1) Sanksi dan hukuman, merupakan perbuatan yang secara intensional diberikan sehingga menyebabkan penderita lahir batin diarahkan untuk membuka hati nurani dan kesadaran seseorang akan kesalahannya atau dalam arti lain jika seseorang mendapat hukuman maka akan terjadi perubahan dalam sistem motivasi dalam dirinya.
 - 2) Situasi dan kondisi sekolah, faktor ini sangat berpengaruh dalam pembentukan perilaku manusia, seperti faktor ekologis, rancangan, dan arsitektural, faktor temporal, suasana perilaku dan faktor sosial.

4. Faktor-faktor yang mendukung sikap disiplin

- a. Dukungan diri sendiri

Dalam pelaksanaan sikap disiplin seperti halnya dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan menjalani semua aturan-aturan di sekolah atau madrasah dengan baik tanpa menjadikan semuanya itu suatu beban bagi siswa itu sendiri. Salah satu yang bisa mengontrol hal tersebut adalah diri sendiri, adanya kesadaran diri pada diri siswa dalam melakukan semua aturan dan tata tertib dengan baik ini menjadi suatu tanggung jawab dan menumbuhkan rasa kebersamaan pada diri. Selain itu, dengan adanya dukungan dari diri sendiri secara langsung akan mengurangi berbagai tekanan yang ada dengan bisa mengetahui

caranya sendiri dalam meregam semua tekanan atau permasalahan yang ada.

b. Dukungan teman sebaya

Teman sebaya menjadi salah satu faktor yang mendukung dari terbentuknya sikap disiplin, karena pengaruh teman yang sering dekat dan bertemu akan mempengaruhi sikap dan tingkah laku individu. Sehingga, terkadang saran atau dukungan dari teman sebaya ini menjadi berarti karena berberapa faktor, seperti pertemanan yang memang sudah sangat dekat atau memang umurnya yang relatif berdekatan sehingga saling mengerti satu sama lain dalam hal dukungan terhadap sikap disiplin dengan masing-masing teman sebaya. Tetapi tidak semua teman sebaya memberikan dampak atau dukungan yang positif terhadap perkembangan individu dalam hal kedisipinan, ada juga yang memberikan pengaruh yang negatif pada diri individu. Akan tetapi, semua hal itu akan berjalan baik jika individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara baik sehingga mampu menolak pengaruh-pengaruh negatif dari teman sebaya. Hal seperti ini sejalan dengan pendapat Santrock (2003) yang menjelaskan “Hakikatnya ketika individu memasuki lingkungan sekolah mengembangkan interaksi sosialnya dengan teman sebaya yang menjadi kebutuhan bersama”. Proses hubungan interaksi sosial yang terjadi memang dapat mempengaruhi, mengubah, dan memperbaiki kelakuan individu yang lain. Pengaruh teman sebaya dapat menjadi positif jika siswa dapat menyesuaikan diri dengan baik dan menolak pengaruh buruk yang datang padanya.

c. Dukungan orang-orang di lingkungan sekitar

Dalam pembentukan sikap disiplin memang lingkungan sekitar juga ikut mempengaruhinya, karena memang terkadang sikap disiplin atau tidaknya individu ini dilihat dari orang sekitar yang terbiasa bertemu dengannya sehingga terbentuklah perilaku-perilaku yang bisa ha yang

positif atau negatif. Maka dari itu individu harus tetap bisa mengontrol hal-hal yang ada dilingkungan sekitar kita, hal yang baik kita ambil dan kita terapkan tetapi untuk hal yang negatif harus ditinggalkan dan dijauhkan dari terhadap diri kita sendiri. (Fiana dkk., 2013: 31-32)

5. Aspek-aspek dalam sikap disiplin

Berdasarkan yang disampaikan oleh Prijodarminto ada tiga aspek besar dalam pembentukan disiplin yaitu:

a. Sikap mental (*mental attitude*)

Adalah sikap taat tertib sebagai hasil atau pengembangan dan latihan pengendalian pikiran dan pengendalian watak.

b. Pemahaman yang baik

Dalam pemahaman yang baik itu berhubungan dengan norma, sistem atau perilaku, kriteria dan standar yang sedemikian rupa sehingga pemahaman tersebut memberikan pengertian yang mendalam atau kesadaran, bahwa ketaatan akan norma, aturan, kriteria dan standar tadi merupakan syarat mutlak untuk mencapai keberhasilan.

c. Sikap atau kelakuan

Ini menunjukkan kesungguhan hati, untuk mentaati segala hal secara cermat dan tertib (Mz, 2018: 5).

Dengan ini perilaku disiplin sebenarnya lahir, tumbuh dan berkembang dari sikap seseorang pada sistem nilai budaya yang sudah ada dalam masyarakat. Ada unsur yang mampu membentuk disiplin yaitu sikap yang ada pada diri manusia dan sistem nilai budaya yang terdapat dalam masyarakat. Disiplin akan tumbuh dan dapat dibina melalui pendidikan, penanaman kebiasaan dengan keteladanan-keteladanan tertentu. Disiplin akan mudah ditegakkan bila muncul dari kesadaran diri, peraturan yang ada dirasakan sebagai sesuatu yang memang seharusnya dipatuhi secara sadar

untuk kebaikan dirinya dan sesama, sehingga akan menjadi suatu kebiasaan yang baik menuju arah disiplin diri.

6. Bentuk-bentuk pelaksanaan disiplin di sekolah

Untuk meningkatkan kesadaran pada siswa di sekolah dalam hal mematuhi aturan dan mengikuti semua tata tertib yang ada, kedisiplinan dimasing-masing sekolah atau madrasah pun selalu ditegakkan. Hal tersebut juga sebenarnya sebuah intruksi resmi yang diberikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.14/u/1979 tertanggal 1 Mei 1974 yang berisi aspek-aspek yang tercakup dalam tata tertib yang ada ditetapkan sekolah atau madrasah, yaitu tugas dan kewajiban dalam kegiatan sekolah; larangan-larangan bagi siswa; dan pemberian sanksi bagi siswa yang melanggar. Dari situ berbagai bentuk-bentuk pelaksanaan disiplin di sekolah diterapkan (Fiana dkk., 2013: 30), seperti:

a. Disiplin dalam hal kerapian

Pada aspek ini siswa harus sadar betul tentang aturan-aturan yang diterapkan masing-masing sekolah atau madrasah karena terkadang berbeda-beda. Tetapi secara umum aspek kerapian yang dilihat adalah dari segi kerapian berpakaian dari atas sampai bawah, seperti rambut/hijab yang sesuai aturan, pakaian, celana, penggunaan dasi dan ikat pinggang, kaos dan sepatu standar yang ditetapkan masing masing sekolah atau madrasah.

b. Disiplin dalam hal kerajinan

Pada aspek ini kerajinan menjadi elemen penting untuk menghasilkan kualitas belajar yang baik. Sebagaimana dikemukakan oleh TUU Tulus menjelaskan tanpa adanya disiplin yang baik, kegiatan dan proses pendidikan akan terganggu. Pelaksanaan peraturan dalam kerajinan pada siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu aspek kerajinan juga penting sebagai bentuk pelaksanaan kedisiplinan, salah

satunya rajin mengumpulkan tugas, rajin dalam hal belajar dan rajin berangkat sekolah tepat waktu.

c. Disiplin dalam hal kebersihan lingkungan sekolah

Hal ini diterapkan dimasih-masing sekolah atau madrasah tujuannya agar para siswa sendiri nyaman dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan juga memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan sekolah. Aspek yang ada dalam hal disiplin kebersihan lingkungan sekolah, berupa melaksanakan piket sesuai dengan jadwal, mengikuti berbagai kegiatan kebersihan yang dilakukan oleh seluruh warga sekolah dan tidak membuang sampah sembarangan.

d. Disiplin dalam hal pengaturan waktu belajar

Dalam hal ini pengaturan waktu belajar harus dimanfaatkan oleh masing-masing siswa secara disiplin sesuai dengan jadwal yang diterapkan sekolah atau madrasah. Disiplin pengaturan waktu belajar ini berupa disiplin dalam mengikuti sesuai penyusunan jadwal pelajaran, penggunaan waktu jam istirahat yang tepat sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran dan pengaturan waktu untuk belajar dan kegiatan ekstrakurikuler.

e. Disiplin dalam hal kelakuan

Pada aspek ini kelakuan di sekolah atau madrasah ini menjadi salah satu sorotan penting yang dapat dilihat secara langsung oleh seluruh warga sekolah. Maka dari itu kelakuan yang dilakukan oleh siswa harus mencerminkan hal yang positif agar dianggap menjadi siswa yang memang baik dalam hal kelakuan. Tetapi tidak jarang juga banyak yang melakukan pelanggaran terhadap kelakuan yang seharusnya. Hal ini dapat dilihat dari aspek disiplin dalam kelakuan yang berhubungan dengan sikap, yaitu keluar masuk kelas saat pembelajaran atau guru sedang menjelaskan, siswa terlambat menyerahkan tugas yang diberikan guru, meninggalkan kelas dalam proses pembelajaran, makan dan minum di dalam kelas saat pembelajaran (Fiana dkk., 2013: 30-31).

7. Sikap disiplin dalam perspektif Islam

Sikap disiplin di dalam Al-Qur'an dijelaskan dalam beberapa ayat, yaitu pada Surat An-Nisa ayat 103:

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ فِيمَا وُقِعْتُمْ وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ فَإِذَا اطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ ۗ

إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا

Artinya: Selanjutnya, apabila kamu telah menyelesaikan shalat(mu), ingatlah Allah di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. Kemudian apabila kamu telah merasa aman, Maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya shalat itu adalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman. (Q.S. An-Nisa: 103)

Pada ayat di atas yang kemudian ditafsirkan dalam tafsir Yusuf Ali dijelaskan dalam 2 penafsiran, yaitu pertama, bila kamu telah menyelesaikan salat berjamaah atau kedua, bila (karena sangat berbahaya) kamu melampaui salat berjamaah bersama-sama semua, meskipun dengan cara lebih pendek seperti sudah disinggung, karena dalam keadaan bahaya. Dalam penafsiran tersebut, kalimat kedua akan lebih sesuai untuk kalimat berikutnya karena memperbolehkan kita mengingat Allah secara individu dengan sikap bagaimana saja selama dalam keadaan tidak memungkinkan atau bahaya. Namun, jika bahaya tersebut sudah tidak ada maka salat seutuhnya harus dilaksanakan menurut waktu yang sudah dianjurkan. Pada ayat tersebut dapat disimpulkan, bahwa masalah disiplin baik itu waktu salat ataupun hal lain sangat penting bagi manusia, oleh karenanya seorang yang beriman maka harus mengamalkan amanat dari Q.S. An-Nisa ayat 103 yakni selalu menerapkan sikap disiplin dalam setiap kegiatan (Farida, 2017: 20-21).

Selain itu juga ayat mengenai pembelajaran sikap disiplin tertuang dalam Q.S. Al-Ashr ayat 1-3 berbunyi:

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾

إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾

إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya:

1. Demi masa
2. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian,
3. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya menepati kesabaran. (Q.S. Al-Ashr: 1-3)

Dijelaskan dalam tafsir Yusuf Ali bahwa Asr artinya waktu atau masa yang panjang atau waktu sore yang menunjukkan waktu shalat Asr. Penjelasan waktu adalah ciptaan Allah, waktu melacak dan menghancurkan segalanya yang sifatnya kebendaan, waktu tak pernah istirahat, tak ada yang dapat bertahan terhadap waktu. Jika kita berlomba melawan waktu makan akan kalah. Ketika perhitungan siang sudah selesai maka kerjakan sore hari, disitu akan terlihat bahwa dia akan rugi. Kesimpulannya, yaitu manusia yang tidak menggunakan waktu atau menunda-nunda segala hal maka termasuk manusia yang merugi. Dalam surat itu sudah menunjukkan bahwa Allah memerintahkan hamba-Nya untuk hidup disiplin, karena dengan hidup yang teratur makan akan membuat hidup manusia tentram (Farida, 2017: 22).

8. Indikator-indikator dalam sikap disiplin

Berikut indikator-indikator dari sikap disiplin dilingkungan sekolah yang disampaikan oleh Ani Endriana (2017), yaitu:

- a. Datang sekolah tepat waktu.

- b. Rajin belajar.
- c. Mentaati peraturan sekolah.
- d. Mengikuti upacara dengan tertib.
- e. Mengumpulkan tugas yang diberikan guru tepat waktu.
- f. Melaksanakan tugas piket sesuai jadwal.

Menurut A.S. Moenir indikator-indikator yang digunakan mengukur tingkat disiplin belajar siswa ada dua aspek, yaitu:

- a. Disiplin waktu, meliputi:
 - 1) Tepat waktu dalam belajar, mencakup datang.
 - 2) Pulang sekolah tepat waktu, mulai dan selesai.
 - 3) Belajar di sekolah tepat waktu, dan mulai dan selesai.
 - 4) Belajar di rumah.
 - 5) Tidak keluar/ membolos saat pelajaran.
 - 6) Menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditetapkan.
- b. Disiplin perbuatan, meliputi:
 - 1) Patuh dan tidak menentang peraturan.
 - 2) Tidak malas belajar.
 - 3) Tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya.
 - 4) Tidak suka berbohong.
 - 5) Tingkah laku yang menyenangkan, mencakup tidak menyontek, tidak berbuat keributan, dan tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 137) dalam penelitiannya tentang kedisiplinan membagi tiga macam indikator yaitu:

- a. Kedisiplinan di dalam kelas
- b. Kedisiplinan di luar kelas di lingkungan sekolah
- c. Perilaku kedisiplinan di rumah.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, maka peneliti menjabarkan beberapa indikator untuk kedisiplinan siswa dilihat pada keadaan siswa

yang sekarang sedang melaksanakan pembelajaran dari rumah (*study from home*) menjadi dua macam yaitu:

- a. Sikap disiplin di lingkungan sekolah, meliputi:
 - 1) Disiplin waktu
 - a) Tepat waktu dalam pengumpulan tugas offline
 - b) Tepat waktu datang ke sekolah sesuai jadwal
 - 2) Disiplin perbuatan
 - a) Ketaatan terhadap tata tertib sekolah
 - b) Patuh terhadap perintah guru
 - c) Tidak menyuruh orang lain dalam pengerjaan tugas
 - d) Tidak mencontek
 - e) Tidak berbuat keributan atau kegaduhan
 - f) Tidak mengganggu orang lain saat belajar
- b. Sikap disiplin di rumah
 - 1) Disiplin waktu
 - a) Tepat waktu mengikuti *study from home* sesuai dengan jadwal
 - b) Tepat waktu dalam pengumpulan tugas online
 - c) Tepat waktu dalam salat 5 waktu (duhur, asar, maghrib, isya, dan subuh)
 - 2) Disiplin perbuatan
 - a) Patuh dan taat peraturan di rumah
 - b) Rajin belajar
 - c) Tidak bermalas-malasan
 - d) Tidak suka berbohong
 - e) Tidak menyontek
 - f) Tidak menyuruh orang dalam pengerjaan tugas

B. Intensitas Penggunaan Gadget

1. Pengertian Intensitas

Kata intensitas dalam KBBI berasal dari bahasa Inggris yakni *intensity* yang memiliki arti hebat atau sangat kuat. Kata *intensive* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat dikenal dengan kata intensif. Intensitas dapat diartikan dengan bersungguh-sungguh dan terus-menerus dalam mengerjakan suatu hal sehingga diperoleh hasil yang optimal (Kurnia, 2016: 16).

Intensitas berarti kemampuan/kekuatan/gigih tidaknya kehebatan (Alex, 1994:255). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas merupakan keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya. Yakni banyaknya, seringnya, atau tingkat kesungguhannya dalam melakukan suatu usaha.

Menurut Yanica, intensitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing individu dan berhubungan dengan perasaan yang nantinya akan dilakukan secara terus-menerus atau berulang (Dalila dkk., 2021: 48-49). Sedangkan menurut Rozalia mengartikan intensitas sebagai suatu kadar keseringan seseorang dalam melakukan suatu hal (Kusumastuti, 2020: 13).

Berbeda pendapat dengan yang disampaikan oleh Chaplin mengungkapkan mengenai intensitas ini diartikan menjadi tiga, adalah suatu sifat kuantitatif dari pengindraan (kaitannya dengan intensitas perangsang), kekuatan sebuah tingkah laku atau pengalaman, kekuatan yang mendukung suatu sikap.

Menurut Makmun adapun Aspek dalam intensitas yaitu frekuensi kegiatan yaitu seberapa sering suatu kegiatan itu dilakukan dalam periode tertentu dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan (positif atau negatif). Kemudian Dakir menambahkan aspek intensitas yang lain yakni kemauan dan perhatian. Kemauan merupakan dorongan atau keinginan yang terarah

pada suatu tujuan-tujuan hidup tertentu dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi. Perhatian merupakan keaktifan peningkatan kesadaran seluruh fungsi jiwa yang dikerahkan dalam pemusatannya kepada barang sesuatu yang ada di dalam maupun yang ada di luar diri kita (Kurnia, 2016: 20-21).

Keterkaitannya dengan penelitian ini, intensitas diartikan suatu kadar keseringan siswa dalam hal menggunakan gadget secara berulang-ulang dan juga berapa lama para siswa menggunakan atau mengoperasikan gadget tersebut.

2. Pengertian Intensitas Penggunaan

Kata *penggunaan* berasal dari kata *guna* mendapat imbuhan *peng-* dan akhiran *-an* yang berarti menggunakan (alat/perkakas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan (Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:466) (Zahro, 2016).

Menurut Pramudawardi, intensitas penggunaan adalah menggunakan situs jejaring sosial dengan durasi, frekuensi, dan kegiatan yang dilakukan selama penggunaan jejaring sosial Facebook dan Twitter. Sedangkan menurut Horrigan menjelaskan dalam keterkaitan dengan intensitas penggunaan internet seseorang ini terdapat dua hal yaitu mengenai frekuensi dan durasi. Maksudnya disini frekuensi adalah seberapa sering pada siswa menggunakan gadget dalam kurun waktu tertentu. Sedangkan durasi adalah seberapa lama para siswa ini menghabiskan waktunya dalam hal memanfaatkan gadget (Kusumastuti, 2020).

Senada dengan penjelasan yang disampaikan oleh Dahrendorf mengenai pendapatnya mengenai intensitas penggunaan adalah sebuah istilah yang dikaitkan dengan seringnya suatu kegiatan dilakukan oleh seseorang dalam waktu tertentu dan dapat diukur dari sejauh mana kedalaman informasi itu dipahami seseorang tersebut.

Jika hubungkan dengan penelitian ini maksud dari intensitas penggunaan adalah tingkat keseringan siswa dengan objeknya yaitu gadget dan aspek yang dapat dilihat dari hal itu berupa durasi, frekuensi dan kegiatan yang dilakukan selama penggunaan gadget.

3. Gadget

a. Pengertian gadget

Kata gadget dalam bahasa Inggris diartikan sebagai alat elektronik yang relatif kecil dengan berbagai macam fungsi dan kegunaan. Gadget lebih merujuk pada suatu piranti atau instrumen yang memiliki fungsi dan tujuan praktis yang berguna terhadap sesuatu yang baru. Sedangkan menurut istilah secara umum gadget dianggap sebagai barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus dalam setiap perangkatnya dan memiliki fungsi yang semakin lengkap guna mempermudah penguannya (Dewi Aqlima, 2020: 23)

Gadget menjadi salah satu bentuk nyata dari berbagai perkembangan iptek pada era 4.0 seperti sekarang (Pebriana, 2017: 2). Gadget adalah salah satu barang canggih yang diciptakan sedemikian rupa dengan berbagai media yang berisi berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Bisa dikatakan sebagai barang canggih salah satunya bisa dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah (Manumpil dkk., 2015: 2).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi ke V, menjelaskan tentang pengertian gadget dan peranti elektronik dengan fungsi begitu praktis. Gadget digolongkan dalam kelas kata nomina yang termasuk kata benda dengan pengertian secara luasnya adalah kelas kata yang dalam bahasa Indonesia ditandai oleh tidak dapat bergabung dengan kata tidak, contohnya masjid adalah nomina karena tidak mungkin dikatakan tidak masjid, biasanya dapat berfungsi sebagai

subjek atau objek dari klausa. Dalam KBBI sendiri kata gadget memiliki sinonim dalam bahasa Indonesia yaitu gawai. Memang dalam bahasa Indonesia tidak banyak orang yang memakai kata gawai, karena masih banyak yang menggunakan kata gadget dalam kesehariannya (Setianingsih, 2019: 2).

Noegroho dalam Wijamako dan Setiawati menjelaskan mengenai gadget atau gawai adalah barang teknologi yang membuat orang selangkah lebih maju pengetahuannya dari berbagai hal dari kemarin. Dengan gadget orang dapat dimudahkan dalam kehidupan dan secara komunikasi juga lebih cepat dan murah (Setianingsih, 2019: 3).

b. Jenis-jenis gadget

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat membuat manusia kini sangat dimanjakan oleh berbagai macam teknologi di dalamnya terutama perkembangan gadget, yang mana sekali kita menekan tombol-tombol dalam gadget semua hal bisa diakses dan dilakukan. Gadget bisa diartikan sebagai alat kecil yang luar biasa yang memiliki fungsi tertentu dengan didukung oleh prinsip elektronik salah satunya dengan fungsi utama mempermudah dalam media komunikasi dan informasi. Bentuk-bentuk gadget diantaranya adalah tablet, notebook, handphone atau smartphone, TV 3D, MP3 Player dan lain sebagainya (Setianingsih, 2019: 399).

1) Handphone (Hp)

Adalah salah satu telepon portable dengan size yang kecil dengan kecanggihan tidak tersambungkan oleh kabel dan di dalamnya memiliki berbagai fitur aplikasi yang setiap saat memiliki peningkatan kualitas dan perkembangan sistem di dalamnya. Dalam Kompas.com menyebutkan telepon pertama kali ditemukan oleh Alexander Raham Bell pada tahun 1876 dan kemudian beliau mendirikan Perusahaan Telepon Bell pada tahun 1877. Dalam perkembangannya Alexander Raham Bell telah mengalami

berbagai perubahan yang sangat besar pada penemuannya ini, mulai dari bentuk yang sederhana hingga kini bertransformasi menjadi sebuah alat komunikasi modern dengan berbagai kegunaan di dalamnya.

2) Tablet

Adalah salah satu perangkat elektronik portable hampir sama seperti halnya handphone (Hp) yang fungsinya juga hampir mirip hanya ada fungsi notebook maupun netbook. Tablet juga memiliki ukuran yang lebih besar dari handphone (Hp) pada umumnya berkisaran 7-9 inci yang sangat memudahkan aktivitas seseorang.

3) Laptop

Adalah sebuah perangkat komputer yang berukuran relatif kecil dan ringan, mempunyai berat berkisaran 1-6 kg tergantung ukuran, bahan dan spesifikasi laptop tersebut. Sumber dayanya berupa baterai atau adaptor A/C yang bisa diisi ulang dan menyala sendiri tanpa disambungkan pada kabel.

4) Kamera digital

Adalah sebuah alat untuk membuat gambar dan objek yang kemudian dibiaskan melalui lensa kepada sensor CCD dengan menghasilkan rekaman dalam format digital kemudian disimpan digital berupa memory card (Dewi Aqlima, 2020: 24-25).

c. Fasilitas dalam gadget

Seiring berjalannya waktu kini kehadiran gadget tidak hanya sebagai suatu kebutuhan atau kepentingan tertentu untuk memudahkan segala pekerjaan, tetapi perlahan mulai beralih menjadi salah satu gaya hidup orang sekarang. Yang mana seseorang yang memiliki gadget dengan kualitas yang tinggi dan spesifikasi yang bagus tergolong dalam orang-orang yang mempunyai uang banyak dan termasuk memiliki kelas sosial yang tinggi.

Fasilitas yang ditawarkan dalam gadget memiliki berbagai macam fitur-fitur, diantaranya memutar file multimedia (audio/video), internet, BBM, Facebook, Line, Twitter, Instagram, Youtube, aplikasi video belajar online dan berbagai macam fitur lainnya yang menunjang kehidupan seseorang penggunaannya. Selain fungsi gadget sebagai sarana komunikasi personal, gadget juga menjadi potensi sebagai sarana bisnis dan belajar online yang efektif. Berdasarkan yang disampaikan oleh Rina Fiati dalam buku Akses Internet Via Ponsel, gadget sekarang sangat bervariasi modelnya, yang seiring dengan perkembangan teknologi pula mempunyai fungsi lain, diantaranya penyimpanan informasi, pembuatan daftar pekerjaan atau perencanaan kerja, alat hitung (kalkulator), pengiriman/penerimaan melalui e-mail, permainan, integrasi ke peralatann lain seperti PDA, MP3, chatting, dan browsing internet (Zahro, 2016: 18).

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, di dalam gadget juga terfasilitasi oleh fitur-fitur yang canggih, seperti belajar online; belanja online dalam aplikasi toko perbelanjaan online shopee, tokopedia, blibli.com, lazada dan lain sebagainya; fitur game online, contohnya Mobile Legends, COC, Fire Wire, PUBG dan sebagainya.

d. Tujuan penggunaan gadget

Pada umumnya, seseorang dalam mengoperasikan gadget ini pastinya memiliki tujuan tertentu, diantaranya untuk berbagai macam jenis kepentingan dan kebutuhan komunikasi seperti menelpon, mengirim *short message service (sms)*, mengaktifkan jaringan internet untuk bermedia sosial, belajar bahkan bermain game. Pada kalangan tertentu dengan segala mobilitas yang tinggi handphone sangat diperlukan. Tidak jarang orang menggunakan gadget itu hanya sebagai gaya hidup saja tidak untuk tujuan tertentu dalam penggunaannya,

tetapi hanya memperlihatkan atau menampakan bukti mengenai kelas sosial yang ada pada seseorang (Setianingsih, 2019: 399).

e. Fungsi dan manfaat gadget secara umum

1) Komunikasi

Dengan perkembangan zaman yang serba meningkat, di era 4.0 seperti sekarang ini Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin berkembang dan canggih. Pada zaman dulu, ilmu komunikasi yang berkembang berawal dari komunikasi batin, lalu berkembanglah tulisan dengan memanfaatkan kertas dan pena sebagai media seseorang bisa berkomunikasi dalam proses pengirimannya pun cukup memerlukan waktu yang lama karena harus diantarkan melalui kantor pos. Tetapi di era globalisasi yang semakin canggih segala kemudahan berkomunikasi semakin praktis, efektif, dan efisien (Dewi Aqlima, 2020: 25). Melalui teknologi yang dinamakan gadget di zaman sekarang orang tidak harus menunggu lama untuk sekedar berkomunikasi dengan seseorang walaupun dengan jarak yang sangat jauh. Gadget dapat memberikan berbagai fasilitas komunikasi yang beragam mulai dari hanya berbicara, berbicara dengan bisa melihat gambar lawan bicara, dan berkomunikasi dengan banyak orang dimasing-masing daerah yang jauh dalam satu aplikasi yang sangat canggih.

2) Sosial

Perkembangan gadget yang semakin pesat tidak hanya pada segi komunikasi juga pada segi sosial yang ditawarkan. Dalam gadget difasilitasi berbagai fitur aplikasi untuk memudahkan dalam mendapatkan berita, informasi, kabar, dan cerita dari orang lain. Hal ini dapat membangun sosialisasi yang tinggi, mudah mendapat teman, dan bahkan menjalin hubungan kerabat yang relatif jauh (Dewi Aqlima, 2020: 26).

3) Pendidikan

Di masa pandemi COVID-19 ini proses pembelajaran dan pendidikan yang dilakukan di sekolah mulai beralih menjadi pembelajaran secara online dikarenakan untuk memutus mata rantai dari penyebaran virus COVID-19 yang sangat berbahaya bagi semua orang. Dengan demikian pemanfaatan gadget disini sangat membantu untuk melakukan pembelajaran seperti seharusnya dilakukan hanya saja tidak bertemu langsung. Berbagai macam fasilitas aplikasi belajar online pun hadir untuk memudahkan guru dan siswa. Selain itu, pemanfaatan lain juga disediakan gadget untuk siswa dan guru untuk mencari berbagai informasi pengetahuan melalui internet. Pencarian seperti buku online, jurnal, artikel-artikel ilmu pengetahuan dan berbagai macam skripsi dan tesis pun semakin banyak dan mudah sekali dicari diinternet.

f. Dampak penggunaan gadget

Berbicara berkenaan dengan gadget tidak dipungkiri bahwa alat elektronik satu ini telah menjadi perangkat modern yang tidak dapat lepas dari genggamannya setiap orang bahkan oleh anak-anak. Kini gadget telah menjadi suatu kebutuhan primer, yang mana setiap aktivitas atau kegiatan seseorang tidak pernah lepas dari bantuan gadget (Setianingsih, 2019: 401). Dari situlah dampak penggunaan gadget kian menjadi buah bibir dikalangan masyarakat ada yang pro dan kontra karena ada dampak negatif yang nantinya ditimbulkan jika gadget digunakan secara terus menerus dan berlebihan, apalagi jika itu terjadi pada anak-anak atau para remaja-remaja yang masih harus fokus dengan pendidikan di sekolah atau madrasah.

Berikut ini peneliti jabarkan tentang dampak dalam penggunaan gadget, yaitu

1) Dampak positif

Gadget dalam hal ini memiliki dampak yang positif terhadap tumbuh kembang anak, antara lain

- a) Menambah pengetahuan anak. Fungsi gadget yang semakin berkembang dengan banyaknya aplikasi edukasi yang tersedia di dalamnya, ini tentu sangat membantu anak-anak untuk melatih proses perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran pada anak. Selain itu, anak juga dapat mengakses berbagai macam permainan yang mendukung dalam aspek-aspek perkembangan yang dibutuhkan oleh otak.
- b) Memperluas jaringan persahabatan. Melalui berbagai macam fitur yang ada di dalam gadget seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, dan lain sebagainya, ini dapat semakin memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudahnya dan cepat bergabung kesegala media sosial yang tersedia.
- c) Memudahkan komunikasi. Dengan semakin canggihnya teknologi di dalam gadget yang dapat menghubungkan seseorang dengan dunia luar ini memudahkan untuk menjadi komunikasi. Bahkan hanya dengan gadget seseorang mampu berinteraksi dengan orang lain di penjuru dunia. Selain itu, dengan fitur dalam gadget sekarang ini berkembang yaitu video convers, ini seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain secara tatap muka atau dapat melihat lawan bicaranya secara langsung melalui gadgetnya masing-masing (Kusumastuti, 2020: 16-17).

Selain itu, dampak positif gadget juga diungkapkan oleh Maya. Menurutnya ada 4 dampak positif yang dijabarkan, yaitu

- a) Berkembangnya imajinasi. Dengan melihat berbagai gambar yang ditampilkan di dalam gadget ini membuat anak kemudian menggambarkan imajinasinya yang nantinya secara tidak langsung dapat melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh berbagai

kenyataan. Tetapi harus juga didampingi oleh orang tua agar apa yang dilihat oleh anak dan diimajinasikan oleh anak dapat dikontrol dan sesuai dengan umurnya.

- b) Melatih kecerdasan. Dalam hal ini, sebenarnya dengan kehadiran gadget dapat membuat anak terbiasa dengan berbagai macam tulisan, angka dan gambar yang dapat membantu melatih proses belajarnya.
- c) Meningkatkan rasa percaya diri. Seperti yang sudah dijelaskan berbagai perkembangan teknologi tidak hanya seputar komunikasi dan fitur ilmu pengetahuan, tetapi juga dalam perkembangan fitur permainan yang dapat melatih edukasi anak. Hal ini bisa meningkatkan rasa percaya diri karena saat anak dapat memenangkan permainan, maka anak tersebut akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan sehingga semakin menumbuhkan percaya diri dalam dirinya sendiri.
- d) Mengembangkan kemampuan membaca, matematika dan pemecahan masalah. Dengan adanya gadget yang memiliki berbagai fitur belajar yang lengkap membuat merasa keingintahuan anak semakin tinggi. Sehingga akan muncul rasa ingin tahu dan kesadaran untuk belajar dan mencari tahu tanpa ada paksaan dari orang tua atau guru di sekolah atau madrasah (Kusumastuti, 2020: 17).

Tetapi dengan semua dampak positif dari penggunaan gadget di atas harus diiringi oleh tingkat kesadaran anak akan pembatasan yang harus dilakukan, tidak boleh memanfaatkan gadget secara berlebihan. Selain itu juga harus adanya dampingan dari orang tua di rumah atau guru-guru di sekolah atau madrasah dalam memanfaatkan gadget dengan baik, harus sering dikontrol dan dicek apa saja yang diakses anak selain untuk melakukan kegiatan

pembelajaran sehingga manfaat atau dampak positif yang dirasakan dalam menggunakan gadget dapat dirasa maksimal.

2) Dampak negatif

Dampak negatif dalam penggunaan gadget yang dikemukakan oleh Maya ada beberapa diantaranya adalah

- a) Penurunan konsentrasi saat belajar. Hal ini terjadi karena anak begitu sangat menyukai hal-hal yang ada di dalam gadget sehingga membuat anak konsentrasinya menurun karena saat belajar memikirkan hal-hal yang akan dilakukan dalam menggunakan gadget.
- b) Malas menulis dan membaca. Hal seperti ini terjadi diakibatkan dari penggunaan gadget yang semakin canggih dan juga berbagai fitur yang memudahkan seseorang sehingga memanfaatkannya dengan tidak perlunya menulis dan membaca. Contohnya ketika anak ingin menonton suatu video di halaman youtube ia hanya akan melihat gambarnya saja tanpa mau menulis apa yang ingin ia cari.
- c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Dengan berbagai kemudahan di dalam gadget, anak menjadi tidak mau keluar rumah untuk bermain dengan teman temannya dan akan kehilangan waktu-waktu untuk bermain dan bersosialisasi dengan teman dan orang di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga anak yang begitu fokus dengan gadgetnya tidak memperdulikan keadaan sekitarnya karena sudah terlalu asik dengan gadgetnya tersebut.
- d) Kecanduan. Hal ini sering terjadi dan sangat dikeluhkan oleh orang tua, karena anak menjadi ketergantungan dan sulit lepas dari gadget karena anak merasa gadget sudah menjadi barang yang sangat dibutuhkannya setiap saat.

- e) Menimbulkan gangguan kesehatan. Dengan paparan radiasi yang dihasilkan dari gadget ini dapat menyebabkan kerusakan mata anak-anak. Selain itu, penggunaan dengan posisi yang salah juga akan memperburuk kesehatan mata.
- f) Menghambat perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan penggunaan gadget apalagi untuk anak-anak pada usia dini atau usia-usia rentan terhadap gangguan kognitif ini dapat menghambat proses pemikiran atau kognitif dalam aspek psikologis yang berkaitan dengan bagaimana anak mempelajari, memperhatikan, memperkirakan, mengamati, membayangkan, menilai, dan memikirkan lingkungannya akan terhambat.
- g) Menghambat kemampuan berbahasa. anak yang terbiasa dengan gadget cenderung menjadi anak pendiam, sering kali menirukan bahasa yang didengarkan saja melalui tontonan digadget, lebih sering menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman, orang-orang dilingkungan sekitar dan bahkan keluarganya sendiri.
- h) Mempengaruhi perilaku anak. Jadi anak dengan berbagai pembiasaan bermain gadget dan game dengan ada unsur kekerasan di dalamnya, akan mempengaruhi pola perilaku dan karakternya sehingga dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman, orang lain dan bahkan keluarganya sendiri dalam kehidupan nyata (Kusumastuti, 2020: 19-20).

Selain itu pendapat lain juga disampaikan oleh Jonathan yang mengungkapkan dampak negatif dari penggunaan gadget adalah

- a) Sulit berkonsentrasi. Adiksi yang ditimbulkan pada gadget dapat menyebabkan anak mudah bosan, gelisah dan mudah marah ketika ia harus dijauhkan dari gadget. Ketika anak begitu asiknya dengan gadget, dia cenderung akan sering

mengurung diri sehingga mengalami kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain dilingkungan dan di dunia nyata, bahkan untuk bermain dengan teman sebayanya pun sudah tidak menyukainya.

- b) Terganggunya fungsi *Pre Frontal Cortex* (PFC). PFC sendiri merupakan bagian dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, dan tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai moral lainnya. Anak dengan penggunaan gadget yang berlebihan akan dapat mempengaruhi sistem perkembangan otaknya, selain itu juga dapat memproduksi hormon dopamine yang berlebih akibatnya fungsi dari PFC pada setiap anak akan terganggu.
- c) *Introvert*. Anak dalam hal ini akan menganggap gadget menjadi hal yang segalanya dan yang paling berarti bagi dirinya. Dari situlah sikap-sikap buruk akan muncul dengan merasa gelisah, marah jika anak tidak bisa menggunakan gadget atau secara paksa dijauhkan dari gadget. Selain itu, anak menjadi lebih suka menarik diri terhadap lingkungan keluarga, teman dan lingkungan yang cenderung menjadikan anak tersebut menjadi *introvert* (Kusumastuti, 2020: 20).

Dari berbagai macam dampak negatif dalam penggunaan gadget yang sudah dijelaskan di atas mulai dari dampak secara fisik, psikis, mental maupun secara sosialnya anak. Sebagai orang tua sekarang harus lebih cermat dan lebih mengawasi anak dalam menggunakan gadget. Selain itu, sekolah juga harus mampu mensosialisasikan berbagai macam larangan untuk menggunakan gadget dan mengedukasi terhadap siswanya mengenai dampak yang dapat ditimbulkan dalam penggunaan gadget. Sehingga anak sekarang bisa sadar dan cerdas dalam penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari.

g. Waktu penggunaan gadget

Berdasarkan yang diungkapkan oleh Horrigan (2020), ada dua hal mendasar yang perlu diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget pada siswa, yaitu frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan setiap kali siswa mengakses internet.

Menurut SWA-Mark Plus dan Co mengungkapkan berdasarkan temuannya pada 1.100 orang pengguna internet dan gadget digolongkan menjadi tipe-tipe pengguna berdasarkan lamanya waktu yang digunakan, yaitu:

- 1) Pengguna berat, adalah orang yang menggunakan internet dan gadget lebih dari 40 jam perbulan.
- 2) Pengguna sedang, adalah orang yang menggunakan internet dan gadget 10-40 jam perbulan.
- 3) Pengguna ringan, adalah orang yang menggunakan internet tidak lebih dari 10 jam perbulan (Zahro, 2016: 21).

h. Tanda-tanda kecanduan gadget

Berdasarkan yang dikemukakan oleh Maulida ada beberapa tanda anak kecanduan gadget, yaitu:

- 1) Hilang hasrat untuk melakukan aktifitas.
- 2) Berbicara seputar teknologi terus-menerus.
- 3) Suka membantah perintah jika sudah dianggap menjadi gangguan dalam individu menggunakan gadget.
- 4) Sensitif, suka marah, mudah tersinggung, mood sering berubah-ubah
- 5) Egois dan tidak bisa membagi waktu dalam menggunakan gadget dengan hal lain.
- 6) Suka berbohong karena tidak mau lepas dari gadget (Kusumastuti, 2020: 31).

i. Peran orang tua dalam pemanfaatan gadget

Dalam penggunaan gadget yang dilakukan oleh siswa seharusnya memang harus didampingi oleh orang tua atau orang yang lebih dewasa. Karena siswa kadang salah dalam menggunakan teknologi tersebut dan kadang juga masing-masing siswa memanfaatkan gadget untuk hal lain selama orang tua tidak memantau dan mendampingi.

Orang tua harus melakukan seleksi terhadap aplikasi yang terdapat pada gadget untuk mencegah adanya informasi yang negatif dari aplikasi tersebut. Selain itu efek radiasi gelombang elektromagnetik yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu penglihatan siswa jika dilakukan secara berlebihan, orang tua harus bisa mengontrol hal itu agar tidak berakibat fatal terhadap kesehatan mata pada masing-masing siswa (Rozalia, 2017: 726).

Pendampingan yang dilakukan orang tua memang sangat penting untuk meminimalisir sedikit mungkin pengaruh negatif yang diakibatkan oleh penggunaan gadget. Orang tua harus memberi batas waktu yang jelas dalam anak menggunakan gadget, bisa mengalihkan anak untuk tidak sering-sering menggunakan gadget dan orang tua harus mengenalkan juga mengenai permainan tradisional pada anak agar tidak melulu anak bermain gadget (Kusumastuti, 2020: 21-22).

IAIN PURWOKERTO

4. Gadget dalam perspektif Islam

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi semakin canggih. Manusia bekal berbagai ilmu pengetahuan yang dapat menciptakan sebuah inovasi yang memudahkan kehidupan manusia sendiri atau yang lain, contohnya gadget. Yang diciptakan oleh manusia dari akal dan fikiran yang tinggi sehingga orang dapat berkomunikasi dengan jarak yang sangat jauh dan mampu menyokong kehidupan modern sekarang (Farida, 2017: 37).

Sesungguhnya memang benar firman Allah SWT dalam Q.S Al-Baqarah ayat 30, berbunyi:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَن يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ
الْدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ

Artinya:

Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada Para Malaikat: “Sesungguhnya aku hendak menjadikan seorang khalifah dimuka bumi”. Mereka berkata: “Mengapa engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah. Padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji engkau dan mensucikan engkau?” Tuhan berfirman: “Sesungguhnya aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui. (Q.S. Al-Baqarah: 30)

Dalam ayat tersebut akan tampak bahwa meski malaikat itu suci, bersih dan dianugerahi kekuasaan dari Allah, tetapi hanya menduduki 1 segi dalam alam ini. Kita sendiri tahu bahwa malaikat memang tidak mempunyai nafsu atau perasaan yang melahirkan rasa cinta kasih. Sedangkan manusia sendiri dianugerahi nafsu, nafsu itu akan membawa ke puncak tertinggi dan juga dapat pula menjerumuskan ke hal yang terendah. Kekuatan dan ikhtiar manusia akan menyertai manusia agar dapat mengontrol dirinya dalam hidup dan menjadi penguat dalam mengatasi masalah dalam alam ini. Dari situ dapat disimpulkan bahwa segala perkembangan teknologi adalah salah satu hasil dari penggunaan nafsu manusia yang baik. Manusia memiliki nafsu berkembang menciptakan dan memperbaiki teknologi seperti sekarang. Kemajuan IPTEK pun telah dirasakan manusia baik muslim atau nonmuslim. Gadget ini menjadi barang teknologi yang membantu manusia dalam hal keagamaan atau hal lain yang pastinya menguntungkan dan memudahkan semua golongan termasuk siswa dalam melakukan pembelajaran (Farida, 2017: 38).

5. Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas penggunaan gadget yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat keseringan siswa dalam menggunakan dan memanfaatkan media gadget dalam menunjang atau memenuhi aktivitas kesehariannya.

Aspek-aspek intensitas penggunaan yang dikemukakan oleh Ajzen ini menyebutkan ada beberapa hal, yaitu

- a. Perhatian, adalah suatu ketertarikan seseorang terhadap objek tertentu yang menjadikan target perilaku.
- b. Penghayatan, adalah pemahaman dan penyerapan informasi sebagai sumber pengetahuan yang baru bagi seseorang yang bersangkutan.
- c. Durasi, adalah kebutuhan seseorang dalam kurun waktu tertentu untuk melakukan perilaku yang menjadi targetnya (lama selang waktu dalam satuan jam).
- d. Frekuensi, adalah banyaknya perilaku yang dilakukan berulang-ulang menjadikan target (dalam kurun waktu satu hari) (Ardari, 2016: 12).

Sedangkan aspek intensitas penggunaan yang disampaikan oleh Andarwati dan Sankart (2005) mengacu pada 2 hal saja, yaitu

- a. Frekuensi, yang menunjukkan satuan kurun waktu tertentu seperti per hari, per minggu, atau per bulan.
- b. Durasi, yang menunjukkan satuan kurun waktu tertentu seperti per menit atau per jam (Ardari, 2016: 12).

Aspek lain juga diungkapkan oleh Guru (2011) dalam intensitas ini ada beberapa dimensi yang terdapat di dalamnya (Dewi Aqlima, 2020: 19), yaitu

- a. Motivasi

Pendapat yang disampaikan oleh Gletmen dan Reber menjelaskan bahwa motivasi merupakan suatu keadaan internal organisme yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu. Sedangkan pendapat M.C. Donal mengungkapkan motivasi merupakan perubahan energi pada individu yang ditandai sebagai timbulnya reaksi untuk mencapai

sebuah tujuan. Dari situ dapat disimpulkan bahwa, motivasi adalah dorongan yang dialami individu untuk mencapai sesuatu hasil yang maksimal

b. Durasi

Merupakan ukuran lamanya kemampuan individu dalam melakukan kegiatan.

c. Frekuensi

Adalah tingkat keseringan individu dalam melakukan kegiatan dan diukur dalam periode waktu.

d. Minat

Menurut Kartini Kartono (1990) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan terarah dan intensif pada objek yang dianggap oleh individu itu penting. Minat ini kaitannya dengan kepribadian dan biasanya mengandung unsur kognitif, afektif dan kemauan (Dewi Aqlima, 2020: 19-20).

Selain itu juga aspek intensitas menurut Makmun yang kemudian ditambahkan oleh Dakir ini menyebutkan 4 aspek, yakni

a. Frekuensi kegiatan, yakni berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode tertentu.

b. Arah sikap terhadap sasaran kegiatan, maksudnya individu dalam mengarahkan sikap dalam melakukan kegiatan secara intens itu diarahkan ke arah sikap yang individu suka/tidak suka.

c. Kemauan, yaitu suatu dorongan kehendak individu yang terarah pada tujuan-tujuan hidup kedepannya dan dikontrol oleh pertimbangan akal budi.

d. Perhatian, merupakan keaktifan peningkatan kesadaran seluruh fungsi jiwa yang dikerahkan dalam pemusatannya kepada barang sesuatu yang ada di dalam maupun yang ada di luar diri individu (Kurnia, 2016: 20-21).

Berdasarkan uraian beberapa aspek di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa aspek-aspek intensitas penggunaan gadget pada siswa SMP/MTS yang akan diambil dalam penelitian ini adalah hasil dari penggabungan antara aspek yang sudah dijelaskan di atas.

C. Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Sikap Disiplin Siswa di Masa Pandemi COVID-19

Pandemi COVID-19 menjadi salah satu musibah terberat yang dialami semua orang di dunia terutama Indonesia. Sempat menduduki peringkat pertama dengan jumlah kasus COVID-19 tertinggi di Asia Tenggara menurut Kompas.com pada tanggal 5 Oktober 2020 dengan penambahan kasus 4.411 dalam kurun waktu 1x24 jam. Hal ini membuat seluruh kegiatan yang ada di Indonesia disegala bidang dan segala aspek dalam pemerintahan pun ditutup dan dibatasi agar penyebaran dari virus COVID-19 dapat terkendali. Pada aspek pendidikan pun mengalami dampak yang sama, tidak adanya kegiatan belajar mengajar secara tatap muka dan harus dialihkan menjadi kegiatan belajar mengajar di rumah masing-masing (*studi from home*).

Dengan demikian, piranti yang harus digunakan dalam kegiatan belajar mengajar siswa salah satunya adalah gadget. Gadget menjadi barang elektronik yang sangat dibutuhkan dengan keadaan seperti sekarang ini. Di dalam gadget berbagai macam fitur untuk menunjang pembelajaran pun tersedia dengan lengkap dan juga banyak sekali fitur-fitur lain yang menunjang dalam kegiatan sehari-hari pula. Berbagai macam kecanggihan yang ada di dalam gadget yang sejatinya bisa digunakan untuk mempermudah segala aktivitas, justru malah sebaliknya dapat mengganggu jika penggunaannya tidak dapat dikontrol oleh diri sendiri atau orang tua yang mungkin dapat menimbulkan berbagai sifat dan sikap baru yang nantinya akan merugikan diri sendiri, seperti mulai malas, tidak sabar dan gampang putus asa.

Melihat berbagai dampak negatif yang dapat terjadi pada anak jika terlalu sering menggunakan gadget ini membuat sebagian orang tua menjadi khawatir. Memang dengan keadaan sekarang yang dituntut belajar menggunakan gadget ini membuat anak dipermudah tetapi terkadang orang tua tidak mampu mengontrolnya setiap hari dan mengawasi anak-anaknya setiap saat. Karena mungkin berbagai macam pekerjaan yang harus dilakukan orang tua dan untuk mencukupi kebutuhan hidup seluruh keluarganya. Terkadang sebagai orang tua juga tidak banyak yang tahu dan bisa dalam menggunakan gadget atau gagap teknologi (gaptek) dengan masalah seperti itu orang tua tidak mampu mengontrol anak-anaknya jika menyelewang dari kewajiban-kewajiban dan tuntutan yang hanya dalam penggunaan gadget untuk belajar saja.

Untuk para siswa terutama dalam penelitian ini yaitu golongan remaja awal, harus mampu belajar dengan sungguh-sungguh dan menerapkan disiplin diri yang kuat menjadi salah satu kunci agar hasil belajar di rumah (*study from home*) tercapai secara maksimal dan sesuai dengan harapan yaitu mampu tetap berprestasi dan mengembangkan keahliannya walaupun di masa COVID-19 sekarang.

Namun untuk memperoleh sikap disiplin yang diinginkan harus melalui pembentukan disiplin. Disiplin bisa dicapai dan dibentuk melalui proses latihan dan kebiasaan yang bertahap dan sedikit demi sedikit. Berikut ini alasan tentang pembentukan disiplin, adalah

1. Disiplin akan tumbuh dan bisa dibina melalui latihan, pendidikan, penanaman kebiasaan dan keteladanan. Pembinaan itu bisa dimulai dari lingkungan awal yaitu keluarga.
2. Disiplin dapat ditanam dari tiap-tiap individu dari unit paling kecil, organisasi atau kelompok.
3. Disiplin diproses melalui pembinaan sejak dini, sejak usia muda, dimulai dari keluarga dan juga pendidikan.
4. Disiplin lebih mudah ditegakkan bila muncul dari kesadaran diri.

5. Disiplin dapat dicontohkan pada atasan kepada bawahan (Zahro, 2016: 43-44)

Dalam penerapan disiplin tidak hanya dilakukan dalam keluarga tetapi penerapan disiplin juga harus diterapkan di sekolah dan lingkungan bermasyarakat yang juga perlu perhatian khusus. Agar penerapan disiplin dapat berjalan baik maka ada beberapa penanggulangan disiplin yang perlu mendapat perhatian, yaitu

1. Adanya tata tertib

Disetiap sekolah atau madrasah tata tertib pasti ada untuk mendisiplinkan para siswanya. Membiasakan siswa dengan standar perilaku yang sama yaitu perilaku ke arah yang positif, dengan hal itu diharapkan tidak ada diskriminasi dan rasa ketidakadilan pada masing –masing individu. Disamping itu, adanya tata tertib juga membuat siswa tidak dapat bertindak sesuka hatinya dalam lingkungan sekolah atau bermasyarakat nantinya.

2. Konsisten dan konsekuen

Berbeda dengan tata tertib yang tertulis dengan pelaksanaan dilapangan. Dalam sanksi ada hukuman ada juga perbedaan antar pelanggar yang satu dengan lainnya. Hal ini perlu diberika sikap tegas dan keteguhan dalam melaksanakan peraturan dan menjadi modal pertama untuk mewujudkan kedisiplinan.

3. Hukuman

Disini tujuannya semata-mata untuk mencegah tindakan yang tidak baik atau nantinya akan berdampak buruk terhadap dirinya atau bahkan orang lain.

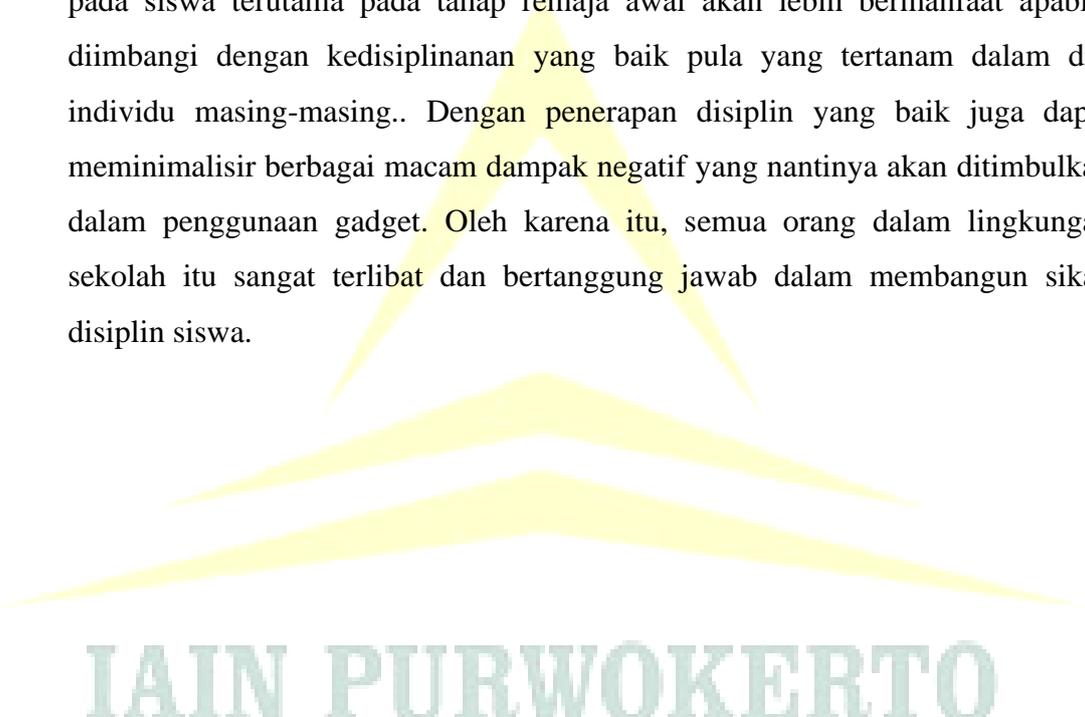
4. Kemitraan dengan orang tua

Maksudnya disini orang tua atau lingkungan keluarga itu enjadi pendidik pertama dan utama yang sangat besar pengaruhnya dalam pembinaan dan pengembangan perilaku siswa. Karena itu, sekolah sangat perlu

bekerjasama dengan orang tua dalam penanggulangan masalah disiplin di sekolah atau madrasah (Zahro, 2016: 44-45).

Jika berbagai macam penanggulangan sikap disiplin mampu diatasi dengan baik, kemungkinan besar dalam hal pelaksanaan disiplin, belajar mengajar dan lain sebagainya di lingkungan sekolah akan terlaksana dengan baik dan sukses. Disiplin yang baik juga akan berdampak baik pula terhadap perkembangan diri individu sendiri dalam hal hasil belajar atau hal lain.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa, intensitas penggunaan gadget pada siswa terutama pada tahap remaja awal akan lebih bermanfaat apabila diimbangi dengan kedisiplinan yang baik pula yang tertanam dalam diri individu masing-masing.. Dengan penerapan disiplin yang baik juga dapat meminimalisir berbagai macam dampak negatif yang nantinya akan ditimbulkan dalam penggunaan gadget. Oleh karena itu, semua orang dalam lingkungan sekolah itu sangat terlibat dan bertanggung jawab dalam membangun sikap disiplin siswa.



IAIN PURWOKERTO

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Variabel dalam penelitian ini ada 2 yaitu:

1. Variabel bebas (x)

Variabel bebas adalah variabel yang nilainya mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas yang ada dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan gadget. Berikut indikatornya:

- a. Siswa mampu dan bisa menggunakan gadget
- b. Siswa memahami waktu dalam menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam/hari
- c. Siswa menggunakan gadget untuk membuka materi pembelajaran atau sosial media dan game online berlebihan
- d. Tidak ingat waktu dalam menggunakan gadget atau semaunya sendiri

2. Variabel terikat (y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah sikap disiplin, berikut indikatornya:

- a. Tepat waktu saat datang ke sekolah atau kelas online
- b. Mengikuti semua tata tertib yang dianjurkan oleh sekolah
- c. Menjauhi semua larangan yang ditetapkan sekolah
- d. Ikut berpartisipasi dalam kegiatan sekolah atau di kelas
- e. Disiplin dalam kegiatan belajar atau keseharian di rumah

B. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris dan sampai terbukti melalui data yang terkumpul dengan lengkap. Sejalan dengan pendapat Gay, yang menyebutkan bahwa hipotesis ini sebagai penjelas sementara tentang suatu tingkah laku, gejala atau kejadian tertentu yang terjadi atau akan terjadi (Zahro, 2016: 5). Dengan demikian peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ha: Ada korelasi intensitas penggunaan gadget dengan sikap disiplin siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol. Yang berarti bahwa ada korelasi intensitas penggunaan gadget itu sendiri dengan sikap disiplin siswa dimasa pandemi COVID-19.
2. Ho: Tidak ada korelasi intensitas penggunaan gadget dengan sikap disiplin siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol. Yang berarti bahwa tidak ada korelasi intensitas penggunaan gadget itu sendiri dengan sikap disiplin siswa dimasa pandemi COVID-19.

Hipotesis yang dipilih dalam penelitian ini adalah: Ada korelasi intensitas penggunaan gadget dengan sikap disiplin siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol.

Sebagai tolak ukurnya peneliti menggunakan taraf signifikansi 5% dan 1%. Jika nilai hitung = atau $>5\%$ dan 1% dari nilai tabel maka hipotesa nihil (Ho) ditolak dan hipotesa alternative (Ha) diterima.

Namun, jika nilai hitung $<5\%$ dan 1% dari nilai tabel maka hipotesa nihil (Ho) diterima dan hipotesa alternatif (Ha) ditolak.

C. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian berjudul korelasi intensitas penggunaan gadget dan sikap disiplin siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol di masa pandemi COVID-19 ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Karena hasil data dari angket yang diperlukan untuk mengungkap masalah dalam bentuk skor angka data kuantitatif

yang selanjutnya diolah dan diuji dengan teknik analisis statistika (Purwanto, 2008). Peneliti ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional artinya peneliti mengumpulkan data dengan mengadakan survei lapangan kemudian dicari korelasi antar variabel bebas berupa intensitas penggunaan gadget (X) dengan variabel terikat yaitu sikap disiplin (Y) (Zahro, 2016).

D. Tempat Penelitian

Dalam pemilihan lokasi penelitian, peneliti mengambil lokasi di SMP N 1 Karangmoncol dengan berbagai pertimbangan, karena di sekolah tersebut merupakan lokasi yang relatif dekat dengan domisili peneliti sehingga mudah dijangkau, lebih efektif dan efisien, mengingat dengan keadaan pandemi COVID-19 seperti sekarang ini. Selain itu juga dari empat sekolah tersebut siswanya memiliki jumlah terbanyak, jadi memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang cukup sehingga dapat melihat adanya korelasi antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap disiplin. Dan juga adanya relevansi masalah yang akan diteliti oleh peneliti di SMP Negeri 1 Karangmoncol.

E. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2021 sampai bulan Juli 2021. Berikut rincian waktu pelaksanaan penyusunan proposal, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan laporan penelitian.

1. Persiapan Penelitian
 - a. Koordinasi perizinan : 10 Maret 2021
 - b. Penyusunan Proposal : Maret – April 2021
 - c. Uji coba instrumen : 3 Juni 2021
 - d. Analisis hasil uji coba instrumen : 10 Juni 2021 – 13 Juni 2021
2. Pelaksanaan Penelitian
 - a. Penyebaran instrumen penelitian : Juni 2021

3. Analisis Data dan Pelaporan

- a. Analisis data : Juni 2021 – Juli 2021
- b. Penyusunan laporan penelitian : Juni 2021 – Juli 2021

F. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulannya (Ruslan, 2003). Penelitian ini populasi yang akan diteliti adalah SMP N 1 Karangmoncol dari kelas 8 yang berjumlah 272 siswa. Yang mana populasi ini memiliki kriteria bahwa siswa tersebut memahami dirinya sendiri akan intensitas dalam penggunaan di masa COVID-19 seperti sekarang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiono, 2010). Sampel yang diambil dari populasi ini harus benar-benar mewakili. Menurut Arikunto, apabila populasinya kurang dari 100 maka populasi tersebut digunakan keseluruhan, jika populasi lebih dari 100 maka sampel dapat diambil 10%-15% dan 20%-25%. Sedangkan dalam penelitian ini mengambil sampel 20% dari populasi (Handayani & Budianingrum, 2015: 45), perhitungan sampelnya adalah

$$S = 20\% \times 272 = 54$$

Menurut Sugiyono, teknik sampling adalah salah satu teknik pengampilan sampel. Teknik pengambilan sampel dalam peneliti ini menggunakan teknik probability dengan simple random sampling. Peneliti menggunakan teknik probability dengan simple random sampling pada penelitian ini karena pada keadaan populasinya bersifat homogen atau relatif sama sehingga berapapun, siapapun dan tanpa menentukan golongan tertentu yang terpenting peneliti dapat mengambil sampelnya secara random.

Dari jumlah sampel yang diperoleh sebanyak 54 siswa yang nantinya akan dijadikan sampel dan memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi sendiri merupakan kriteria yang harus dipenuhi dari setiap anggota populasi yang dapat diambil nantinya sebagai sampel penelitian. Sedangkan kriteria eksklusi adalah kriteria dari anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel.

Kriteria inklusi dalam penelitian:

- 1) Mampu melakukan pengoprasian gadget
- 2) Mampu memahami intensitas dirinya dalam penggunaan gadget (durasi)
- 3) Mampu memahami tujuan penggunaan gadget
- 4) Mampu memahami pemanfaatan gadget

Kriteria eksklusi dalam penelitian:

- 1) Tidak dapat mengoprasikan/memanfaatkan gadget
- 2) Subjek penelitian yang tidak bersedia mengisi skala penelitian

G. Metode Pengumpulan Data

Supaya penulis dapat memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian yang berjudul “Korelasi Intensitas Penggunaan Gadget dan Sikap Disiplin Siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol di Masa Pandemi COVID-19”, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Metode angket

Metode angket (kuesioner) adalah metode pengumpulan data dengan cara mengirimkan suatu daftar pertanyaan kepada responden untuk diisi. Metode angket yang digunakan oleh peneliti adalah tertutup, yang mana pertanyaan-pertanyaan yang dituliskan disediakan dan peneliti tidak harus bertemu langsung dengan subjek, tetapi cukup dengan mengajukan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis untuk mendapatkan respons (Taniredja & Mustafidah, 2011).

Dengan teknik pengumpulan data angket ini peneliti mengambil data variabel yang digunakan tentang intensitas penggunaan gadget terhadap sikap disiplin siswa. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data melalui metode angket dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan kisi-kisi dan indikator angket
- 2) Membuat pertanyaan sesuai dengan indikator angket yang telah ditentukan dan selanjutnya dikonsultasikan pada dosen pembimbing
- 3) Melakukan try out angket dan menganalisis hasil try out
- 4) Menyebarkan angket pada siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol kelas 7-9 untuk penelitian
- 5) Melakukan analisis hasil penelitian yang sudah didapat.

2. Metode observasi

Observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena sosial dan gejala-gejala praktis dengan jalan pengamatan dan pencatatan. Dilihat dari segi pelaksanaannya metode observasi dapat dikelompokkan menjadi 3 macam yaitu: Pertama, pengamatan langsung, kedua pengamatan tidak langsung, dan yang terakhir pengamatan partisipasi (Khotimah, 2017).

Dalam menggunakan metode observasi ini cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Dari situ diperoleh suatu petunjuk bahwa mencatat data observasi bukanlah sekadar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam suatu skala bertingkat (Arikunto, 1998). Jadi dalam penelitian ini, peneliti akan terlibat secara langsung ke lokasi penelitian dengan subyek siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol kelas 8.

3. Metode dokumentasi

Metode Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Raco, 2010).

Dengan metode dokumentasi, terutama untuk kepentingan data dan melengkapi dan memperkuat data tentang keadaan siswa, guru dan berbagai dokumen mengenai sekolah yang relevan dengan keperluan penelitian.

H. Uji Coba Instrumen Penelitian

Di dalam sebuah penelitian, tentu saja seorang peneliti membutuhkan suatu alat atau instrumen, agar mendapatkan hasil penelitian yang akurat dan signifikan. Uji instrumen penelitian dilakukan sebelum melakukan sebuah penelitian. Pengujian instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

Pada uji coba instrumen penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas di SMP Negeri 2 Karangmoncol dengan jumlah 30 siswa pada kelas 8 yang menjadi uji coba penelitian. Uji coba penelitian ini dilakukan menggunakan google form dan menyebarkan langsung angketnya kepada siswa di sekolah.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner, yang mana ada 2 jenis angket yaitu angket untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget pada siswa (variabel X) dan angket untuk mengetahui sikap disiplin siswa (variabel Y). Kedua instrumen tersebut disusun oleh peneliti dengan dibatasi beberapa indikator-indikator yang dijabarkan melalui angket. Selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam penyusunan butir-butir pertanyaan pada angket atau kuesioner sebagaimana terdapat pada tabel berikut ini:

TABEL 1 (Blue Print) Intensitas Penggunaan Gadget

No.	Aspek	Indikator	Butir soal angket		Jumlah
			F	UF	
1.	Durasi	Menunjukkan satuan kurun waktu tertentu, seperti per menit atau per jam		3, 6	2
2.	Frekuensi	Menunjukkan tingkat keseringan atau kurun waktu dalam per hari atau per minggu		7	1
3.	Minat	Suatu dorongan atas sesuatu hal berdasarkan diri sendiri Peningkatan dalam bentuk perhatian terhadap sesuatu Arah sikap terhadap sasaran kegiatan bentuknya suka/tidak suka	8, 9, 12	1, 2, 5, 10, 11	8
4.	Motivasi	Dorongan alami individu untuk mencapai sesuatu dengan hasil maksimal		4	1
TOTAL			3	9	12

Keterangan: F= *Favorable*, UF= *Unfavorable*

Model skala yang disusun dalam angket penelitian mengenai intensitas penggunaan gadget menggunakan skala linier. Skala ini terdiri dari *favorable* dan *unfavorable* yang mempunyai alternatif 4 jawaban. Pertanyaan di dalam skala mengandung kecenderungan *favorable* yakni pertanyaan yang mendukung pada subjek, diberi nilai sebagai berikut: Sangat Sering: 4, Sering: 3, Kadang-

kadang: 2, Tidak Pernah: 1. Sedangkan untuk pertanyaan dalam skala yang mengandung kecenderungan *unfavorable* yakni pertanyaan yang tidak mendukung pada subjek, diberi nilai sebagai berikut: Sangat Sering: 1, Sering: 2, Kadang-kadang: 3, Tidak Pernah: 4.

TABEL 2 (Blue Print) Sikap Disiplin Siswa

No.	Aspek	Indikator	Butir soal angket		Jumlah
			F	UF	
1.	Sikap mental	Patuh dan taat peraturan di sekolah dan dirumah	6,	3, 9, 12	4
		Tidak membuat kegaduhan			
		Tidak menunda-nunda Pekerjaan Rumah (PR)			
		Tidak menyuruh orang dalam pengerjaan tugas			
2.	Pemahaman yang baik	Rajin belajar	2, 4,		4
		Aktif bertanya			
		Patuh terhadap perintah guru			
3.	Sikap atau kelakuan	Datang sekolah tepat waktu	1, 10	5, 8	4
		Menggunakan atribut sekolah lengkap			
		Salat tepat waktu			
TOTAL			7	5	12

Keterangan: F= *Favorable*, UF= *Unfavorable*

Model skala yang disusun dalam angket penelitian mengenai sikap disiplin siswa menggunakan skala linier. Skala ini terdiri dari *favorable* dan *unfavorable* yang mempunyai alternatif 4 jawaban. Pertanyaan di dalam skala

mengandung kecenderungan *favorable* yakni pertanyaan yang mendukung pada subjek, diberi nilai sebagai berikut: Sangat Sering: 4, Sering: 3, Kadang-kadang: 2, Tidak Pernah: 1. Sedangkan untuk pertanyaan dalam skala yang mengandung kecenderungan *unfavorable* yakni pertanyaan yang tidak mendukung pada subjek, diberi nilai sebagai berikut: Sangat Sering: 1, Sering: 2, Kadang-kadang: 3, Tidak Pernah: 4.

I. Pengolahan data dan Teknis Analisis Data

1. Pengolahan data

Pada tahapan pengolahan data ini, setelah semua data terkumpul maka akan dilakukan tahapan-tahapan pengolahan data sebagai, berikut:

- a. Editing, merupakan proses pengoreksian atau meneliti jawaban-jawaban yang telah dijawab oleh responden untuk nantinya diketahui apakah jawaban-jawaban sudah sesuai dengan petunjuk pengisian angket atau kuesioner yang diberikan peneliti atau tidak.
- b. Tabulasi, adalah pemberian skor terhadap jawaban-jawaban dari responden berdasarkan skala pengukuran yang telah ditentukan.
- c. Data entry, adalah pemindahan data dari angket atau kuesioner ke tabel data dasar, peneliti memindah data dari kuesioner ke tabel data Microsoft Office Excel.
- d. Pembersihan data (*cleaning data*), ini dilakukan dengan cara mengecek distribusi frekuensi setiap variabel, kalau ada kesalahan memasukan data ke dalam komputer, dilakukan pengecekan kembali ke angket atau kuesioner (Abubakar dkk., 2014: 44).

2. Teknik analisis data

Pada dasarnya data merupakan cerita informasi yang terperinci sesuai dengan ungkapan atau pandangan mereka apa adanya tanpa ada komentar, evaluasi dan interpretasi. Menurut Bagdan dan Biklen sebagaimana dikutip oleh Lexy J. Moloeng bahwa yang dimaksud analisis

data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilih-milih menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintensifikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan menemukan apa yang diceritakan kepada orang lain (J. Moloeng, 2008). Analisis data ini dimaksudkan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan dalam penelitian yang kemudian dapat diinformasikan lebih lanjut sebagai hasil penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya atau kevalidannya.

a. Analisis Deskriptif

Data yang terkumpul mula-mula disusun, dijelaskan, kemudian di analisis pendahuluan. Dalam hal ini peneliti menggunakan berbagai macam metode untuk mendapatkan semua data yang dibutuhkan. Selanjutnya mengklasifikasi dan menganalisis sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas situasi objek yang penulis teliti. Setelah data terkumpul, maka diberi kriteria dan diberi tabulasi dalam bentuk tabel prosentase. Untuk menganalisis ini, peneliti menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N \times 100\%}$$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *number of case* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

b. Uji Pra-penelitian

Sebelum melakukan analisis data dengan menggunakan uji regresi, perlu diadakannya pengujian validitas dan reliabelitas instrumen penelitian. Uji validitas digunakan untuk mengetahui keshahihan instrumen, sedangkan uji reliabelitas digunakan untuk mengetahui keajegan instrumen.

1) Uji Validitas

Validitas berasal dari bahasa Inggris *validity* yang berarti keabsahan. Dalam penelitian, keabsahan sering dikaitkan dengan instrumen atau alat ukur. Uji validitas merupakan syarat yang terpenting dalam suatu evaluasi. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Anisah, 2018). Instrumen dikatakan valid jika probabilitasnya (p) pada setiap pertanyaannya bernilai kurang dari 0,05 (Kusumastuti, 2020).

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan mengkorelasikan skor item pertanyaan hasil uji coba dengan skor total menggunakan metode korelasi *product moment* (Anisah, 2018: 50). Selain itu untuk uji validitas ini peneliti mengambil sampel dari SMP Negeri 2 Karangmoncol.

2) Uji reliabilitas

Reliabilitas berarti memiliki sifat dapat dipercaya. Suatu alat ukur dikatakan memiliki reliabilitas apabila digunakan berkali-kali oleh peneliti yang sama atau oleh peneliti lain yang memberikan hasil yang sama. Jadi, reliabilitas adalah seberapa jauh konsistensi alat ukur untuk memberikan hasil yang sama dalam mengukur hal dan subjek yang sama (Hasan & Misbahuddin, 2014: 33). Dalam penelitian ini untuk menganalisis reliabilitas instrumen menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS versi 16.0 *for windows*, apabila harga *cronbach alfa* lebih besar dari 0,6 maka instrumen tersebut dikatakan reliabel dan sebaliknya apabila harga *cronbach alfa* kurang dari 0,6 maka instrumen tersebut dikatakan tidak reliabel (Anisah, 2018: 56). Adapun untuk menguji reliabilitas instrumen dilakukan secara

internal consistency, dengan cara mencoba instrumen sekali saja kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu (Nabilla, 2020: 72).

c. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Adalah uji kenormalan distribusi atau pola data. Uji normalitas dipergunakan sebagai acuan bahwa variabel X (independen) dan variabel Y (dependen) atau keduanya ini berdistribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan untuk menguji normalitas data pada penelitian ini menggunakan program SPSS Statistics 26. Untuk mengetahui apakah distribusi frekuensi masing-masing normal/tidak, yaitu dengan membandingkan probabilitas atau signifikansi dengan alpha 0,05. Apabila hasil hitung probabilitas lebih besar dari 0,05 artinya distribusi data normal. Tetapi, apabila probabilitas kurang dari 0,05 maka distribusi data tersebut dinyatakan tidak normal (Nabilla, 2020).

2) Uji linearitas

Adalah uji kelinieran garis regresi. Uji linearitas ini digunakan pada analisis regresi linier sederhana dan analisis regresi linies ganda. Tujuannya untuk mengetahui variabel X dan variabel Y yang nanti akan diketahui prosedur analisis statistic korelasional menunjukkan hubungan yang linear atau tidak, karena data dapat dikatakan baik jika terdapat hubunga yang liear antara variabel X dan variabel Y. Uji linearitas dilakukan dengan cara mencari model garis regresi dari variabel X (independen) terhadap variabel Y (dependen). Kemudia setelah itu dapat diuji linearitas garis regresi.

Untuk mempercepat proses perhitungan dalam penelitian ini. peneliti menggunakan uji linearitas dengan memanfaatkan program SPSS Statistics 26. Kemudian, dilihat apabila P-value lebih besar dari α 0,05 maka dikatakan garis regresi X terhadap Y linear.

Tetapi apabila P-value lebih kecil dari α 0,05 maka dikatakan garis regresi X terhadap Y tidak linear (Nabilla, 2020: 74-75).

d. Analisis Product Moment

Penelitian ini dilakukan di SMP N 1 Karangmoncol. Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah analisis data untuk mendapatkan kesimpulan data dalam penelitian. Untuk mencari ada tidaknya hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap sikap disiplin siswa. Peneliti menggunakan korelasi product moment dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara X dan Y

X : variabel pengaruh

Y : variabel terpengaruh

N : jumlah responden

Rumus tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Adakah hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap sikap disiplin siswa SMP Negeri 1 Karangmoncol di masa pandemi COVID-19 .

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah SMP Negeri 1 Karangmoncol

SMP Negeri 1 Karangmoncol yang berlokasi di Desa Pekiringan Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga adalah salah satu sekolah negeri yang berdiri tahun 1976 dengan No SK Pendirian 0190/O/1979 Luas Tanah yang dimiliki adalah 9137 m² dan luas bangunan

39.022 m². Sejak berdiri sampai sekarang (2018) sudah 12 orang kepala sekolah yaitu Sardjono (1976-1979), Aluisius Suhardi (1983-1990), Moehani (1990-1994), Mangil (1994-1996), Drs.Suyitno (1996-1998), Drs. Nasroh (1998-1999), Drs. Fadloli (1999-2000), Drs. Diyanto (2000-2004), Hartomo S.Pd (2004-2006), Sunarso, S.Pd (2006-2014), Eko Budi, S.Pd (2014-2016), dan Kurniah, S.Pd (2016-sekarang). SMP Negeri 1 Karangmoncol berdiri pada Tahun 1976, terletak di desa Pekiringan, Kecamatan Karangmoncol, Kabupaten Purbalingga. Letak sekolah yang jauh dari kebisingan kota menjadikan udara di SMP Negeri 1 Karangmoncol bersih, bebas dari polusi. Pemandangan di sekolah ini sangat indah, adanya taman, pohon perindang dan kebun sekoah membuat udara di sekolah ini terasa sangat segar dan nyaman serta menjadikan suasana belajar siswa semakin kondusif. SMP Negeri 1 Karangmoncol adalah salah satu sekolah yang memiliki lahan dengan luas di Kabupaten Purbalingga, yaitu: 9131 m³ diatas lahan ini berdiri berbagai macam gedung dan berbagai macam fasilitas pendidikan.

2. Data Umum Sekolah

Nama Sekolah	: SMP Negeri 1 Karangmoncol
NSS	: 201030320027
NPSN	: 20303087
Status Sekolah	: Negeri
Bentuk Pendidikan	: SMP
Alamat	: Karangmoncol
Nama Desa	: Pekiringan
Kode Pos	: 53355
Kecamatan	: Karangmoncol
Kabupaten	: Purbalingga
Provinsi	: Jawa Tengah
Email	: smpn1karangmoncolpbg@gmail.com
Website	: http://www.smpn1karangmoncol.sch.id

3. Visi dan Misi

a. Visi

“Mewujudkan Sekolah Yang Berprestasi, Beriman, Berakhlak Mulia dan Peduli Lingkungan”.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran secara efektif dan optimal.
- 2) Menyelenggarakan ekstrakurikuler secara terpadu dan intensif.
- 3) Menumbuhkembangkan kehidupan beragama di lingkungan sekolah dan masyarakat.

- 4) Menumbuhkembangkan kebiasaan hidup bersih, tertib, disiplin dalam suasana sejuk dan penuh rasa kekeluargaan.
- 5) Melakukan pengelolaan lingkungan hidup dengan cara *Reuse* (guna ulang), *Reduce* (mengurangi) dan *Recycle* (mendaur ulang).
- 6) Mengoptimalkan pembiasaan memelihara dan melestarikan lingkungan hidup.
- 7) Mengoptimalkan peran komite sekolah dan pengurus kelas dalam pemberdayaan lingkungan hidup.
- 8) Menjalin kerjasama yang harmonis antara sekolah, lingkungan masyarakat dan dunia usaha.

B. Analisis Data Hasil Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap 30 responden sebagai sampel untuk uji validitas dan uji reabilitas dengan cara pengisian angket intensitas penggunaan gadget sebanyak 20 butir pertanyaan dan angket sikap disiplin sebanyak 16 butir pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Data yang dikumpulkan oleh peneliti merupakan data mentah dari hasil angket yang diisi oleh responden. Pelaksanaan penelitian yang kemudian didapati hasil penelitian akan diolah dengan menggunakan bantuan SPSS Statistics 26 dan dijabarkan secara rinci untuk setiap variabelnya. Berikut ini akan dijabarkan mengenai deskripsi data hasil penelitian untuk masing-masing variabel.

1. Data Uji Coba Instrumen Angket Intensitas Penggunaan Gadget

Pelaksanaan penelitian untuk variabel X adalah intensitas penggunaan gadget. Peneliti membuat instrumen pertanyaan sebanyak 20 butir, kemudian dilakukan uji coba angket pada 30 responden yang mendapatkan hasil data valid dan tidak valid. Setelah itu, peneliti memilah data yang valid untuk dijadikan bahan penelitian dan membuang atau menghapus butir pertanyaan yang tidak valid untuk tidak dilanjutkan

sebagai bahan penelitian selanjutnya. Berikut ini data hasil analisis variabel X (intensitas penggunaan gadget).

TABEL 3 Hasil Uji Validitas Variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget)

No.	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
1.	0,645	0,312	Valid
2.	0,587	0,312	Valid
3.	0,655	0,312	Valid
4.	0,734	0,312	Valid
5.	0,618	0,312	Valid
6.	0,646	0,312	Valid
7.	0,688	0,312	Valid
8.	0,687	0,312	Valid
9.	0,570	0,312	Valid
10.	0,569	0,312	Valid
11.	0,433	0,312	Valid
12.	0,541	0,312	Valid

Dapat dilihat dari table di atas, bahwa hasil uji validitas dimaksudkan untuk mengukur sampai dimana suatu angket tersebut dapat dikatakan valid atau sah. Menggunakan proses perhitungan SPSS Statistics 26, butiran soal dapat dikatakan valid apabila koefisien korelasi (r_{hitung}) bernilai positif dan lebih besar atau sama dengan (r_{tabel}) dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Sedangkan untuk butiran soal dikatakan tidak valid apabila koefisien korelasi (r_{hitung}) bernilai negatif dan lebih kecil dari (r_{tabel}) dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan populasi sebanyak 40 responden ($N= 30$) dengan ($df= N-2$) sehingga dapat diperoleh $df= 30-2 = 28$, dan didapati r_{tabel} sebesar 0,306.

Disimpulkan hasil dari tabel di atas menunjukkan ada 12 butir soal dengan 12 butir soal dinyatakan valid karena lebih dari r_{tabel} . Sehingga instrumen yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian hanya 12 butir soal yang dinyatakan valid.

TABEL 4 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,854	,856	15

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dan dihasilkan output dari SPSS Statistics 26 seperti tampilan di atas ini menunjukkan bahwa variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget) menyatakan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,856 atau 85,6%. Dapat diartikan bahwa berdasarkan sumber kriteria Nunnally (1960) dikatakan nilai 0,856 atau 85,6% menunjukkan hasil reliable, karena nilai Alpha > 60%. Sehingga masing-masing pertanyaan pada angket penelitian yang dijawab oleh responden menunjukkan hasil konsisten atau jawabannya tidak diacak oleh masing-masing pertanyaan mengukur hal yang sama yaitu Intensitas Penggunaan Gadget.

2. Data Uji Coba Instrumen Angket Sikap Disiplin

Pelaksanaan penelitian untuk variabel Y adalah Sikap Disiplin. Peneliti membuat instrumen pertanyaan sebanyak 12 butir, kemudian dilakukan uji coba angket pada 30 responden yang mendapatkan hasil data valid dan tidak valid. Setelah itu, peneliti memilah data yang valid untuk dijadikan bahan penelitian dan mengbuang atau menghapus butir pertanyaan

yang tidak valid untuk tidak dilanjutkan sebagai bahan penelitian selanjutnya. Berikut ini data hasil analisis variabel Y (Sikap Disiplin).

TABEL 5 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Sikap Disiplin)

No.	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
1.	0,523	0,312	Valid
2.	0,471	0,312	Valid
3.	0,384	0,312	Valid
4.	0,343	0,312	Valid
5.	0,330	0,312	Valid
6.	0,504	0,312	Valid
7.	0,343	0,312	Valid
8.	0,400	0,312	Valid
9.	0,326	0,312	Valid
10.	0,347	0,312	Valid
11.	0,324	0,312	Valid
12.	0,329	0,312	Valid

Dapat dilihat dari table di atas, bahwa hasil uji validitas dimaksudkan untuk mengukur sampai dimana suatu angket tersebut dapat dikatakan valid atau sah. Menggunakan proses perhitungan SPSS Statistics 26, butiran soal dapat dikatakan valid apabila koefisien korelasi (r_{hitung}) bernilai positif dan lebih besar atau sama dengan (r_{tabel}) dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Sedangkan untuk butiran soal dikatakan tidak valid apabila koefisien korelasi (r_{hitung}) bernilai negatif dan lebih kecil dari (r_{tabel}) dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan populasi sebanyak 40 responden ($N= 30$) dengan ($df= N-2$) sehingga dapat diperoleh $df= 30-2 = 28$, dan didapati r_{tabel} sebesar 0,306.

Disimpulkan hasil dari tabel di atas menunjukkan ada 12 butir soal dengan 12 butir soal dinyatakan valid karena lebih dari r_{tabel} . Sehingga instrumen yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian hanya 12 butir soal yang dinyatakan valid.

TABEL 6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,727	,756	12

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dan dihasilkan output dari SPSS Statistics 26 seperti tampilan di atas ini menunjukkan bahwa variabel Y (Sikap Disiplin) menyatakan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,756 atau 75,6%. Dapat diartikan bahwa berdasarkan sumber kriteria Nunnally (1960) dikatakan nilai 0,756 atau 75,6% menunjukkan hasil reliable, karena nilai $\text{Alpha} > 60\%$. Sehingga masing-masing pertanyaan pada angket penelitian yang dijawab oleh responden menunjukkan hasil konsisten atau jawabannya tidak diacak oleh masing-masing pertanyaan mengukur hal yang sama yaitu Sikap Disiplin.

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* (KS) yang dihitung menggunakan program SPSS Statistics 26 dengan taraf nilai signifikansi 5% atau 0,05. Bila data berdistribusi normal maka dilakukan perhitungan menggunakan uji statistik

parametrik, tetapi apabila data berdistribusi tidak normal maka dihitung menggunakan uji statistik non parametik. Dengan pedoman pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal (Nabilla, 2020: 108).

Hasil uji normalitas yang telah dilakukan dalam penelitian ini menggunakan SPSS *Statistics 26* adalah sebagai berikut:

TABEL 7 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		X	Y
N		54	54
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	32,70	33,15
	Std. Deviation	5,804	3,493
Most Extreme Differences	Absolute	,098	,086
	Positive	,074	,086
	Negative	-,098	-,072
Test Statistic		,098	,086
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Dari tabel di atas output SPSS *Statistics 26* dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* (KS) dari variabel X (Intenitas Penggunaan Gadget) sebesar 0,200. Pada data tersebut nilai signifikansi $> \alpha$ ($0,200 > 0,05$) maka variabel X (Intensitas Penggunaan Gagdet) diterima atau berdistribusi normal.

Sedangkan dari tabel di atas output SPSS *Statistics 26* dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* (KS) dari variabel Y (Sikap

Disiplin) sebesar 0,200. Pada data tersebut nilai signifikansi $> \alpha$ (0,200 $> 0,05$) maka variabel X (Sikap Disiplin) diterima atau berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Pada uji linieritas digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel X (bebas) dengan variabel Y (terikat). Pedoman pengambilan keputusan untuk uji linieritas dapat menggunakan nilai signifikansi *deviation from linearity* atau dengan melihat F tabel dan F Hitung. Jika diperoleh nilai signifikansi *deviation from linearity* $> 0,05$ maka hubungan antara variabel X (bebas) dengan variabel Y (terikat) adalah linier. Sedangkan sebaliknya, jika nilai signifikansi *deviation from linearity* $< 0,05$ maka hubungan antara variabel X (bebas) dengan variabel Y (terikat) adalah tidak linier (Nabilla, 2020: 109).

Hasil uji linieritas yang telah dilakukan dengan program SPSS *Statistics 26* adalah sebagai berikut.

TABEL 8 Hasil Uji Linieritas Variabel X dan Y

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	259,931	20	12,997	1,109	,386
		Linearity	27,948	1	27,948	2,384	,132
		Deviation from Linearity	231,984	19	12,210	1,041	,446
	Within Groups		386,883	33	11,724		
	Total		646,815	53			

Dari tabel di atas hasil output SPSS *Statistics 26* dengan menggunakan signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0,446. Pada data tersebut nilai signifikansi $> \alpha$ (0,446 $> 0,05$). Dapat diartikan

bahwa garis regresi pada variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget) dengan variabel Y (Sikap Disiplin) siswa adalah linier.

4. Uji Korelasi Product Moment

Perolehan data mengenai variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget) dan variabel Y (Sikap Disiplin) yang disebar oleh peneliti terhadap siswa kelas 8 SMP N 1 Karangmoncol didapati 54 siswa yang dijadikan responden penelitian.

Terlebih dahulu peneliti disini akan mencari ada tidaknya hubungan antara variabel (*correlation*) X dan Y dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS *Statistics 26* untuk melihat hasil perhitungan dari nilai korelasi (r_{xy}). Disini menunjukkan nilai korelasi r_{xy} adalah sebesar 0.208 yang ditunjukkan dalam tabel di bawah ini.

TABEL 9 Perhitungan Korelasi Product Moment (r_{xy})

Measures of Association				
	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Y * X	,208	,043	,634	,402

Nilai koefisien korelasi (r_{xy}) hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan dengan r tabel. Jika (r_{xy}) > r tabel maka ada hubungan yang positif antara variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget) dan variabel Y (Sikap Disiplin). Jika (r_{xy}) = 0, maka tidak ada hubungan sama sekali antara variabel X dan variabel Y. Dan jika (r_{xy}) < r tabel maka terdapat hubungan negatif antara variabel X dan Y. Dalam penelitian ini nilai r tabel untuk sampel 54 responden dan taraf signifikansi 5% dengan $df = (N-2)$ yaitu 0,2262. Maka didapati hasil nilai (r_{xy}) = 0,208 dan r tabel dari 54 = 0,2262. Kesimpulannya $0,208 < 0,2262$ artinya maka tidak ada hubungan antara

variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget) dengan variabel Y (Sikap Disiplin). Sehingga untuk hipotesisnya dinyatakan ditolak.

C. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dengan bantuan aplikasi SPSS *Statistics 26*, yang dilakukan pada siswa-siswi kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu tidak adanya korelasi intensitas penggunaan gadget dengan sikap disiplin siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol. Dengan populasi sebanyak 272 siswa dan peneliti mengambil sampel penelitian sebanyak 54 siswa. Kemudian dari sampel penelitian yang peneliti dapatkan, responden diberikan angket yang berisi 12 pertanyaan dari variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget) dan 12 pertanyaan dari variabel Y (Sikap Disiplin).

Berdasarkan uji asumsi klasik menggunakan aplikasi SPSS *Statistics 26* berupa uji normalitas dan uji linieritas yang telah dilakukan dalam analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini telah terdistribusi normal dan memiliki hubungan yang linier. Dengan demikian dalam penelitian ini dapat dipergunakan dalam analisis selanjutnya.

Hasil penelitian analisis data dalam penelitian ini diperoleh, menunjukkan nilai korelasi r_{xy} adalah sebesar 0,208 yang artinya tidak ada hubungan (korelasi) antara variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget) dengan variabel Y (Sikap Disiplin) siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol di Masa Pandemi COVID-19. Karena nilai korelasi r_{xy} lebih kecil dari nilai r tabel dengan $N= 54$ yaitu 0,2262. Sehingga untuk hipotesisnya ditolak. Hasil tersebut sesuai dan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afif Fatimatuz Zahro pada tahun 2016 dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadgat terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur’an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga Tahun 2015” yang menunjukkan hasil penelitian yaitu intensitas penggunaan

gadget ini tidak ada hubungan dengan kedisiplinan menghafal Al-Qur'an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga (Zahro, 2016: 69-70).

Hal ini berlawanan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syifa Luthfiya pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Ibadah Shalat Fardhu Mahasiswa Prodi BKI 2019 di IAIN Kudus” yang menunjukkan hasil penelitian yaitu intensitas penggunaan gadget ini berpengaruh atau ada hubungan dengan kedisiplinan ibadah shalat fardhu (Luthfiya, 2020). Dan juga pendapat dari Norman dalam buku Multimedia Learning (prinsip-prinsip dan aplikasi) karangan Richard E. Mayer bahwa berbagai kecanggihan teknologi khususnya gadget yang sejatinya bisa digunakan untuk mempermudah suatu kegiatan manusia, justru sebaliknya dapat mengganggu aktifitas seseorang apabila penggunaannya tidak dapat dikontrol oleh dirinya, yang besar kemungkinan dapat menimbulkan sifat dan sikap baru yang merugikan seperti mulai malas, tidak disiplin atau menunda-nunda hal yang penting, tidak sabar dan membuat mudah putus asa (Zahro, 2016: 70)

Akan tetapi temuan dalam penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Afif Fatimatuz Zahro dari IAIN Salatiga yang berjudul “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Qur'an di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga Tahun 2015” yang menunjukkan hasil bahwa tidak ada hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap kedisiplinan.

Manusia adalah makhluk yang baik diciptakan oleh Allah dengan nafsu dan juga dibekali akal yang sempurna. Manusia dapat menggunakan akal dan fikirannya untuk mencapai segala perubahan dan perkembangan yang ada termasuk di bidang teknologi seperti gadget. Remaja dalam penggunaan gadget buka lagi memudahkan dalam kegiatan pembelajaran mengingat sekarang pada masa pandemi COVID-19. Berbagai informasi dan ilmu pengetahuan dengan mudah didapatkan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Barker bahwa gadget memiliki dampak probabilitas yang artinya praktis dan dapat digunakan dimanapun berada sebagai proses belajar.

Ketika intensitas penggunaan gadget secara hubungannya tidak ada korelasi negatif dengan sikap disiplin, salah satu kemungkinan dapat terjadi adalah memang sudah adanya kesadaran para siswa dalam penggunaan gadget dan sikap disiplin yang harus dilakukan sebagai suatu tanggungjawab yang harus dilakukan dengan baik. Selain itu juga bisa dari sekolah yang membuat peraturan dan juga pemahaman yang baik pada para siswa ini mengenai intensitas penggunaan gadget dan sikap disiplin.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dan pengolahan data tentang korelasi intensitas penggunaan gadget dan sikap disiplin siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol di Masa Pandemi Covid-19, maka disimpulkan bahwa.

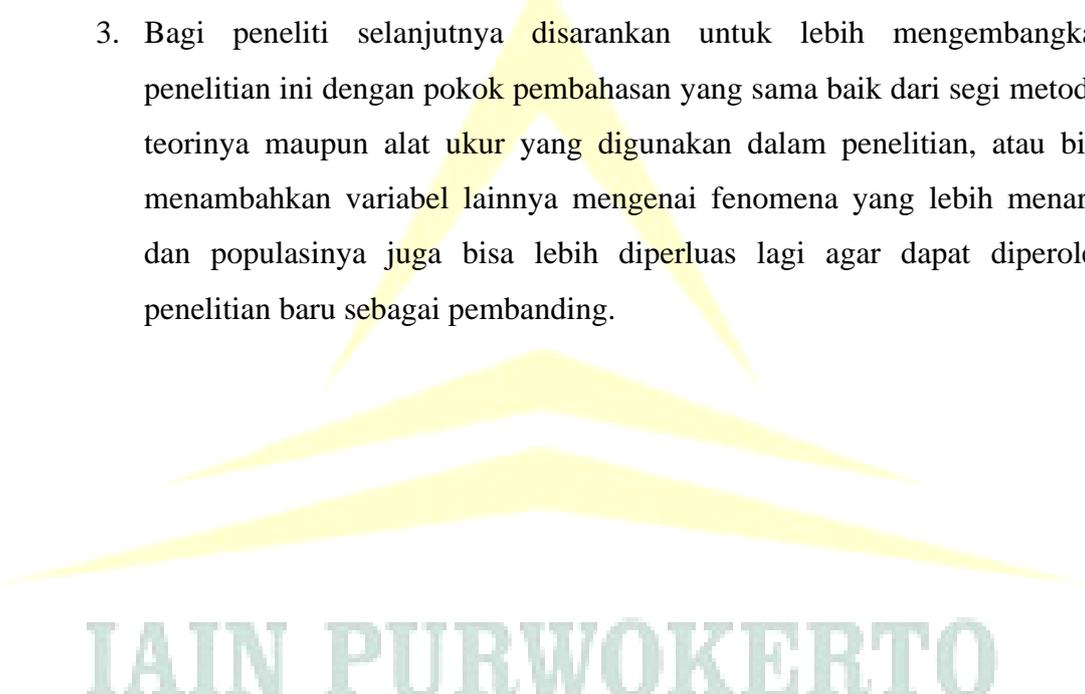
Tidak adanya korelasi/hubungan yang signifikan antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Sikap Disiplin siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol. Dari hasil perhitungan korelasi *product moment* (r_{xy}) menunjukkan nilai sebesar 0,208 yang artinya berdasarkan tabel *r product moment* (r_{xy}) lebih besar dengan r tabel pada $N= 54$ pada taraf signifikansi 0,2262. $R_{xy} > R$ tabel ($0,208 < 0,2262$). Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan sikap disiplin siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Karangmoncol. Sehingga hipotesisnya ditolak.

Alasan penelitian ini tidak signifikan karena di SMP Negeri 1 Karangmoncol ini sudah cukup baik dalam menetapkan kedisiplinan ke siswanya, meskipun menggunakan media-media elektronik seperti gadget dan juga laptop siswa tidak terpengaruh ataupun terganggu dengan penggunaan gadget. Akan tetapi justru berbagai kemudahan dalam penggunaan dan pemanfaatan gadget ini menunjang dan mendukung kegiatan, keberhasilan dalam menuntut ilmu sehingga kedisiplinan itu akan muncul dengan baik. Selain itu juga kesadaran siswa kelas 8 SMP N 1 Karangmoncol dalam penggunaan gadget dan sikap disiplin yang harus dilakukan sebagai suatu tanggungjawab yang harus dilakukan dengan baik

B. SARAN

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian, maka beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan, yaitu:

1. Bagi siswa, hendaknya lebih meningkatkan kedisiplinan diri dan juga menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan dan keperluan saja, jangan terlalu berlebihan.
2. Bagi sekolah, hendaknya lebih meningkatkan kualitas siswa termasuk dari segi sikap disiplinnya dan mendorong siswa untuk lebih bisa memanfaatkan kecanggihan gadget dengan baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih mengembangkan penelitian ini dengan pokok pembahasan yang sama baik dari segi metode, teorinya maupun alat ukur yang digunakan dalam penelitian, atau bisa menambahkan variabel lainnya mengenai fenomena yang lebih menarik dan populasinya juga bisa lebih diperluas lagi agar dapat diperoleh penelitian baru sebagai pembandingan.



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, I., Gina, & Wibowo, C. T. (2014). Pengaruh Transformasi Sistem E-Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Wikrama Di Kota Bogor. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 12(2). <https://doi.org/10.46937/1220148654>
- Adi Prasetyo, R., & Drs. Muhammad AMir, Ms. P. (2017). *Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta* [S1, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <https://doi.org/10/BAB%20V.pdf>
- Anisah, H. (2018). *Pengaruh Keteladanan Guru Dan Karakter Siswa Terhadap Kedisiplinan Shalat Di Mts Miftahul Ulum Kradinan, Dolopo, Madiun* [Diploma, Iain Ponorogo]. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/3095/>
- Ardari, C. S. S. (2016). Pengaruh kepercayaan diri terhadap intensitas penggunaan media sosial pada remaja awal. *Universitas Sanata Darma: Yogyakarta*.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. PT RINEKA CIPTA.
- Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun* [Other, Faculty of Medicine]. <http://eprints.undip.ac.id/54097/>
- Dalila, F., Putri, A. M., & Harkina, P. (2021). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Dengan Harga Diri. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 3(1). <https://doi.org/10.33024/jpm.v3i1.3769>
- Dalillah, N. M., Mansur, R., & Asfiyak, K. (2019). Korelasi Antara Kecerdasan Spiritual Dengan Sikap Disiplin Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) Kota Batu. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 73–80.
- Dewi Aqlima. (2020). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap perubahan Interaksi Sosial pada Anak (Studi: Anak Usia 10-13 Tahun di Desa Tuntang, Kab. Semarang)* [{"eprint_typername_skripsi" not defined}]. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/8258/>
- Endriani, A. (2020). Hubungan Antara Keharmonisan Keluarga Dengan Sikap Disiplin Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 4(2), 42–49. <https://doi.org/10.33394/jp.v4i2.3024>
- Erlina Dewi, I. D., Suarni, N. K., & Magta, M. (2016). *Penerapan Teknik Modeling untuk Menentukan Disiplin pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 4(5), 1–10.
- Farida, F. (2017). *Pengaruh Disiplin Belajar dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu-Lamongan*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Reforma : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2). <https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>
- Fiana, F. J., Daharnis, D., & Ridha, M. (2013). Disiplin Siswa di Sekolah dan Implikasinya dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 2(3). <https://doi.org/10.24036/02013231733-0-00>

- Frisnawati, A. (2013). Hubungan antara intensitas menonton reality show dengan kecenderungan perilaku prososial pada remaja. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(1).
- Geldard, K., & Geldard, D. (2018). *Membantu Memecahkan Masalah Orang Lain dengan Teknik Konseling*. Pustaka Pelajar.
- Handayani, S., & Budianingrum, S. (2015). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kekurangan Energi Kronis Pada Ibu Hamil Di Wilayah Puskesmas Wedi Klaten. *Involusi Jurnal Ilmu Kebidanan*, 1(1). <http://jurnal.stikesmukla.ac.id/index.php/involusi/article/view/17>
- Hasan, I., & Misbahuddin. (2014). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Bumi Aksara.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Isnayni, M. Y., & Hermansyah, W. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Sistem Daring Terhadap Mahasiswa Tadris Biologi Dalam Memahami Materi Mata Kuliah Biokimia*. 7.
- J. Moloeng, L. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Juliya, Z. S. (2014). *Hubungan antara kedisiplinan menjalankan sholat tahajjud dengan kecerdasan emosional santri di Pondok Pesantren Jawaahirul Hikmah III Besuki Kabupaten Tulungagung* [Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana MalikIbrahim]. <https://doi.org/10/10410166%20Daftar%20Pustaka.pdf>
- Khotimah, A. K. (2017). Pengaruh Pembiasaan Sholat Berjamaah Terhadap Kesadaran Shalat Lima Waktu Siswa MI Safinda Surabaya. *TADARUS*, 6(1). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Tadarus/article/view/930>
- Kurnia, M. N. (2016). *Pengaruh intensitas mengikuti bimbingan rutin tafsir Al-Qur'an terhadap kesehatan mental ibu-ibu lansia (studi Pengajian Seninan Masjid Baiturrachim Kelurahan Gisikdrono jalan Mintojiwo Dalam 1 Semarang)* [Undergraduate, UIN Walisongo]. <http://eprints.walisongo.ac.id/6420/>
- Kurniawati, A., Suntoro, I., & Yanzi, H. (2016). Pengaruh Iklim Dan Budaya Sekolah Terhadap Sikap Disiplin Siswa Smp Negeri 3. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(2). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/10950>
- Kusumastuti, F. (2020). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas Atas SDN Brahu Tahun Ajaran 2019/2020* [Diploma, IAIN Ponorogo]. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/10279/>
- Luthfiya, S. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Ibadah Shalat Fardhu Mahasiswa Prodi BKI 2019 di IAIN Kudus* [Undergraduate, IAIN Kudus]. <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/4069>
- Maknuni, J. (2020). *Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 | Indonesian Educational Administration and Leadership Journal*. <https://online-journal.unja.ac.id/IDEAL/article/view/10465>
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646>

- Mz, I. (2018). Peran Konsep Diri Terhadap Kedisiplinan Siswa. *NALAR: Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.23971/njppi.v2i1.915>
- Nabilla, M. N. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perhatian Orang Tua Terhadap Kesadaran Beribadah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Balerejo Madiun Tahun Ajaran 2019/2020* [Diploma, IAIN Ponorogo]. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/11211/>
- Ningsih, B. M., & Widiharto, C. A. (2014). Peningkatan Disiplin Siswa Dengan Layanan Informasi Media Film. *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1). <https://doi.org/10.26877/empati.v1i1/oktober.660>
- Novita, L., & Agustina, A. (2018). Bimbingan Orang Tua Dengan Disiplin Siswa. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.33751/pedagog.v2i1.738>
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif suatu Pemikiran dan Penerapan*. PT Grasindo, Anggota IKAPI.
- 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. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>
- Ruslan, R. (2003). *Metode Penelitian Public Relation dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Santi Prasetiani, N. 092338033. (2014). *Pembentukan Sikap Disiplin Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kaligondang Purbalingga Tahun Pelajaran 2013/2014* [Skripsi, IAIN Purwokerto]. <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/1221/>
- Setianingsih, E. S. (2019). GADGET “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak? *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)*, 1(1), 397–405.
- Shamvique, ardlilah. (2020). *Pengaruh Kecanduan Internet Terhadap Online Compulsive Buying Di Masa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19)—Umm Institutional Repository*. <http://eprints.umm.ac.id/69295/>
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukriyah, L., Noviandari, H., & Banyuwangi 2018), (Prosiding Seminar Nasional FKIP Univeristas PGRI. (2018). *Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Positive Reinforcement Terhadap Penurunan Pelanggaran Tata Tertib Siswa Kelas Viii Smp Al-Irsyad Banyuwangi*. Ina-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/3uqfw>
- Swasono, M. A. H., Sa'diyah, A. I., Niafitri, R. E., & Hidayanti, R. (2020). Membangun Membangun Kebiasaan Membaca pada Anak di masa Pandemi Covid-19

- melalui Program Satu Jam Tanpa Gawai di Griya Baca Desa Karangrejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 38–50. <https://doi.org/10.32815/jpm.v1i2.236>
- Taniredja, T., & Mustafidah, H. (2011). *Penelitian Kuantitatif Sebuah Pengantar*. Alfabeta.
- Zahro, A. F. (2016). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Menghafal al-Qur'an di Pondok Pesantren al-Muntaha Cebongan Salatiga Tahun 2015* [Other, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan]. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1549/>
- Zuchdi, D. (1995). Pembentukan Sikap. *Cakrawala Pendidikan*, 83690. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.9191>

