



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 63-70

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar PAI Kelas V SDN Kutisari II Surabaya

Munawwir<sup>1✉</sup>, Rizka Maulidah Faizah<sup>2</sup>, Siti Nailur Rif'ah<sup>3</sup>, Laila Alfin Basyiroh<sup>4</sup>, Nurul Jannah Safitri<sup>5</sup>, Alissa Putri Maharani<sup>6</sup>, Angie Wulan Ramadhany<sup>7</sup>  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Email: [munawirpgmi@gmail.com](mailto:munawirpgmi@gmail.com)<sup>✉</sup>

### Abstrak

Menurut Suwarsih penggunaan *gadget* secara intens berpengaruh pada hilangnya minat dalam kegiatan lain serta mempengaruhi perkembangan otak yang mengarah pada kedisiplinan. Kedisiplinan merupakan syarat utama yang harus dimiliki peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai prestasi yang baik. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan gadget dan kedisiplinan terhadap hasil belajar kelas V SDN Kutisari II Surabaya yang bertujuan untuk mengetahui dampak dari gadget dan kedisiplinan terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian non eksperimen dengan metode deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul. Hasil temuan penelitian (1) ada pengaruh yang positif signifikan antara kedisiplinan terhadap prestasi belajar. (2) terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap prestasi belajar. (3) ada pengaruh yang positif signifikan antara kedisiplinan dan intensitas penggunaan gadget secara bersama-sama terhadap prestasi belajar.

Kata Kunci: *Pengaruh Gadget, Kedisiplinan, Hasil Belajar*

## Abstract

According to Suwarsih, the intense use of gadgets causes a loss of interest in other activities and affects brain development that lead to discipline. Discipline is the main requirement that students must have in the learning process to achieve good performance. This study focuses on the effect of the use of gadgets and discipline on the learning outcomes of class V at SDN Kutisari II Surabaya which aims to determine the impact of gadgets and discipline on student learning outcomes. This research uses non-experimental research with quantitative descriptive methods. Data collection techniques used in this study using questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis in this study uses descriptive statistics that are used to describe and describe the data that has been collected. The results of the research findings (1) there is a significant positive effect between discipline on learning achievement. (2) there is a significant influence between the use of gadgets on learning achievement. (3) there is a significant positive effect between discipline and the intensity of using gadgets together on learning achievement.

Keywords: *Effect of Gadgets, Discipline, Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Menurut Marulak dalam jurnal (Junierissa Marpaung, 2018) *Gadget* selalu mengalami pembaruan sehingga dapat menarik penggunaannya karena sifatnya yang praktis dan nyaman. Banyak masyarakat Indonesia yang menggunakan *gadget*, hal ini dapat ditinjau bahwa negara Indoensia termasuk dalam penggunaan *gadget* tertinggi dengan urutan ke-10 sedunia. Penggunaan *gadget* ini berasal dari semua kalangan termasuk pada anak-anak sekarang.

Hal yang membedakan dengan *gadget* saat ini yaitu unsur kekinian. Yang dimaksud dengan *gadget* antara lain *smartphone, iphone, blackberry* dan *notebook*. Peran *gadget* dalam dunia pendidikan sangat tinggi yang dapat membantu kegiatan dalam pembelajaran tetapi gadget juga mempunyai dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa (Marulak Hutaeruk et al., 2022). *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menampilkan berbagai media sosial, yang sering disalahgunakan dan berdampak buruk pada nilai dan prestasi akademik siswa (Nurfajar & Darmawan, n.d.)

Penggunaan *gadget* ketika pandemi Covid-19 lalu memang memberikan dampak pada perkembangan anak. Dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu membentuk karakter religius, sikap peduli sosial, disiplin, dan tanggung jawab. Pada aspek pembentukan karakter religius ini siswa semakin terkontrol dalam beribadah sedangkan dalam pembentukan karakter sosial ini tampak ketika siswa saling memberikan informasi kepada teman-temannya. Kemudian pada aspek disiplin dan tanggung jawab siswa menjadi terbiasa dalam menyelesaikan tugas secara tepat waktu. Adapun dampak negatif dari

penggunaan *gadget* ketika kegiatan pembelajaran jarak jauh mengakibatkan anak kurang beristirahat, lebih malas, lebih suka menyendiri sehingga terlalu asyik dengan *gadget*. Hal ini dapat berdampak pada kesehatan mata akibat radiasi yang dipancarkan oleh *gadget* itu sendiri (Nafaida, Nurmasiyah, & Nursamsu, 2020).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh siswa dapat menimbulkan masalah pada proses belajar. Jika *gadget* terlalu sering digunakan, penggunaan *gadget* akan mengganggu keterampilan interpersonal anak (Nurfajar & Darmawan, n.d.). Siswa akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal apabila mempunyai kesungguhan dalam belajarnya. Hasil belajar merupakan bentuk dari siswa yang dilihat dari dalam perilakunya, termasuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir dan keterampilan motorik (Fitriani, 2016). Keinginan belajar yang dilakukan di sekolah atau di rumah itu dari dirinya sendiri untuk belajar ketertarikan atau disebut juga dengan minat. Siswa yang mempunyai prestasi belajar dan disiplin akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonstrasi dengan baik. Siswa mempunyai minat belajar yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dan disiplin diantaranya penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar (Hudaya, 2018).

Menurut Safitri Irianti (2015) dalam jurnal (Restio Sidebang, 2021) disiplin merupakan melatih dan mendidik hidup secara teratur. Ini membuktikan disiplin tidak membatasi, menahan atau hukuman seperti anggapan banyak orang. Hal ini karena kedisiplinan membantu siswa untuk lebih cepat dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Sebuah penelitian tentang pengaruh dari *gadget* ini bukan pertama kali dilakukan, namun untuk mengurangi pengulangan kajian penelitian maka diharapkan untuk mengetahui persamaan maupun perbedaan fokus penelitian yang akan diteliti, seperti penelitian oleh Adeng Hudaya (Adeng, 2018) tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh *gadget* terhadap disiplin siswa, minat belajar, dan pengaruh minat belajar siswa dan disiplin siswa dengan menggunakan metode penelitian *ex-post facto*. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1) Tidak terdapat pengaruh positif *gadget* terhadap disiplin. 2) tidak terdapat pengaruh positif *gadget* terhadap minat belajar dan 3) tidak terdapat pengaruh linear antara variabel *gadget* terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa *gadget* tidak mempengaruhi keduanya

Kemudian penelitian oleh Syifa Luthfiya (Luthfiya, 2020) penelitian bertujuan untuk: 1) Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kedisiplinan shalat fardhu mahasiswa. 2) Tingkat intensitas penggunaan *gadget* mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode

penelitian kuantitatif deskriptif. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kedisiplinan ibadah shalat fardhu mahasiswa.

Penelitian selanjutnya oleh Friska Ana Susanti (Susanti , 2021) penelitian bertujuan untuk: 1) Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa, 2) Mengetahui pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar siswa, 3) Mengetahui pengaruh lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar siswa, 4) Mengetahui kedisiplinan terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif statistik deskriptif. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penggunaan *gadget* tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar, 2) Motivasi tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar, 3) Lingkungan sekolah tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar, 4) dan kedisiplinan berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Selanjutnya penelitian oleh Dian Kurniawati (Kurniawati, 2020) penelitian ini bertujuan untuk meninjau kembali apakah *gadget* dapat mempengaruhi prestasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian meta analisis. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan *gadget* dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa.

Sedangkan pada penelitian Handaru Indrian Sasmito Adi, Suwarno, dan Ridaul Innayah ( Adi, Suwarno, & Innayah, 2020) dengan tujuan penelitian yakni untuk mengetahui besarnya pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa *gadget* berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban.

Berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya, penelitian tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar dan kedisiplinan siswa pada kelas V SDN KUTISARI II SURABAYA. Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan kepada pihak-pihak terkait, diantaranya:

1. Secara teoritis: Penyempurnaan dalam bidang keilmuan pada tingkat SD/MI, penelitian ini sebagai acuan untuk penelitian mendalam terkait bagaimana pengaruh *gadget* terhadap siswa SD/MI, sedangkan bagi peneliti selanjutnya diharapkan sebagai informasi untuk penelitian di masa depan.
2. Secara praktis: Lembaga pendidikan yaitu sebagai kontribusi dan masukan kepada pihak terkait dan diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan Indonesia. Sedangkan pada penelitian selanjutnya diharapkan mampu memberikan informasi

serta pengetahuan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar dan disiplin siswa tingkat SD/MI.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian non eksperimen pada sekolah SDN Kutisari II dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini prestasi belajar siswa sebagai variabel dependent sedangkan penggunaan *gadget* dan kedisiplinan sebagai variabel independent. Penelitian yang bersifat deskriptif merupakan penelitian untuk memberikan gambaran yang lebih detail mengenai suatu gejala atau fenomena sesuai dengan keadaan yang sebenarnya (Suryana, 2010). Sedangkan yang dimaksud dengan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik (Dinar, 2015).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *gadget* pada siswa. Pada instrument angket yang digunakan berupa angket tertutup, yaitu angket yang telah dilengkapi dengan pilihan jawaban sehingga responden hanya memberi tanda *check list* pada jawaban yang dipilih. Wawancara dilakukan dengan narasumber guru wali kelas V dan siswanya, pelaksanaan wawancara dilakukan secara offline. Sedangkan dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan dokumen berupa foto dan video keadaan peserta didik, rekaman pada saat wawancara, dan evaluasi pembelajaran. Kemudian data yang terkumpul akan dianalisis untuk menaerik kesimpulan penelitian dan melaporkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar dan kedisiplinan siswa kelas V SDN Kutisari II.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Statistik ini statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013)..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Coefficients (y)

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	21.54	5.92	.00	3.64	.001
x1	-.20	.09	-.30	-2.24	.034
x2	.70	.13	.69	5.18	.000

Dimana *gadget* dan kedisiplinan variabel independent. Variabel independent itu merupakan variabel bebas atau maknanya variabel yang mempengaruhi variabel dependent/ terikat. Dalam penelitian ini variabel dependent adalah prestasi. Berdasarkan hasil regresi menunjukkan bahwa *gadget* sebagai variabel  $X_1$  berpengaruh signifikan terhadap prestasi karena memiliki nilai signifikansi 0.034 dan nilai tersebut berada lebih kecil dari  $\alpha$ . Sehingga peningkatan atau penurunan penggunaan *gadget* yang digunakan oleh siswa mempengaruhi prestasi siswa.  $\alpha$  (0.05) dalam sebuah penelitian terdiri dari tiga, yaitu 1%, 5%, 10% tetapi yang biasanya digunakan adalah 5% atau 0.05. Selanjutnya berdasarkan hasil regresi variabel  $X_2$  yakni kedisiplinan memiliki nilai signifikansi 0.000 kurang dari  $\alpha$ . Maknanya peningkatan kedisiplinan pada siswa akan berpengaruh terhadap prestasi siswa karena nilai signifikansi kurang dari  $\alpha$ .

### ANOVA (y)

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	96.80	2	48.40	14.94	.000
Residual	87.50	27	3.24		
Total	184.30	29			

Uji F yaitu uji secara simultan atau uji semua variabel bebas yang digunakan. Berdasarkan hasil data ini, *gadget* dan kedisiplinan berpengaruh signifikan terhadap prestasi karena nilainya 0.00 kurang dari 0.05

### Model Summary (y)

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.72	.53	.49	1.80

Berdasarkan hasil data ini variabel independent mempengaruhi variabel sebesar 53% dan 47% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model atau selain *gadget* dan kedisiplinan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang positif signifikan antara kedisiplinan terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Kutisari II Surabaya. Dengan demikian semakin tinggi tingkat kedisiplinan siswa maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa tersebut. Siswa yang memiliki tingkat kedisiplinan yang tinggi akan mendapatkan prestasi belajar yang lebih tinggi, daripada mereka yang memiliki tingkat kedisiplinan yang rendah.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Kutisari II Surabaya. Dengan demikian semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget* maka semakin tinggi pula pengaruh terhadap prestasi siswa
3. Ada pengaruh yang positif signifikan antara kedisiplinan dan intensitas penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Kutisari II Surabaya. Hal ini berarti bahwa apabila kedisiplinan siswa tinggi didukung dengan intensitas penggunaan *gadget*, maka mempengaruhi prestasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, H. I., Suwarno, & Innayah, R. (2020). PENGARUH GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR. *Oportunitas Unirow Tuban*, 1(1).
- Adeng, H. (2018). PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR. *Research and Development Journal Of Education*, 4(2).
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). TANTANGAN DAN SOLUSI. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*. Palembang. Dinar, R. W. (2015).
- Kurniawati, D. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI SISWA. *Edukatif*, 2(1).
- Luthfiya, S. (2020). pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Ibadah Shalat Fardhu Mahasiswa Prodi BKI 2019 di IAIN Kudus.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta .
- Susanti , F. A. (2021). Penggunaan Gadget, Motivasi, Lingkungan Sekolah, Kedisiplinan terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2020/2021. *Spirit Edukasia*, 1(1).
- FITRIANI. (2016). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN DISIPLIN TERHADAP HASIL
- Copyright @ Munawwir, Rizka Maulidah Faizah, Siti Nailur Rif'ah, Laila Alfin Basyiroh, Nurul Jannah Safitri, Alissa Putri Maharani, Angie Wulan Ramadhany

BELAJAR IPS SISWA DI SMP KARYA INDAH KECAMATAN TAPUNG. *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN DISIPLIN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA DI SMP KARYA INDAH KECAMATAN TAPUNG*, Vol. 4 No. 2, 137–137.

Hudaya, A. (2018). PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *Research and Development Journal Of Education*, 4(2).

Junierissa Marpaung. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (The Effect of Use of Gadget in Life). *Jurnal Kopasta, Jurnal Kopasta* 5 (2).

Marulak Hutauruk, G., Dolan Siahaan, R., & Swasta Teladan Tanah Jawa, S. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMK SWASTA TELADAN TANAH JAWA*. 1(1).

Nurfajar, I., & Darmawan, D. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 125 TARUNA KARYA BANDUNG*.

Restio Sidebang. (2021). *PENGARUH DISIPLIN BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 040528 SUKADAME T.P. 2020/2021*. Vol. 11 No. 1.