



**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DAN DISIPLIN BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS V SD GUGUS KI HAJAR DEWANTARA
KECAMATAN DUKUHWARU KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Nourma Allif Suryawati
1401416192**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”, karya

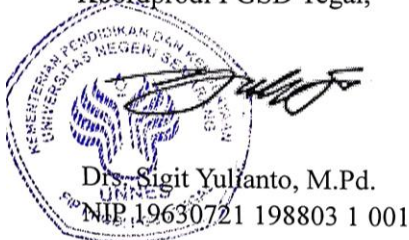
Nama : Nourma Allif Suryawati

NIM : 1401416192

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

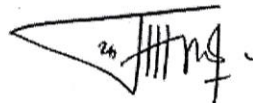
Mengetahui,
Koordprodi PGSD Tegal,



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP. 19630721 198803 1 001

Tegal, 8 April 2020

Dosen Pembimbing,



Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.
NIP 19831129 200812 2 003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal” karya,

Nama : Nourma Allif Suryawati

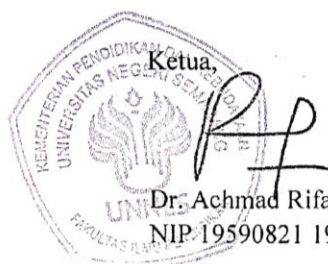
NIM : 1401416192


Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jumat, tanggal 17 April 2020.


Semarang, 29 April 2020

Panitia Ujian
Sekretaris,



Ketua,
Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd
NIP.19590821 198403 1 001


Drs. Sigit Yulianto, M.Pd
NIP.19630721 198803 1 001

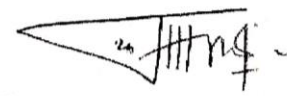
Penguji I,


Drs. Yuli Witanto, M.Pd.
NIP.19640717 198803 1 002

Penguji II


Drs. Utoyo, M.Pd
NIP. 19620619 198703 1 001

Penguji III


Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.
NIP 19831129 200812 2 003

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nourma Allif Suryawati

NIM : 1401416192

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Disiplin Belajar terhadap Hasil
Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara
Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 8 April 2020

Peneliti



Nourma Allif Suryawati

NIM 1401416192

**SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nourma Allif Suryawati

NIM : 1401416192

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”.

Telah memenuhi pasal 5 peraturan rektor Universitas Negeri Semarang Nomer 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi (sinta), dan 20 artikel dari jurnal nasional.

Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan peraturan rektor Universitas Negeri Semarang Nomer 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Tegal, 8 April 2020

Yang Membuat Pernyataan



Nourma Allif Suryawati
NIM 1401416192

Mengetahui,
Koordprodi PGSD Tegal,



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Jika tidak sanggup menahan lelahnya belajar, maka bersiaplah menahan perihnya kebodohan (Imam Syafi'i).
2. Fokus terhadap prosesmu sendiri, bukan fokus terhadap proses orang lain (Penulis).
3. “Adik-adik, Emak itu tidak selalu ingin naik haji, kadang kala lebih sederhana keinginannya. Emak ingin kita wisuda, ingin kita lulus cepat, ingin kita diterima di sekolah bagus, ingin kita dapat kerja yang baik” (Tere Liye).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta yaitu Alm.Suryanto, Eko Irawati dan Ermawan Priyadi S.
2. Adik saya, Ainun Dian Muta'aliy.
3. Nenek, tante dan paman saya, Surti, Tegar Donny, Fida Faidah, Sumayyah Ashfa, dan Kunto Aji N.

ABSTRAK

Suryawati, Nourma Allif. 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal*. Universitas Negari Semarang. Eka Titi Andaryani, S.Pd. M.Pd. 207.

Kata kunci: disiplin belajar, *gadget*, hasil belajar matematika.

Hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang kurang bijak dan disiplin belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan disiplin belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2019/2020.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang berjumlah 215. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Probability Sampling* dengan jenis *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara tidak terstruktur, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas, uji linieritas, multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Uji hipotesis menggunakan analisis korelasi sederhana, analisis regresi linier sederhana, analisis korelasi ganda, analisis regresi ganda, analisis koefisien determinasi, dan analisis regresi secara bersama-sama (Uji F).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal, yang dibuktikan dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,059 > 1,977$) dengan pengaruh sebesar 10,7%; (2) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal, yang dibuktikan dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,222 > 1,977$), dengan pengaruh sebesar 7%; (3) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan *gadget* dan disiplin belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal, yang dibuktikan dengan uji F yang memperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($9,034 > 3,062$) dengan pengaruh sebesar 11,7%.

Disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dan disiplin belajar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa SD kelas V Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Saran peneliti bahwa guru harus meningkatkan disiplin belajar siswa dan mengarahkan siswa agar menggunakan *gadget* dengan positif. Sekolah dapat berkerjasama dengan orang tua agar menerapkan disiplin belajar dan mengawasi penggunaan *gadget* di rumah.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan, tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak semuanya dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan melaksanakan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.
4. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., Koordinator Prodi PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
5. Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan banyak waktu untuk memberi bimbingan, arahan, saran, dan motivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Drs. Yuli Witanto, M.Pd., dan Drs. Utoyo, M.Pd., dosen penguji yang telah memberikan saran yang membangun sehingga membuat skripsi ini lebih baik.
7. Dosen PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang dengan segala keikhlasan telah memberi ilmu kepada peneliti selama perkuliahan dan penyusunan skripsi.

8. Tenaga Kependidikan PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membantu peneliti menyiapkan administrasi.
9. Kepala SD se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang sudah memberikan izin penelitian di sekolah.
10. Guru dan staf administrasi SD se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang telah membantu peneliti selama melaksanakan penelitian di sekolah.
11. Siswa kelas V SD se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang telah berpartisipasi menjadi subjek penelitian.
12. Teman-teman mahasiswa angkatan 2016 PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapat balasan pahala dari Allah SWT.

Tegal, 8 April 2020
Peneliti,



Nourma Allif Suryawati
NIM 1401416192

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB	
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.5.1 Tujuan Umum	8
1.5.2 Tujuan Khusus	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	9
2. KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori	10
2.1.1 Hakikat Hasil Belajar Matematika	10
2.1.2 Penggunaan <i>Gadget</i>	14

2.1.3	Disiplin Belajar	23
2.1.4	Hubungan Antar Variabel	30
2.2	Kajian Empiris	32
2.3	Kerangka Berpikir	42
2.4	Hipotesis Penelitian	45
3.	METODE PENELITIAN	46
3.1	Desain Penelitian	46
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	47
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	48
3.4	Jenis dan Sumber Data	51
3.5	Variabel Penelitian	52
3.5.1.	Variabel Independen.....	52
3.5.2.	Variabel Dependen	52
3.6	Definisi Operasional Variabel	52
3.6.1.	Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> (X_1)	53
3.6.2.	Variabel Disiplin Belajar (X_2)	53
3.6.3.	Variabel Hasil Belajar Matematika (Y)	53
3.7	Teknik Pengumpulan Data	53
3.7.1.	Wawancara Tidak Terstruktur	54
3.7.2.	Angket	54
3.7.3.	Dokumentasi	55
3.8	Instrumen Penelitian	55
3.8.1.	Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	55
3.8.2.	Instrumen Variabel Hasil Belajar	56
3.8.3.	Instrumen Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> dan Disiplin Belajar.....	56
3.9	Pengujian Instrumen	58
3.9.1.	Uji Validitas Instrumen	58
3.9.2.	Uji Reliabilitas Instrumen.....	61
3.10	Teknik Analisis Data	62
3.10.1	Analisis Deskriptif.....	62

3.10.2	Uji Prasyarat Analisis	63
3.11	Uji Hipotesis	65
3.11.1	Analisis Korelasi Sederhana	66
3.11.2	Analisis Regresi Sederhana	67
3.11.3	Analisis Korelasi Ganda	68
3.11.4	Analisis Regresi Ganda	68
3.11.5	Analisis Koefisien Determinasi (R)	69
3.11.6	Uji Koefisien Regresi secara Bersama-sama (Uji F)	69
4	HASIL DAN PEMBAHASAN	71
4.1	Hasil Penelitian	71
3.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	71
3.1.2	Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	72
3.1.3	Uji Prasyarat Analisis	83
3.1.4	Uji Hipotesis	88
4.2	Pembahasan	96
4.2.1	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Hasil Belajar Matematika.....	96
4.2.2	Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika	98
4.2.3	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika	100
4.3	Implikasi Penelitian	100
4.3.1.	Implikasi Teoritis	101
4.3.2.	Implikasi Praktis	102
5.	PENUTUP	103
5.1	Simpulan	103
5.2	Saran	104

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Persentase Keberhasilan Proses Pembelajaran Matematika	3
3.1 Populasi Penelitian	48
3.2 Proporsi Pengambilan Sampel Penelitian	51
3.3 Angket Bentuk Skala Likert	56
3.4 Kisi-Kisi Angket Penggunaan <i>Gadget</i>	57
3.5 Kisi-Kisi Angket Disiplin Belajar	57
3.6 Populasi Siswa Uji Coba	59
3.7 Penarikan Sampel Siswa Uji Coba	59
3.8 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan <i>Gadget</i>	60
3.9 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Disiplin Belajar.....	61
3.10 Pedoman Konversi Skor dan Predikat Hasil Belajar	62
3.11 Rentang Nilai Indeks (<i>Three Box Method</i>)	63
3.12 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai R	66
4.1 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	73
4.2 Nilai Indeks Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	76
4.3 Nilai Indeks Variabel Disiplin Belajar	79
4.4 Daftar Kriteria Ketuntasan Minimal Matematika Tiap Sekolah	81
4.5 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Matematika KKM 70	81
4.6 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Matematika KKM 67	82
4.7 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Matematika KKM 66	82
4.8 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Matematika KKM 65	83
4.9 Hasil Uji Normalitas	84
4.10 Hasil Uji Linieritas Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Hasil Belajar	84
4.11 Hasil Uji Linieritas Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar	85
4.12 Hasil Uji Multikolinieritas	86
4.13 Hasil Uji Heteroskedastisitas	86
4.14 Hasil Analisis Korelasi Sederhana X_1 dan Y	87
4.15 Hasil Analisis Korelasi Sederhana X_2 dengan Y	88

4.16 Hasil Analisis Regresi Sederhana X_1 dengan Y	89
4.17 Hasil Analisis Regresi Sederhana X_2 dengan Y	90
4.18 Hasil Analisis Korelasi Ganda	92
4.19 Hasil Analisis Regresi Ganda	92
4.20 Hasil Koefisien Determinan X_1 terhadap Y	94
4.21 Hasil Koefisien Determinan X_2 terhadap Y	95
4.22 Hasil Analisis Koefisien Determinasi X_1 dan X_2 terhadap Y	95
4.23 Hasil Uji Koefisien Regresi Secara Bersama-sama (Uji F)	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	44
3.1 Bagan Desain Penelitian	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	112
2. Daftar Nama Siswa Populasi Penelitian	114
3. Kisi-kisi Angket Penggunaan <i>Gadget</i> (Uji Coba)	123
4. Angket Penggunaan <i>Gadget</i> (Uji Coba)	124
5. Kisi-kisi Angket Disiplin Belajar (Uji Coba)	128
6. Angket Disiplin Belajar (Uji Coba)	129
7. Lembar Validitas Angket Penggunaan <i>Gadget</i> oleh Ahli I	133
8. Lembar Validitas Angket Disiplin Belajar oleh Ahli I	138
9. Lembar Validitas Angket Penggunaan <i>Gadget</i> oleh Ahli II	142
10. Lembar Validitas Angket Disiplin Belajar oleh Ahli II	147
11. Daftar Nama Siswa Uji Coba Penelitian	152
12. Daftar Nama Siswa Sampel Penelitian	153
13. Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan <i>Gadget</i> (Uji Coba)	157
14. Hasil Uji Reliabilitas Angket Penggunaan <i>Gadget</i> (Uji Coba)	158
15. Rekap Skor Angket Uji Coba Penggunaan <i>Gadget</i>	160
16. Hasil Uji Validitas Angket Disiplin Belajar (Uji Coba)	162
17. Hasil Uji Reliabilitas Angket Disiplin Belajar (Uji Coba)	163
18. Rekap Skor Angket Uji Coba Disiplin Belajar	164
19. Kisi-kisi Instrumen Angket Penggunaan <i>Gadget</i>	167
20. Angket Penelitian Penggunaan <i>Gadget</i>	168
21. Kisi-kisi Instrumen Angket Disiplin Belajar	171
22. Angket Penelitian Disiplin Belajar	172
23. Rekap Skor Angket Penggunaan <i>Gadget</i>	175
24. Rekap Skor Angket Disiplin Belajar	182
25. Rekap Data Hasil Penelitian	189
26. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	193
27. Sitasi Jurnal	194
28. Dokumentasi Penelitian	197

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Berikut penjelasan lengkap mengenai masing-masing subbab.

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi seperti sekarang manusia dituntut memiliki keterampilan dan kemampuan dalam bersaing, sebab pada era ini semua manusia memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil. Pemerintah perlu meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dalam rangka menyiapkan warga negara yang dapat bersaing secara global. Peningkatan kualitas SDM tidak dapat dilakukan secara cepat, perlu proses yang panjang dan berkesinambungan. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan. Seperti yang tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan proses yang penting bagi perkembangan potensi manusia, baik secara fisik, keterampilan maupun secara psikologis. Pendidikan yang berhasil bukan hanya diukur dari aspek akademik saja, melainkan seluruh aspek yaitu agama, perilaku dan sosial. Seluruh aspek tersebut dapat membentuk manusia yang berkualitas. Maka dari itu pendidikan harus selalu ditingkatkan.

Fungsi dan tujuan pendidikan yang dirumuskan oleh pemerintah dalam Pasal 1 Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Bersumber pada undang-undang tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan potensi, keterampilan dan kepribadian siswa yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas SDM yang mampu memecahkan problematika kehidupan. Baik kehidupan sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial. Hal tersebut dilaksanakan dalam proses pembelajaran yang terpadu dan kontinu yang diikuti dengan penilaian hasil belajar siswa.

Susanto (2016:5) menyatakan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar merupakan gambaran dari kesungguhan siswa dalam mengikuti proses belajar supaya dirinya memiliki kemampuan dan keterampilan sebagai bentuk perubahan perilaku. Penilaian hasil belajar dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 09 Desember sampai 12 Desember 2020 dengan guru kelas V SDN Gugus Ki Hajar Dewantara, diperoleh informasi bahwa masih terdapat beberapa siswa dengan hasil belajar muatan pelajaran Matematika di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Persentase Keberhasilan Proses Pembelajaran Matematika

Nama Sekolah	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
SDN Kabunan 01	65	27	15	42
SDN Pedagangan 01	70	28	15	43
SDN Pedagangan 02	70	14	22	36
SDN Pedagangan 03	66	6	6	12
SDN Kalisoka 01	67	16	22	38
SDN Kalisoka 02	65	1	24	25
SDN Kalisoka 03	65	11	8	19
Jumlah		103	112	215
Persentase		47,91%	52,09%	100%

Hasil belajar yang bervariasi dipengaruhi oleh beberapa faktor yang digolongkan menjadi dua yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar yaitu penggunaan *gadget*. Menurut Tu'u (2018:95) kurangnya waktu belajar dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Siswa lebih sering menggunakan waktu sore dan malam untuk kegiatan lain seperti menonton TV dan bermain *gadget*. Wijanarko (2016:45) menyatakan bahwa kemampuan akademis siswa dapat turun dikarenakan kecanduan *gadget* yang berakibat siswa tidak tertarik lagi menulis dan membaca. Selaras dengan teori tersebut, penelitian Satrianawati (2017) anak yang sering menggunakan *gadget* terutama *handphone* lebih dari tiga jam sehari cenderung malas belajar, tidak memperhatikan pelajaran, dan menyukai cara-cara yang instan dalam menyelesaikan masalah yang berakibat pada penurunan hasil belajar. Hal tersebut terjadi karena terdapat berbagai fitur beserta kemudahan dalam *handphone*.

Hasil studi pendahuluan menyatakan sebagian besar siswa setiap hari menggunakan *gadget* dengan waktu dan keperluan yang berbeda-beda. Siswa menggunakan *gadget* biasanya untuk bermain *game*, berkirim pesan dan melihat video di *Youtube*. Hal tersebut dipengaruhi oleh peraturan yang diterapkan di rumah dan perhatian orang tua. Selain itu, banyak orang tua yang mengeluhkan anaknya lalai belajar dan sulit berkonsentrasi karena bermain *gadget*, tetapi orang tua kurang tegas dalam memberi peraturan yang berlaku. Anak bermain *gadget*

tanpa pengawasan dan dalam jangka waktu yang lama, berakibat siswa tidak belajar di rumah sehingga hasil belajarnya rendah.

Gadget merupakan alat komunikasi modern yang memiliki banyak fungsi dan digunakan secara praktis. Menurut Wijanarko (2016:3) *gadget* baik laptop, ipad, *tablet*, atau *smartphone* adalah sebuah alat teknologi yang berisi berbagai aplikasi dan informasi mengenai semua hal. *Gadget* yang terhubung dengan internet merupakan bentuk kemajuan teknologi dan informasi yang diperlukan hampir setiap orang untuk melakukan berbagai kegiatan, mulai dari mencari informasi, sumber belajar, berkomunikasi, bisnis dan hiburan. Penggunaan *gadget* memudahkan anak-anak untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Hal tersebut terdapat dalam Pasal 4A Undang-Undang RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia”.

Gadget memberikan dampak positif pada dunia pendidikan, salah satunya adalah dengan adanya internet siswa dapat mencaai informasi secara lengkap, cepat dan tepat. Menurut penuturan bapak Hartanto, S.Pd Ketua Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhawaru, mayoritas siswa sekolah dasar sudah menggunakan *gadget* terutama untuk kelas tinggi yaitu kelas empat, lima dan enam guna melengkapi pengetahuan, pendalaman materi dan sebagai sumber belajar. Selain itu *gadget* juga memiliki dampak negatif. Hasil penelitian oleh Chusna (2017) menerangkan dampak negatif *gadget* pada perkembangan anak yaitu waktu terbuang sia-sia, mengganggu perkembangan otak, banyak fitur atau aplikasi yang tidak sesuai usia anak, mengganggu kesehatan, dan menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas V SDN Pedagangan 02, siswa sering mendapatkan tugas yaitu mencari materi tambahan melalui internet yaitu pada muatan pelajaran matematika, IPS dan PKN. Siswa sering merasa kesulitan di beberapa muatan pelajaran, diantaranya muatan pelajaran Matematika pada materi bangun ruang, muatan pelajaran IPS dan PKN

pada materi sejarah. Hal tersebut membuat siswa tidak optimis meraih hasil belajar yang optimal.

Faktor lain yang memengaruhi hasil belajar adalah disiplin belajar. Menurut Prijodarminto (1994) dalam Tu'u (2018:31) disiplin merupakan kondisi yang terbentuk melalui proses serangkaian perilaku yang memperlihatkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, dan ketertiban. Nilai-nilai tersebut dapat terlihat dalam perilaku di kehidupannya. Lebih lanjut, Slameto (2013:67) menjelaskan bahwa siswa akan maju, jika siswa memiliki kedisiplinan dalam belajar di sekolah, di rumah maupun di perpustakaan. Maju yang dimaksud adalah siswa memperoleh hasil belajar yang optimal.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Riana (2013) dari Program Studi Matematika Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul *Pengaruh Kedisiplinan Belajar dan Jenis Kelamin terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SMP Negeri 1 Pucakwangi Pati Tahun Ajaran 2012/2013* menunjukkan pengaruh kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika. Hasil belajar matematika antara siswa yang mempunyai tingkat kedisiplinan belajar tinggi cenderung lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki tingkat kedisiplinan belajar sedang maupun rendah. Menurut penelitian tersebut, kedisiplinan belajar sangat penting dalam proses pencapaian hasil belajar yang optimal. Sikap disiplin siswa dalam menaati peraturan dan mengerjakan sesuatu secara teratur memberikan dampak positif bagi diri siswa.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan wali kelas VB SDN Kabunan 01 yaitu Endang Sri Lestari menyatakan bahwa sebagian siswa belum disiplin dalam belajar. Siswa sering diingatkan tentang pekerjaan rumah (PR) yang harus diselesaikan tepat waktu, siswa selalu dimotivasi dalam belajar, dan siswa belum memiliki kesadaran tentang pentingnya belajar. Guru sering memberi tahu tentang peraturan-peraturan yang harus ditaati. Hal tersebut dilakukan oleh guru sebagai usaha agar siswa memiliki sikap disiplin.

Menurut hasil studi, terbatasnya waktu belajar di sekolah membuat guru tidak dapat menyampaikan materi secara utuh dan luas, sehingga guru sering memberikan pekerjaan rumah kepada siswa. Salah satunya pada mata pelajaran

Matematika di kelas tinggi. Siswa memiliki kemampuan dasar berhitung yang kurang menguasai, maka saat mengikuti materi matematika di kelas tinggi siswa akan merasa kesulitan. Hakikatnya materi dalam mata pelajaran Matematika memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto (2016:185) kemampuan matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir, menyelesaikan masalah, dan memberi dukungan pada pengembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika perlu dikuasai dengan baik oleh siswa tingkat sekolah dasar sebagai ilmu dasar.

Berdasarkan penelitian awal yang telah diuraikan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan *gadget*, disiplin belajar dan hasil belajar dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- (1) Rendahnya kedisiplinan siswa dalam belajar.
- (2) Siswa masih belum bijak dalam menggunakan *gadget*.
- (3) Mayoritas siswa kelas tinggi sudah mengenal dan menggunakan *gadget* dengan waktu dan kegunaan yang berbeda.
- (4) Beberapa siswa malas belajar dikarenakan bermain *gadget*.
- (5) Hasil belajar yang diperoleh beberapa siswa masih belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah adalah fokus peneliti terhadap ruang lingkup masalah yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2016:269) pembatasan masalah ada karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori-teori dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam. Peneliti membatasi masalah sebagai berikut.

- (1) Variabel yang akan diteliti adalah penggunaan *gadget*, disiplin belajar, dan hasil belajar matematika kelas V SD.
- (2) Penggunaan *gadget* yang dimaksud adalah pemanfaatan *gadget* secara positif oleh siswa.
- (3) Disiplin belajar yang dimaksud adalah sikap kepatuhan siswa dalam menaati peraturan belajar di sekolah maupun di rumah atas kesadaran dirinya.
- (4) Hasil belajar siswa berupa nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil kelas V tahun ajaran 2019/2020 SD Se-Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal?
- (2) Bagaimana pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal?
- (3) Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* dan disiplin belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, terdapat tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini. Tujuan tersebut terbagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Penjelasan lengkap mengenai tujuan penelitian akan dibahas berikut ini.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan disiplin belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal tahun ajaran 2019/2020.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus merupakan tujuan secara spesifik yang akan dicapai dalam penelitian ini. Berikut uraian tujuan khusus yang hendak dicapai:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal tahun ajaran 2019/2020.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal tahun ajaran 2019/2020.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* dan disiplin belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan hasil yang di dapat dari tercapainya tujuan penelitian. Manfaat dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut penjelasan dari kedua manfaat tersebut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan manfaat yaitu hasil penelitian berguna untuk pengembangan keilmuan dan pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya serta menjadi refensi penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya. Secara khusus, memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan disiplin belajar terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat penggunaannya yaitu siswa, orang tua, guru, sekolah dan peneliti. manfaat yang hendak dicapai yaitu:

(1) Bagi Guru

Guru merupakan orang tua siswa di lingkungan sekolah, guru mendapatkan manfaat dari hasil penelitian yaitu pemahaman terkait pengaruh penggunaan *gadget* dan disiplin belajar terhadap hasil belajar, sehingga menjadi masukan bagi guru dalam memberi bimbingan dan pengarahan dalam menerapkan peraturan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

(2) Bagi Sekolah

Sekolah merupakan penyelenggara pendidikan yang mempunyai peranan penting. Bagi sekolah penelitian ini memberikan manfaat yaitu adanya kontribusi positif dalam menyelesaikan salah satu permasalahan yang ada di sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

(3) Bagi Peneliti

Peneliti selaku objek penelitian mendapatkan manfaat berupa bertambahnya pengalaman dan wawasan tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan disiplin belajar terhadap hasil belajar, sehingga kelak saat menjadi guru maupun orang tua dapat mendidik anak sesuai ilmu dan kebutuhan anak. Bagi peneliti lanjutan bermanfaat sebagai referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka akan dijelaskan tentang kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Uraian lengkapnya akan dijelaskan berikut ini.

2.1 Kajian Teori

Kajian teori adalah dasar-dasar teori yang digunakan sebagai acuan penelitian yang memiliki hubungan dengan variabel penelitian. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah hakikat hasil belajar matematika, hakikat penggunaan *gadget*, dan hakikat disiplin belajar. serta hubungan antar variabel. Berikut uraian lengkapnya:

2.1.1 Hakikat Hasil Belajar Matematika

Bagian hakikat hasil belajar matematika terdiri dari pengertian belajar, pengertian hasil belajar matematika, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar. Berikut penjelasannya:

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan bagian dari pendidikan yang diselenggarakan secara berkesinambungan dan berlangsung sepanjang hayat manusia. Menurut Anitah (2009:2.5) belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia dalam rangka menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda dari sebelum proses belajar sebagai dampak dari individu berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang baru harus mengarah kepada hal yang positif yaitu meningkatnya kemampuan dan keterampilan individu setelah mengikuti kegiatan belajar.

Menurut Abdillah (2002) dalam Aunurrahman (2016:35) Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar melalui latihan yang dilakukan dalam jangka waktu yang relatif lama dan pengalaman yang dilalui dalam

interaksi dengan lingkungannya berkaitan dengan beberapa aspek untuk mencapai tujuan tertentu. Latihan dan pengalaman tersebut akan timbul perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku terlihat pada aspek kognitif, psikomotor dan aspek afektif. Hal tersebut selaras dengan pendapat Purwanto (2016:24) perubahan tingkah laku menunjukkan perubahan perilaku kejiwaan yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, setiap hasil belajar dapat diukur sesuai dengan domainnya masing-masing.

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana (2016:3) bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah adanya perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Bidang kognitif yaitu ranah yang menyangkut kegiatan otak dan kemampuan mengembangkan akal. Menurut Purwanto (2016:50) hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar dari penerimaan stimulus sampai penyimpanan informasi terjadi di otak, maka perubahan perilaku yang terjadi dalam otak berupa kemampuan tertentu oleh otak untuk menyelesaikan masalah. Bidang afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Seperti perilaku, perasaan, dan emosi. Krathwohl dalam Purwanto (2016:51) membagi hasil belajar ranah afektif menjadi lima tingkatan yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Hasil belajar afektif akan terlihat pada tingkatan internalisasi ketika anak menerapkan sikap yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, bidang psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan seseorang dalam bertindak setelah menerima proses belajar tertentu. Menurut Simpson dalam Purwanto (2016:53) hasil belajar psikomotor diklasifikasikan menjadi enam: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas. Dalam bidang psikomotor untuk mencapai tingkatan yang lebih tinggi harus melewati tingkatan yang lebih rendah terlebih dahulu.

Perubahan tingkah laku yang terjadi dalam proses belajar berupa kemampuan siswa yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Menurut Purwanto (2016:23) hasil belajar merupakan bentuk perwujudan dari tercapainya

tujuan pendidikan, sehingga pengukuran hasil belajar harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Slameto (2013:51) menyatakan bahwa hasil dan proses belajar diteliti melalui evaluasi. Lebih lanjut dijelaskan bahwa evaluasi merupakan alat yang digunakan dalam melaporkan hasil belajar yang telah dicapai dan menilai apakah pembelajaran sudah efektif untuk mendapatkan hasil belajar, guna taraf belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan sikap siswa berupa kemampuan yang diperoleh setelah melaksanakan aktivitas belajar. Perubahan tingkah laku terjadi pada tiga domain yaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Hasil belajar diukur melalui evaluasi sesuai dengan domain masing-masing.

2.1.1.2 Pengertian Hasil Belajar Matematika

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Susanto, 2016:183). Menurut Susanto (2016:185) matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai oleh siswa terutama pada tingkat sekolah dasar. Karso (2010:1.4) mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu yang bersifat deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, dan padat simbol. Lebih lanjut, Karso (2010:1.7) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki perbedaan karakteristik antara hakikat anak dan hakikat matematika. Menurut teori Piaget usia anak sekolah dasar pada umumnya sedang berada di tahap perkembangan berfikir operasional konkret. Pada tahap tersebut anak belum dapat berfikir secara deduktif dan abstrak sesuai dengan sifat matematika. Hal ini yang menyebabkan pelajaran Matematika dianggap sulit oleh siswa.

Menurut Susanto (2016:186) pembelajaran Matematika adalah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa, serta dapat meningkatkan pemahaman tentang pengetahuan baru sebagai upaya menguasai materi matematika. Sependapat dengan Susanto, Paling (1982) dalam Abdurrahman (2012:203) menjelaskan bahwa matematika merupakan suatu cara berfikir logis dalam menggunakan informasi, pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menghitung dan yang paling penting adalah pemikiran dalam diri

manusia itu sendiri tentang melihat dan menggunakan hubungan-hubungan pada simbol matematika.

Menurut Rifa'i dan Anni (2016:71) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melaksanakan proses belajar. Perilaku yang diperoleh siswa tergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Apabila siswa belajar pengetahuan tentang konsep matematika, maka perubahan perilaku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Winkel (1996) dalam Purwanto (2016:45) menyatakan, "hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya".

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengalami kegiatan belajar matematika yang berkaitan dengan keterampilan memecahkan permasalahan dan menerapkan simbol-simbol matematika dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini fokus terhadap hasil belajar matematika pada ranah kognitif yaitu pada Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil.

2.1.1.3 Faktor- Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dibagi menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang melaksanakan belajar. Faktor ekstern yaitu faktor yang dipengaruhi dari luar diri siswa. Slameto (2013:60) menjelaskan faktor eksternal yang memengaruhi diri siswa dibagi menjadi tiga yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Pertama, faktor keluarga dipengaruhi oleh cara orang tua mendidik anak, relasi antar anggota keluarga, susana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Kedua, faktor sekolah dipengaruhi oleh metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, metode belajar, dan tugas rumah. Ketiga, faktor masyarakat diantaranya kegiatan siswa dalam masyarakat, mass masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat. Sedangkan faktor intern yang memengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Pertama, faktor jasmaniah

dipengaruhi oleh faktor kesehatan dan cacat tubuh. Kedua, faktor psikologis dipengaruhi oleh intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan. Ketiga, faktor kelelahan dibagi menjadi dua: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

Aunurrahman (2016:179-196) menjelaskan bahwa masalah belajar dapat terjadi saat proses belajar terjadi, sebelum proses belajar dan evaluasi hasil belajar. Proses belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, meliputi: karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor eksternal, meliputi: faktor guru, lingkungan sosial (termasuk teman sebaya), kurikulum sekolah, sarana dan prasarana. Selaras dengan pendapat tersebut, Wasliman (2007) dalam Susanto (2016:12) terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik, dan kesehatan. Faktor eksternal meliputi: keadaan keluarga, kebiasaan sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap proses belajar yang terjadi disetiap individu. Faktor yang memengaruhi setiap individu berbeda sehingga proses belajar dan hasil belajar yang didapatkan juga tidak sama. Faktor-faktor yang berpengaruh tersebut berasal dari diri individu sendiri dan dari luar diri individu.

2.1.2 Penggunaan Gadget

Penggunaan teknologi terutama *gadget* sudah tidak asing bagi siswa usia sekolah dasar. Bagian ini menjelaskan penggunaan *gadget* yang terdiri dari pengertian *gadget*, dampak penggunaan *gadget*, aturan penggunaan *gadget*, dan indikator penggunaan *gadget*. Berikut penjelasan rincinya:

2.1.2.1 Pengertian Gadget

Secara bahasa, *gadget* artinya alat atau perkakas. Secara umum *gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi praktis bagi kehidupan

manusia. Menurut Iswidharmanjaya (2014:7) *gadget* adalah sebuah alat perangkat atau instrumen elektronik untuk membantu pekerjaan manusia yang memiliki tujuan dan fungsi praktis. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang sangatlah mudah dijumpai. *Gadget* sudah digunakan oleh semua kalangan masyarakat. Hampir setiap individu memiliki dan menggunakan *gadget* dengan tambahan internet, karena dengan adanya *gadget* pekerjaan manusia menjadi lebih mudah. *Gadget* memiliki berbagai jenis, diantaranya adalah *smartphone*, tablet dan laptop.

Definisi lain disampaikan oleh Wijarnako (2016:3) *gadget* atau dalam Bahasa Indonesia berarti gawai merupakan suatu instrumen atau perangkat yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang dirancang lebih canggih dari teknologi sebelumnya. *Gadget* merupakan salah satu inovasi teknologi yang sangat memudahkan manusia di era digital ini. *Gadget* memuat banyak fitur yang bekerja sesuai dengan fungsinya masing-masing. Macam-macam *gadget* antara lain: *smarthpone*, *ipad*, *tablet* dan laptop. Lebih lanjut, Wijarnako (2016:3) menjelaskan bahwa kegunaan *gadget*, diantaranya untuk memesan tiket, hotel, dan makanan; mengirim pesan melalui email; menonton film dan video; mencari lokasi (peta); dan membeli kebutuhan berupa barang atau jasa.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah inovasi digital yang berupa alat atau perangkat yang memiliki tujuan dan fungsi peraktis guna mempermudah pekerjaan manusia. *Gadget* memiliki jenis bermacam-macam yaitu *smartphone*, *ipad*, *tablet*, dan laptop.

2.1.2.2 Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* menjadi sangat penting karena banyaknya aplikasi yang memudahkan pekerjaan orang banyak, mulai dari mencari informasi, berita, untuk komunikasi kerja, bertukar kabar dengan keluarga, maupun hiburan. *Gadget* baik *smartphone*, maupun laptop dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut. *Gadget* memberikan dampak positif bagi siswa jika digunakan dengan bijak, dan memberikan dampak negatif bagi siswa jika digunakan secara berlebihan. Berikut penjelasan dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *gadget*:

2.1.2.2.1 Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi, *gadget* menjadi salah satu sarana dalam belajar. Keterhubungan *gadget* dengan internet membuat akses informasi dan komunikasi lebih mudah diperoleh. Wulansari (2017:14) menjelaskan bahwa banyak hal positif yang dapat diperoleh dari *gadget*, antara lain: media digital, informasi yang cepat, mudahnya memperoleh pengetahuan dan berita, dan hiburan yang menyegarkan otak. Lebih lanjut, Wijanarko (2016:8) menambahkan bahwa aplikasi *game* yang berwawasan edukasi dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Perlu diperhatikan keamanan anak dengan membatasinya dalam bermain *game* edukasi tersebut maksimal 30 menit per satu kali bermain. Hal tersebut dapat mencegah anak dari kecanduan *gadget*.

Menurut Iswidharmajaya (2014:33) jika *gadget* digunakan secara bijak dengan menggunakan aturan yang jelas, maka *gadget* akan berdampak positif bagi anak. Dampak positif penggunaan *gadget* antara lain: (1) merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi; (2) meningkatkan kemampuan berbahasa; (3) mendukung aspek akademis; (4) mengurangi tingkat stres; (5) meningkatkan keterampilan matematis.

Pertama, merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi. Anak yang menggunakan *gadget* dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan menimbulkan rasa penasaran terhadap teknologi yang sedang berkembang dan digunakannya. Hal tersebut dapat merangsang anak untuk mempelajari perkembangan teknologi sehingga anak akan mudah mengikuti tren perkembangan teknologi. Kedua, meningkatkan kemampuan berbahasa. Anak yang sering bermain *game* menggunakan *gadget* biasanya akan lebih pandai berbahasa asing. Hal tersebut dikarenakan dalam *game* yang dimainkan oleh anak kebanyakan menggunakan petunjuk berbahasa asing. Selain itu, *Gadget* melalui permainan atau musik dapat membantu orang tua dalam mengajarkan keterampilan berbahasa. Ketiga, mendukung aspek akademis. Salah satu kegunaan *gadget* adalah untuk berkomunikasi dan mencari informasi, dengan adanya *gadget* yang terhubung dengan internet memudahkan siswa dalam mencari informasi dalam

rangka memperdalam ilmu pengetahuan. Apa yang belum diajarkan di sekolah dapat dengan mudah dicari melalui internet pada *gadget*, sehingga memudahkan siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal. *Gadget* juga dapat memudahkan siswa memahami sebuah materi melalui media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan oleh guru. Keempat, mengurangi tingkat stres. Beberapa anak mengaku bahwa sekolah merupakan hal yang menegangkan karena membutuhkan konsentrasi yang tinggi dalam setiap pembelajaran. Bermain *gadget* dapat mengurangi ketegangan yang dirasakan oleh anak. Tetapi hal ini akan menjadi masalah jika anak bermain *gadget* dalam waktu yang berlebihan. Kelima, meningkatkan keterampilan matematis. Anak yang sering menggunakan *gadget* akan lebih terangsang keterampilan matematisnya ketika ia menggunakan aplikasi-aplikasi khusus. Misalnya dalam menggunakan software desain grafis, dimana anak harus memperhitungkan ukuran poster yang akan ia buat. Ketika anak bermain *game* yang membutuhkan perhitungan yang tepat. Keterampilan matematis ini akan terasah jika anak menggunakan *gadget* dengan aplikasi yang tepat.

Menurut Ro'yati (2018:7) adanya *gadget* memberikan banyak manfaat khususnya untuk pelajar. Manfaat *gadget* untuk pelajar yaitu: (1) membantu pelajar dalam mengerjakan tugas sekolah; (2) memudahkan komunikasi; (3) sebagai media refreshing; (4) mengakses informasi; dan (5) eksistensi diri.

Pertama, membantu pelajar dalam mengerjakan tugas sekolah. Fasilitas yang terdapat dalam *gadget* (laptop dan *smartphone*) dapat memudahkan pelajar dalam mencari referensi dan informasi dalam mengerjakan tugas-tugas dengan efisien. Selain itu, aplikasi belajar yang tersedia pada *gadget* dapat membantu siswa memahami konsep dan materi yang sulit. Kedua, memudahkan komunikasi. Adanya aplikasi berbasis komunikasi pada *gadget* dapat memudahkan siswa berkomunikasi jarak jauh, misalkan siswa kesulitan dalam belajar dan mengerjakan tugas, ia dapat menanyakan kepada guru atau teman melalui aplikasi *chatting*. Ketiga, sebagai media refreshing. *Gadget* dengan beragam aplikasi *game* dan sosial media dapat dijadikan media refreshing ketika siswa merasa jenuh, serta media hiburan ketika penat dengan tugas-tugas sekolah. Keempat,

mengakses informasi. Informasi bagi pelajar merupakan hal yang penting karena dapat menambah ilmu dan meningkatkan literasi. Adanya *gadget* dapat memudahkan siswa mengakses informasi yang mereka butuhkan serta mengetahui berita yang aktual melalui internet. Kelima, eksistensi diri yang dimaksud adalah siswa dapat mengasah kemampuan yang mereka miliki melalui *gadget* dengan membuat karya. Siswa dapat berlatih menulis cerita, membuat desain grafis, dan membuat video. Kegiatan tersebut dapat menumbuhkan rasa percaya diri bagi siswa dan meningkatkan eksistensi diri.

2.1.2.2.2 Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Gadget selalu memiliki daya tarik tersendiri karena fitur-fiturnya selalu mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan manusia. Dibalik banyaknya hal positif yang didapat dari *gadget*, terdapat juga dampak negatif. Menurut Wijanarko (2016:14) kecanduan pada *gadget* dan sosial media memberikan dampak negatif yang besar, yaitu: (1) kerusakan pribadi; (2) kerusakan hubungan dengan Tuhan; dan (3) kerusakan relasi dengan sesama.

Pertama, kerusakan pribadi. Kecanduan pada *gadget* dan internet yang berarti seseorang sangat bergantung dan tidak dapat lepas dari *gadget*. Level kecanduan seseorang berbeda-beda tergantung seberapa terikatnya dengan *gadget*. Kecanduan pada *gadget* berarti seseorang tidak dapat mengontrol dirinya terhadap hawa nafsu. Dampaknya adalah kehilangan waktu produktif. Selain itu, dapat membuat seseorang mengembangkan kebiasaan buruk, seperti: kemalasan, menghindar dari masalah, menginginkan sesuatu secara instan, individualis, dan berakibat pada kerusakan karakter dan kepribadian. Kedua, kerusakan hubungan dengan Tuhan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kelalaian, termasuk lalai akan kewajiban terhadap sang pencipta. Misalkan saat bermain *game* lupa melaksanakan salat lima waktu. Selain itu, terdapat kegiatan lain yang dibenci oleh Tuhan seperti: bermaian sosial media dan menebarkan kebencian. Ketiga, kerusakan relasi dengan sesama. Seseorang yang bermain *gadget* perhatiannya akan tertuju hanya pada layar, biasanya tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitarnya. Hal tersebut dapat menimbulkan sikap

individualisme dan apatis. Anak akan sulit berkomunikasi dan membangun relasi dengan orang lain.

Lebih lanjut, Wijanarko (2016:48-51) menjelaskan bahwa *gadget* memiliki pengaruh terhadap perilaku anak dan kemampuan anak diantaranya: (1) masa bermain di dunia nyata menjadi berkurang; (2) cenderung menjadi pemalas; (3) komunikasi dengan orang tua semakin jauh. Pertama, masa bermain di dunia nyata menjadi berkurang. Anak yang kecanduan bermain *gadget* akan merasakan nyaman dan aman dari permasalahan seperti diledek dan dihina teman, sehingga anak yang sering bermain *gadget* berpotensi mengurangi waktu bermain dengan teman-temannya di dunia nyata. Sejatinya, anak yang bermain di dunia nyata dengan alam dan teman-temannya dapat membentuk pertumbuhan dan perkembangan anak lebih baik dibandingkan anak bermain menyendiri *gadget*. Anak akan belajar banyak hal seperti memahami orang lain dan belajar dari pengalaman orang lain. Kedua, cenderung menjadi pemalas. *Gadget* yang digunakan dengan tidak bijak dapat membentuk kebiasaan yang cenderung tidak menggunakan tindakan fisik dan memicu munculnya sifat malas. Awalnya malas untuk bergerak, jika terus-menerus akan malas dalam banyak hal, seperti malas makan, malas belajar, dan malas bermain. Ketiga, komunikasi dengan orang tua semakin jauh. Kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak dapat menyebabkan hubungan menjadi renggang. Orang tua memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan moral anak, karena orang tua sebagai contoh anak dalam berkomunikasi yang baik. Maka dari itu, orang tua harus sering berkomunikasi dengan anak dan memahami kebutuhan anak. Orang tua harus menjadi teman baik anak, bukan dialih fungsikan kepada *gadget* ketika orang tua sibuk.

Iswidharmanjaya (2014:15) menjelaskan dampak buruk *gadget* terhadap anak, diantaranya: (1) menjadi pribadi tertutup dan menyendiri; (2) kesehatan otak terganggu; (3) kesehatan mata terganggu; (4) Perilaku kekerasan; (5) pudarnya kreativitas; dan (6) ancaman *Cyberbullying*.

Pertama, menjadi pribadi tertutup dan menyendiri. Ketika anak bermain *gadget* ia akan fokus pada perangkat tersebut, ia akan sibuk dengan dunianya

sendiri. Jika seperti itu yang terjadi adalah lupa waktu. Waktu yang berlebihan dalam bermain gadget akan berdampak pada kualitas komunikasi orang tua dan anak, anak dan lingkungan bermainnya. Anak akan kesulitan bersosialisasi dan menjadi pribadi yang tertutup. Kedua, kesehatan otak terganggu. Otak bagian depan anak-anak belum sempurna. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan sempurna pada umur 25 tahun. Otak depan berfungsi untuk melakukan pergerakan yang di dukung oleh otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan hormon dopamin. Hal yang membahayakan adalah ketika anak membuka konten negatif pada *gadget* seperti kekerasan dan pornografi. Konten tersebut terakam dalam otak dalam jangka waktu yang lama dan menghasilkan hormon domain. Maka yang terjadi adalah anak kecanduan konten negatif tersebut. Ketiga, kesehatan mata terganggu. Ketika anak bermain *gadget* atau *smartphone* maka matanya akan fokus pada layar dalam jarak dekat, yang menyebabkan otot-otot mata bekerja lebih keras. Hal ini akan berakibat bertambahnya minus pada mata anak. Selain itu, anak juga mudah pusing dan tegang di daerah kelopak mata.

Keempat, perilaku kekerasan. Perilaku kekerasan pada anak terjadi karena anak sering melihat materi kekerasan melalui *game* atau media lain yang menampilkan kekerasan. Kebiasaan anak bermain atau menonton kekerasan melalui *gadget* menimbulkan proses belajar yang salah. Sehingga anak akan mudah menirukan kekerasan tersebut pada dunia nyata. Kelima, pudarnya kreativitas. *Gadget* dan internet sangat mempermudah seseorang mencari informasi, termasuk anak-anak saat mencari materi yang belum dipahami, tetapi hal ini dapat membuat kreativitas anak kurang berkembang jika anak selalu menggantungkan tugas-tugas sekolah dengan mencari di internet lalu hanya *copy-paste* saja. Padahal usia sekolah dasar sebaiknya menggunakan kreativitas pada proses pembelajaran dan membiasakan otak untuk berfikir guna perkembangan pada usia selanjutnya. Keenam, ancaman *ciberbullying*. *Ciberbullying* merupakan bentuk pelecehan atau *bullying* di dunia maya, biasanya terjadi melalui media sosial. Bentuk *ciberbullying* yang sering terjadi seperti *body shaming*, *hate speech*, dan merendahkan orang lain. Cara pencegahan *cyberbullying* ini adalah

dengan cara memberikan pengertian dan pengetahuan tentang penggunaan sosial media yang baik dan santun agar tidak terjadi *cyberbullying*.

2.1.2.3 Aturan Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* di era digital tidak dapat dihindari. Tetapi jika tidak bijak dalam menggunakan *gadget* akan berdampak buruk bagi perkembangan anak. Oleh karena itu perlu adanya aturan penggunaan *gadget* bagi anak. Menurut Penelitian Academy of Pediatrics (AAP) dalam Wulansari (2017:25) *gadget* tidak diperuntukkan bagi anak usia di bawah 13 tahun, serta orang tua harus membatasi durasi saat bermain *gadget* antara 1-2 jam per hari. Lebih lanjut, Bill Gates dalam Wulansari (2017:25) menyatakan:

Terdapat aturan dalam menggunakan *gadget* bagi anak-anak, yaitu: (1) melarang anak memiliki ponsel sebelum berusia 14 tahun; (2) membatasi waktu dalam menggunakan *gadget*; (3) Tidak memperbolehkan anggota keluarga membawa *gadget* saat makan bersama; (4) menentukan jam berlaku saat menggunakan *gadget*.

Iswidharmanjaya (2014:75) menjelaskan tips yang sebaiknya diterapkan kepada anak saat menggunakan *gadget*, diantaranya: (1) membelikan ponsel sesuai dengan kebutuhan anak; (2) ada batasan waktu penggunaan; (3) membatasi aplikasi yang tidak penting; (4) jauhkan pornografi dari anak; (5) menjalin pertamanan dengan anak di sosial media; (6) Memaksimalkan pengamanan akun.

Suhardi dan Utami (2019:22) menyatakan bahwa *gadget* memberikan kemudahan dalam hidup, sehingga anak diperbolehkan menggunakan *gadget* dengan porsi dan aturan tertentu. Cara menyiasati penggunaan *gadget* pada anak yaitu: (1) beri anak waktu menonton yang terbatas. Menonton disini artinya menggunakan *gadget*, batasi anak dalam bermain *gadget* yaitu selama 10-20 menit; (2) tegas terhadap anak. Jika waktu yang diberikan kepada anak untuk menggunakan *gadget* telah habis, maka orang tua harus tegas untuk memberhentikannya. Alihkan perhatian anak pada hal lain yang lebih menyenangkan, seperti bermain bersama orang tua yang melibatkan fisik, sehingga anak lupa dengan *gadget*; (3) ajak anak menonton sambil belajar. *Gadget* memiliki banyak manfaat sebagai sarana belajar, mulai dari belajar berhitung, membaca, mengenal bentuk dan sebagainya.

Menurut Suhardi dan Utami (2019:24-25) ada beberapa peraturan yang dapat diterapkan kepada anak dalam bermain gadget, diantaranya: (1) anak kelas empat sampai kelas enam diperkenankan bermain *gadget* selama maksimal dua jam sehari pada akhir pekan saja. Pembatasan tersebut berlaku juga pada konten yang diakses anak, berilah penjelasan apa saja yang boleh ditonton oleh anak. Selain itu, awasi dan dampingi anak ketika sedang bermain *gadget*, hal tersebut dapat menghindari anak dari tontonan yang berisi kekerasan dan kenakalan remaja; (2) anak sekolah dasar belum perlu adanya sosial media; (3) memfilter permainan, video atau film yang boleh digunakan dan ditonton anak; (4) bila anak dititipkan kepada orang lain, maka peraturan tersebut harus di terapkan juga oleh orang yang dititipkan, agar anak tidak bingung dan terbiasa dengan konsistensi.

2.1.2.4 Indikator Penggunaan Gadget

Kata Penggunaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI) memiliki arti cara, proses atau perbuatan menggunakan sesuatu. Penggunaan *gadget* merupakan cara atau perbuatan seorang siswa dalam memanfaatkan teknologi *gadget* baik berupa *smartphone*, laptop maupun *ipad*. Angket yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *gadget* menggunakan dimensi dampak penggunaan *gadget* dari pendapat Iswidharmanjaya (2014:15 dan 33), Wulansari (2017:14) dan Wijanarko (2016:48-51), dimensi peraturan penggunaan *gadget* dari pendapat Suhardi dan Utami (2019:24-25). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, diperoleh indikator penggunaan *gadget* sebagai berikut.

- (1) Alat Komunikasi.
- (2) Media Belajar dan Sumber Informasi
- (3) Sarana Hiburan
- (4) Perilaku dan Sikap
- (5) Waktu
- (6) Kesehatan
- (7) Pemanfaatan Internet
- (8) Peraturan yang diterapkan

2.1.3 Disiplin Belajar

Setiap siswa perlu memiliki sikap disiplin dalam kegiatan belajar. Hal tersebut perlu karena disiplin dalam belajar memberikan dampak positif terhadap banyak hal, salah satunya adalah hasil belajar. Pada bagian ini menjelaskan disiplin belajar yang terdiri dari pengertian disiplin belajar, perlunya disiplin belajar, macam-macam disiplin, fungsi disiplin dan indikator disiplin belajar.

2.1.3.1 Pengertian Disiplin Belajar

Menurut Ametembun (1991:8) dalam Darmadi (2017:321) kata disiplin berasal dari bahasa Inggris yaitu "*Dicipline*" yang artinya pengikut atau penganut. Secara istilah disiplin memiliki arti mengikuti dan tunduk dengan senang hati terhadap aturan-aturan pemimpinnya. Hurlock (2016:82) menyatakan bahwa dalam dunia anak-anak pemimpin yang dimaksud adalah orang tua dan guru di sekolah yang mengajari mereka tentang aturan yang berlaku di lingkungan sekitar. Anak-anak mudah sekali menirukan sikap dan perilaku disiplin dari orang tua dan guru di sekolah. Kesimpulannya disiplin merupakan cara masyarakat mengajarkan kepada anak perilaku moral yang disetujui kelompok.

Menurut bahasa Indonesia istilah disiplin erat kaitannya dengan tata tertib dan ketertiban. Menurut Tu'u (2018:31) ketertiban mempunyai arti kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan karena adanya dorongan tertentu, sedangkan tata tertib merupakan seperangkat aturan yang berlaku untuk menciptakan kondisi tertib dan teratur. Sikap disiplin dalam menaati dan mematuhi tata tertib muncul karena adanya kesadaran diri. Selaras dengan Tu'u, Darmadi (2017:321) menyatakan bahwa konsep disiplin berkaitan dengan tata tertib, aturan, atau norma dalam kehidupan yang melibatkan orang banyak. Moeliono (1993:208) dalam Darmadi (2017:321) menjelaskan bahwa disiplin artinya ketaatan atau kepatuhan kepada tata tertib, aturan, atau norma yang berlaku dalam lingkungan. Menurut Daryanto (2013:49) disiplin merupakan kontrol diri dalam mematuhi aturan yang dibuat oleh dirinya sendiri maupun oleh keluarga, lembaga pendidikan, masyarakat, bernegara maupun beragama.

Menurut Hurlock (2016:82) terdapat dua konsep disiplin yaitu konsep negatif dan konsep positif. Konsep negatif disiplin artinya menerapkan peraturan

dengan pengendalian dan kekuasaan secara asal-asalan. Sedangkan konsep positif menerangkan bahwa disiplin merupakan pendidikan dan bimbingan yang mengarah pada perkembangan di dalam. Perkembangan di dalam artinya disiplin menekankan pada disiplin diri dan pengendalian diri. Konsep disiplin positif yang harus diterapkan dalam proses belajar mengajar karena menekankan pada pengendalian di dalam diri yang menimbulkan kesadaran diri siswa dalam melaksanakan aturan yang berlaku.

Berdasarkan uraian para ahli, dapat disimpulkan disiplin belajar adalah kesadaran diri dalam mematuhi tata tertib atau aturan yang berlaku dalam proses belajar mengajar di sekolah maupun di rumah. Siswa yang menerapkan disiplin karena didasari adanya kesadaran diri akan menimbulkan sikap teratur dan tertib dalam belajar sesuai peraturan yang ada, sehingga dalam melakukan kegiatan belajar siswa merasa senang dan tidak tertekan. Hasil belajar pun akan tercapai dengan optimal.

2.1.3.2 Perlunya Disiplin Belajar

Disiplin selalu diperlukan dalam melakukan kegiatan apapun, tak terkecuali dalam proses perkembangan siswa, salah satunya adalah kegiatan belajar. Disiplin dibutuhkan siswa untuk memenuhi perkembangan belajarnya sehingga hasil belajar yang diinginkan akan tercapai dengan optimal. Menurut Harlock (2016:83) terdapat beberapa kebutuhan siswa yang dapat diperoleh melalui disiplin, yaitu:

- (1) Dengan disiplin, siswa akan merasa aman karena siswa sudah mengetahui hal yang baik untuk dilakukan dan hal buruk untuk dihindari, serta konsekuensi yang didapat jika melanggar.
- (2) Dengan disiplin, memungkinkan anak hidup sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku dimasyarakat. Sehingga menghindari siswa dari perasaan bersalah dan malu karena melakukan hal yang salah dan tidak sesuai persetujuan kelompok sosial.
- (3) Dengan disiplin, siswa akan belajar sesuai dengan cara yang mendatangkan *reward* bagi dirinya, yang diartikan sebagai tanda kasih sayang orang lain

terhadap dirinya. Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam hidup dimasyarakat.

- (4) Disiplin yang positif sesuai dengan perkembangan setiap individu akan memberikan motivasi pendorongan ego yang mendorong siswa mencapai apa yang diinginkan.
- (5) Dengan disiplin, anak terbantu dalam proses pengembangan hati nurani yang akan membantunya dalam pengambilan keputusan dan pengendalian perilaku.

Secara garis besar disiplin berperan dalam proses pembentukan sikap dan perilaku siswa yang unggul demi menunjang proses belajar yang optimal. Selaras dengan pendapat Harlock, Tu'u (2018:37) poin satu menjelaskan alasan pentingnya disiplin yaitu karena siswa yang memiliki kesadaran diri dalam disiplin akan memperoleh keberhasilan dalam belajarnya. Sebaliknya, siswa yang sering melanggar tata tertib sekolah pada umumnya terhambat dalam optimalisasi potensi dan prestasinya. Disiplin belajar mendorong siswa belajar secara konkret di sekolah tentang hal positif dalam praktik hidup (Tu'u 2018:35). Dengan kata lain, disiplin melatih seseorang hidup dalam masyarakat sesuai dengan nilai yang diterima dimasyarakat. Menurut Maman Rachman dalam Tu'u (2018:35) terdapat beberapa hal yang mendasari pentingnya disiplin bagi siswa, antara lain: (1) memberi dukungan supaya tidak tercipta perilaku yang menyimpang, (2) membantu siswa memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan masyarakat, (3) cara peserta didik dalam menunjukkan cara penyelesaian tuntutan kepada lingkungannya, (4) untuk mengatur keseimbangan individu satu dengan individu lain, (5) menjauhkan siswa dari hal-hal yang dilarang di sekolah, (6) memotivasi siswa melakukan hal yang baik dan benar, (7) melatih siswa hidup dengan kebiasaan baik, positif dan bermanfaat bagi dirinya dan lingkungannya, dan (8) kebiasaan baik yang dilakukan siswa akan menyebabkan ketenangan jiwa dan lingkungan.

Berdasarkan uraian para ahli dapat disimpulkan bahwa disiplin diperlukan dalam menciptakan ketaatan dan ketertiban untuk melaksanakan aturan dan tata tertib yang berlaku. Melalui disiplin siswa akan terbiasa melakukan hal positif seperti membiasakan diri untuk belajar dengan teratur dan rutin. Siswa yang

memiliki sikap disiplin dapat membedakan perilaku yang positif dan negatif. Serta senantiasa melaksanakan kewajibannya sebagai anak di rumah maupun sebagai siswa di sekolah, sehingga kedua tempat tersebut sangat menentukan pembentukan sikap disiplin siswa.

2.1.3.3 Macam-macam Disiplin

Disiplin merupakan sikap taat dan tertib dalam melaksanakan aturan yang berlaku di rumah maupun di sekolah yang bertujuan memberi pemahaman tentang nilai yang berlaku. Menurut Tu'u (2008:44-46) disiplin dibagi dalam dua bagian yaitu: (1) teknik disiplin; (2) disiplin individu dan sosial.

Teknik disiplin di kelompokkan menjadi tiga yaitu disiplin otoritarian, disiplin permisif dan disiplin demokratis. Pertama, disiplin otoritarian mengharuskan seseorang yang berada dalam disiplin ini menaati dan mematuhi peraturan yang sudah ada sebelumnya. Apabila melanggar peraturan maka akan menerima sanksi dan hukuman, bila berhasil melaksanakan peraturan dianggap telah menjalankan kewajiban tanpa pemberian pujian atau penghargaan. Kedua, disiplin permisif membiarkan seseorang bertindak sesuai dengan apa yang menjadi keinginannya. Disiplin ini dibebaskan untuk mengambil keputusan sendiri dan bertindak sesuai keputusan tersebut. Bagi pelanggar nilai biasanya tidak diberi sanksi. Ketiga, disiplin demokratis dilakukan melalui pemberian pemahaman mengapa harus mematuhi dan menaati peraturan yang ada. Pemberian pemahaman dilakukan dengan cara penjelasan, diskusi, dan penalaran. Macam disiplin selanjutnya yaitu disiplin individu dan sosial. Tu'u (2018:47) menjelaskan disiplin individu merupakan sikap mengendalikan diri ke arah tujuan-tujuan pribadi. Pengendalian diri dicapai melalui pelaksanaan yang menjadi tujuan pribadi tersebut. Sedangkan disiplin sosial merupakan perwujudan dari disiplin individu yang berkembang melalui ketaatan terhadap kewajiban individu dan karakter.

Harlock (2016:93) menjelaskan terdapat tiga cara penerapan disiplin yaitu: (1) cara mendisiplin otoriter; (2) cara mendisiplin permisif; dan (3) cara mendisiplin demokratis. Pertama, cara mendisiplin otoriter. Disiplin otoriter ditandai dengan adanya peraturan yang keras dan memaksakan perilaku yang

diinginkan. Teknik yang diterapkan adalah memberikan hukuman jika tidak memenuhi standar. Tidak diberi pujian dan penghargaan jika memenuhi standar, karena menganggap bahwa hal tersebut merupakan kewajiban. Kedua, cara mendisiplin permisif. Disiplin permisif sama halnya dengan tidak disiplin. Tandanya adalah tidak adanya bimbingan orang tua kepada anak ke arah pola perilaku yang disetujui lingkungan. Disiplin primitif ini, anak sering tidak mengetahui batasan-batasan apa saja yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan. Ketiga, cara mendisiplin demokratis. Disiplin demokratis menggunakan metode penjelasan, diskusi dan penalaran mengapa perilaku tertentu harus diterapkan. Cara ini lebih menekankan kepada aspek bimbingan daripada hukuman. Anak diberi kesempatan untuk berpendapat mengapa ia tidak mengikuti peraturan.

2.1.3.4 Fungsi Disiplin Belajar

Disiplin merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan oleh setiap siswa karena dapat menentukan pembentukan sikap, perilaku dan tata kehidupan, sehingga mengantarkan siswa dalam kesuksesan belajar. Menurut Daryanto (2013:49) disiplin memiliki fungsi sebagai penyeimbang diri agar tidak bergantung dengan orang lain, mengandalkan orang lain, menumbuhkan rasa percaya diri, memiliki hubungan positif dengan orang lain, dan mampu menyesuaikan diri secara optimal.

Harlock (2016:83) menjelaskan fungsi pokok disiplin adalah mengajarkan anak memahami peraturan dan membantu anak mengarahkan energi positif ke jalur yang diterima secara sosial, sehingga dapat menjadi pribadi yang berguna bagi lingkungannya. Tu'u (2018:38-44) menyatakan bahwa terdapat enam fungsi disiplin yaitu (1) menata kehidupan bersama; (2) membangun kepribadian; (3) melatih kepribadian; (4) pemaksaan; (5) hukuman; dan (6) mencipta lingkungan kondusif.

Pertama, menata kehidupan bersama. Manusia merupakan makhluk sosial yang memerlukan interaksi dan berhubungan dengan orang lain. Dalam hubungan tersebut memerlukan adanya nilai dan norma agar berjalan dengan lancar. Disiplin bermanfaat untuk menyadarkan seseorang bahwa dirinya perlu menghargai orang

lain dengan cara menaati nilai dan norma yang berlaku dilingkungan sosialnya. Ketaatan dan kepatuhan tersebut dapat membuat kehidupan dengan sesama menjadi baik dan lancar.

Kedua, membangun kepribadian. Terbentuknya kepribadian seseorang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Disiplin yang diterapkan pada lingkungan tersebut akan berdampak pada kepribadian siswa. Disiplin dapat membiasakan siswa menaati aturan yang berlaku. Kebiasaan tersebut lama-kelamaan akan menjadi bagian dari kesadaran dirinya sehingga menjadi kepribadian. Lingkungan yang berdisiplin baik sangat memengaruhi kepribadian seseorang.

Ketiga, melatih kepribadian. Sikap, perilaku dan pola kehidupan yang baik tidak terbantuk dalam waktu singkat, perlu proses yang dinamakan latihan. Begitu pula dengan kepribadian yang tertib, teratur, taat, dan patuh perlu dibiasakan dan dilatih. Pembentukan kepribadian tersebut memerlukan proses dan waktu yang lama. Perlu adanya latihan, pembiasaan diri, mencoba, berusaha dengan gigih.

Keempat, pemaksaan. Disiplin dapat terjadi karena dua hal, kesadaran diri dan paksaan. Disiplin karena kesadaran diri akan memberikan pengaruh yang positif, lebih baik dan kuat. Disiplin karena terpaksa akan memberikan pengaruh yang kurang baik. Anak akan stres, merasa kurang bebas dan mandiri, terpaksa, dan hanya mementingkan pihak lain. Jadi, disiplin dapat berfungsi sebagai paksaan terhadap seseorang untuk menaati peraturan yang berlaku di suatu lingkungan. Disiplin karena paksaan kurang baik. Tetapi, dengan pendampingan guru, pemaksaan dan kebiasaan dapat menyadarkan siswa bahwa disiplin itu penting bagi dirinya.

Kelima, hukuman. Tata tertib yang berada di sekolah biasanya berisi hal-hal positif yang harus dilaksanakan oleh siswa. Konsekuensi yang didapat oleh siswa jika tidak melaksanakan adalah hukuman atau sanksi. Sanksi tersebut diharapkan mempunyai nilai pendidikan, tidak hanya bersifat ancaman atau menakut-nakuti siswa. Siswa yang melanggar peraturan harus diberi sanksi disiplin supaya tidak mengulangi perbuatannya dan menyadari bahwa perbuatan

yang salah akan berakibat tidak menyenangkan dan harus ditanggung oleh dirinya sendiri.

Keenam, mencipta lingkungan kondusif. Sekolah sebagai ruang lingkup pendidikan perlu menjamin terlaksananya proses pendidikan yang baik. Kondisi ini terwujud, apabila lingkungan sekolah kondusif bagi kegiatan dan proses pendidikan. Disiplin sekolah berfungsi mendukung terlaksananya kegiatan pendidikan berjalan dengan lancar. Hal tersebut dicapai dengan merancang peraturan dan tata tertib bagi warga sekolah. Oleh karena itu, sekolah menjadi lingkungan pendidikan yang aman, tenang, tertib, teratur, saling mengargai, dan memiliki sosialisasi yang baik.

2.1.3.5 Indikator Disiplin Belajar

Disiplin merupakan sikap taat dan tertib dalam melaksanakan peraturan yang dilandasi kesadaran diri bahwa hal tersebut memberikan dampak yang baik untuk dirinya. Menurut Tu'u (2018:92) sikap disiplin dalam menaati peraturan sekolah memberikan dampak baik pada hasil belajar. Ketika siswa mengikuti pelajaran dengan tertib, tenang, penuh perhatian akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Lebih lanjut, Tu'u (2018:91) menjelaskan terdapat indikator perubahan hasil belajar siswa sebagai kontribusi mengikuti dan menaati peraturan sekolah. Indikator tersebut meliputi: (1) dapat mengatur waktu belajar di rumah, (2) rajin dan teratur belajar, (3) perhatian yang baik saat belajar di kelas, dan (4) ketertiban diri saat belajar di kelas.

Menurut Daryanto (2013:145) terdapat beberapa indikator yang menandai adanya disiplin pada siswa. Indikator tersebut dibedakan menjadi dua tingkatan. Pertama, indikator disiplin untuk kelas satu sampai tiga antara lain: (1) datang ke sekolah dan masuk kelas pada waktunya, (2) melaksanakan tugas-tugas kelas yang menjadi tanggungjawabnya, (3) duduk pada tempat yang telah ditetapkan, (4) menaati peraturan sekolah dan kelas, (5) berpakaian rapih, (6) mematuhi aturan permainan. Kedua, indikator disiplin untuk kelas empat sampai enam antara lain: (1) menyelesaikan tugas pada waktunya, (2) saling menjaga dengan teman agar semua tugas-tugas kelas terlaksana dengan baik, (3) selalu mengajak teman menjaga ketertiban kelas, (4) mengingatkan teman yang melanggar peraturan

dengan kata-kata sopan dan tidak menyinggung, (5) berpakaian sopan dan rapi, (6) mematuhi aturan sekolah.

Berdasarkan pendapat Tu'u dan Daryanto dapat dirumuskan indikator disiplin belajar yaitu:

- (1) Belajar dengan rajin dan teratur.
- (2) Mengatur waktu belajar dirumah.
- (3) Mengerjakan tugas dengan baik.
- (4) Sikap siswa di kelas.
- (5) Melaksanakan tata tertib sekolah.

2.1.4 Hubungan Antar Variabel

Penelitian yang akan dilaksanakan terdiri dari tiga variabel. Setiap variabel memiliki hubungan dengan variabel lainnya, yaitu hubungan penggunaan *gadget* dengan hasil belajar matematika dan hubungan disiplin belajar dengan hasil belajar matematika. Berikut ini penjelasan lengkap uraian tersebut.

2.1.4.1 Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan indikasi keberhasilan suatu proses belajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh beragam faktor. Salah satunya adalah penggunaan *gadget*. Menurut Wijanarko (2016:3-4) *Gadget* merupakan alat yang memiliki fungsi praktis dan canggih yang dapat memudahkan pekerjaan dan berpengaruh positif untuk manusia. Siswa yang memiliki *gadget* dapat memanfaatkannya untuk mencari informasi terkait pelajaran, membantu mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR), dan sebagai media pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan *gadget* yang tepat dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya.

Namun, disisi lain *gadget* juga dapat merusak dan menurunkan hasil belajar siswa. Hal tersebut karena siswa menggunakan *gadget* berjam-jam hanya untuk bermain *game*. Maka dari itu, penggunaan *gadget* bagi siswa sekolah dasar harus diimbangi dengan aturan yang jelas. Tujuannya adalah agar penggunaannya tepat, tidak menggunakan dalam jangka waktu yang berlebihan dan menghindari kecanduan sehingga siswa memiliki waktu yang berkualitas untuk belajar. Hal tersebut dapat menunjang perolehan hasil belajar dengan optimal.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* oleh siswa dapat memengaruhi hasil belajar. Siswa yang menggunakan *gadget* untuk hal positif dan menunjang proses belajarnya, maka penggunaan *gadget* tersebut dapat membantu siswa memperoleh keberhasilan belajarnya.

2.1.4.2 Hubungan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah suatu bentuk perubahan perilaku oleh siswa setelah mengalami proses belajar. Salah satu perubahan perilaku adalah sikap disiplin. Menurut Daryanto (2013:49) disiplin merupakan sikap mengendalikan diri dalam mematuhi aturan. Disiplin belajar berarti mematuhi dan menjalankan aturan-aturan dalam belajar yang dibuat oleh diri sendiri, keluarga maupun lembaga pendidikan. Sikap disiplin akan membuat siswa lebih teratur dan bertanggungjawab dalam belajar.

Daryanto (2013:49) menyatakan bahwa disiplin adalah perilaku sosial yang bertanggungjawab. Sependapat dengan Daryanto, Sem Wattimena dalam Tu'u (2018:14) menjelaskan bahwa sikap disiplin memberikan dampak kepada siswa agar selalu menyelesaikan tugasnya dengan baik dan bertingkah laku dengan penuh tanggungjawab. Siswa yang memiliki sikap disiplin belajar, berarti ia memiliki sikap bertanggungjawab atas dirinya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan melalui belajar. Melalui tanggung jawab tersebut kesadaran diri siswa akan tumbuh. Belajar yang didasari dengan kesadaran diri membuat siswa lebih tenang dan nyaman dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa disiplin dalam belajar berdampak baik terhadap proses dan hasil belajar, termasuk hasil belajar matematika. Mata pelajaran Matematika diperlukan perilaku disiplin belajar, karena matematika merupakan bidang ilmu yang bersifat abstrak, sehingga dibutuhkan pemahaman yang mendalam untuk mempelajarinya.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian tentang penggunaan *gadget* dan disiplin belajar sudah pernah dilakukan penelitian sebelumnya oleh beberapa peneliti. Penelitian yang relevan

ini dapat digunakan dalam pengembangan penelitian karena memiliki karakteristik yang sama dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- (1) Penelitian oleh Helmi dan Agustina (2017) dari Universitas Achmad Yani Banjarmasin dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap hasil belajar siswa di SDN 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 56,34$ dan $t_{tabel} = 2,05$ dengan taraf signifikan 1%, nilai hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} = 56,34 > t_{tabel} = 2,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel penggunaan *gadget* dan hasil belajar, sedangkan perbedaan terletak pada subjek penelitian yaitu siswa dari satu sekolah dasar.
- (2) Penelitian oleh Mariskhana (2017) dengan judul *Pengaruh Televisi dan Gadget terhadap Prestasi Belajar Anak*. Hasil penelitian yaitu *gadget* tidak berpengaruh secara parsial terhadap prestasi belajar anak di TK AL-Muttaqin Ciputat Timur. Dilihat dari hasil penghitungan nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{table} yaitu $1,737 < 1,993$. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel *gadget* dan menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan perbedaan menggunakan variabel prestasi belajar dan subjek yang diteliti adalah anak TK.
- (3) Penelitian oleh Mulyawati dkk (2019) dengan judul *Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar IPS*. Hasil penelitian tersebut yaitu nilai hasil belajar IPS siswa sebesar 82% ditentukan oleh disiplin belajar, sisanya sebanyak 18% ditentukan oleh faktor lain. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel disiplin belajar dan hasil belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada hasil belajar yang diteliti yaitu mata pelajaran IPS.
- (4) Penelitian oleh Kristin dkk (2019) dengan judul *Pengaruh Kedisiplinan Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Konsep Dasar IPS*. Hasil penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh kedisiplinan

belajar terhadap hasil belajar Mata Kuliah Konsep Dasar IPS sebesar 12,7%. Sebesar 87,3% ditentukan oleh faktor lainnya. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan variabel disiplin belajar dan hasil belajar, perbedaannya terletak pada subjek penelitian yaitu mahasiswa dan hasil belajar yang diteliti yaitu Konsep Dasar IPS.

- (5) Penelitian oleh Satrianawati (2017) dengan judul *Dampak Penggunaan Handphone terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Hasil penelitian tersebut yaitu anak yang sering menggunakan handphone, cenderung malas belajar, dan menyukai cara-cara yang instan dalam menyelesaikan masalah. Hal ini terlihat dari nilai rapor dan kesukaan dalam membeli buku. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel *Handphone* (bagian dari *gadget*) dan subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian yaitu menggunakan metode deskriptif kualitatif.
- (6) Penelitian oleh Yuni dan Pierewan (2017) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul *Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Disiplin Belajar Siswa*. Hasil penelitian tersebut yaitu terdapat hubungan kedua variabel berbanding terbalik atau berlawanan, yang berarti bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone*, maka semakin rendah disiplin belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel *Handphone* (bagian dari *gadget*) dan variabel disiplin belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IPS serta mencari hubungan antar variabel.
- (7) Penelitian oleh Nashir (2016) dari Unismuh Makassar dengan judul *Pengaruh Kedisiplinan Guru terhadap Prestasi Belajar*. Hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kedisiplinan guru terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik kedisiplinan guru, maka akan berdampak semakin tingginya prestasi belajar siswa di SMP Unismuh Makassar. Kedisiplinan guru memengaruhi prestasi belajar siswa di SMP Unismuh Makassar 51 % dan sisa yaitu 49% yang dipengaruhi variabel lain. Persamaan dengan penelitian ini adalah

menggunakan variabel disiplin, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian yaitu siswa SMP dan variabel dependen adalah prestasi belajar.

- (8) Penelitian oleh Aslianda dkk (2017) dari Universitas Syiah Kuala dengan judul *Hubungan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 18 Banda Aceh*. Hasil penelitian tersebut terdapat r_{hitung} adalah 0,59 sedangkan r_{tabel} 0,361 pada taraf signifikansi 5%. Artinya bahwa terdapat korelasi yang positif antara disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 18 Banda Aceh. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel disiplin belajar, hasil belajar dan subjek penelitian siswa sekolah dasar. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu mencari hubungan antar variabel.
- (9) Penelitian oleh Nurmalasari dan Wulandari (2018) dari STMIK Nusa Mandiri Jakarta dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang*. Hasil penelitian tersebut yaitu memiliki hubungan korelasi sangat kuat dengan nilai 0,498 yang berarti semakin sering menggunakan *gadget* akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar yang memengaruhi nilai prestasi siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel penggunaan *gadget*, sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel dependen yaitu prestasi siswa.
- (10) Penelitian oleh Witarsa dkk (2018) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa seringnya siswa SD berinteraksi dengan *gadget* dan dunia maya memengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *Gadget* juga secara efektif dapat memengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel penggunaan *gadget* dan subjek penelitian adalah siswa SD. Sedangkan perbedaannya yaitu metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kajian teori.
- (11) Penelitian oleh Somayeh dkk (2013) dari University of Isfahan yang berjudul *Investigating the Effect of Positive Discipline on the Learning*

Process and its Achieving Strategies with Focusing on the Students' Abilities. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara disiplin positif dan masing-masing dari tiga strategi. Motivasi belajar guru dengan 71% dan kontrol diri siswa dengan 58% masing-masing memiliki koefisien korelasi yang tinggi dengan disiplin positif dari pandangan guru dan kepala sekolah. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel disiplin, sedangkan perbedaannya yaitu menggunakan variabel dependen kemampuan siswa.

- (12) Penelitian oleh Saruji dkk (2017) dari Universiti Tenaga Nasional Malaysia dengan judul *Impact of ICT and Electronic Gadget Among Young Children in Education: A Conceptual Model*. Hasil penelitian tersebut yaitu terdapat dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* bagi pendidikan anak-anak, tetapi lebih banyak dampak negatifnya. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan variabel *gadget*, sedangkan perbedaan menggunakan metode *review* kajian teori dan wawancara dengan narasumber.
- (13) Penelitian Noormiyanto (2018) dari Universitas PGRI Yogyakarta dengan judul *Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah*. Hasil penelitian ini menyatakan intensitas mengakses *gadget* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi dengan perolehan skor rata-rata 73,6. Variabel kontrol orang tua menunjukkan skor hasil rata-rata 70,4 skor ini dapat dikategorikan tinggi tetapi lebih rendah dari intensitas siswa mengakses *gadget*. Dapat diartikan bahwa kontrol orangtua siswa cenderung lebih rendah dalam pengawasan anak mengakses *gadget*. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel *gadget* dan subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan variabel tingkat kontrol orang tua dan Interaksi sosial siswa sekolah dasar.
- (14) Penelitian oleh Rahayu dan Andaryani (2015) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul *Pengaruh Kebiasaan Belajar terhadap Hasil*

Belajar Matematika. Hasil penelitian tersebut menjelaskan kebiasaan belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika yang ditunjukkan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,134 > 1,973$), besarnya pengaruh kebiasaan belajar terhadap hasil belajar matematika sejumlah 32,3%, sedangkan 67,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Persamaan penelitian ini adalah menggunakan variabel dependen hasil belajar matematika, sedangkan perbedaan terletak pada variabel independen yaitu kebiasaan belajar.

- (15) Penelitian oleh Rachmawati dkk (2017) dari FKIP Universitas Tadulako dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Matematika Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan biologi di UNTAD. Dilihat pada nilai probabilitas (sig)= $0,000 < 0,05$. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel penggunaan *gadget* dan hasil belajar matematika, sedangkan perbedaan terletak pada subjek penelitian adalah mahasiswa biologi.
- (16) Penelitian oleh Rabi dkk (2016) dengan judul *Impact Of Mobile Phone Usage On Academic Performance Among Secondary School Students In Taraba State, Nigeria*. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan ponsel secara signifikan memengaruhi kinerja akademik siswa perempuan dan laki-laki sekolah menengah. Perbedaan usia, gender dan pekerjaan orang tua bukan faktor yang signifikan dalam penggunaan ponsel pada kinerja akademik siswa sekolah menengah atas. Frekuensi penggunaan ponsel tidak signifikan memengaruhi kinerja akademik kalangan siswa menengah perempuan dan laki-laki. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel *Mobile Phone* yang termasuk dalam *gadget*. Perbedaan penelitian ini adalah menggunakan variabel kinerja akademik.
- (17) Penelitian oleh Arrahmi dkk (2014) dosen Jurusan PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta yang berjudul *Pengaruh Kedisiplinan dan*

Kemandirian Siswa terhadap Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN se-Kecamatan Kebumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pengaruh dari variabel kedisiplinan siswa terhadap hasil belajar IPS adalah 9,4%, dengan nilai koefisien determinasi sebesar 0,094; (2) besarnya pengaruh dari variabel kemandirian siswa terhadap hasil belajar IPS adalah 13,3% dengan nilai koefisien determinasi sebesar 0,133; dan (3) pengaruh kedisiplinan siswa dan kemandirian siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar IPS sebesar 14,5%. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel disiplin belajar, hasil belajar, dan subjek penelitian siswa sekolah dasar. Perbedaannya adalah hasil belajar yang digunakan adalah hasil belajar IPS.

- (18) Penelitian oleh Harahap dkk (2018) dari Universitas Syiah Kuala dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 12 Negeri Banda Aceh.* Hasil penelitian tersebut menyatakan terdapat pengaruh positif antara variabel penggunaan *gadget* dengan variabel hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil perhitungan (r_{xy}) sebesar 0,555. Jika diinterpretasikan ke dalam tabel koefisien korelasi nilai r_{hitung} termasuk kedalam golongan kategori sedang (0,40–0,599). Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel penggunaan *gadget* dan hasil belajar siswa SD. Perbedaannya yaitu variabel independen yang diteliti hanya satu variabel.
- (19) Penelitian oleh Hapsari dan Rachmawati (2018) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul *Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan.* Hasil penelitian tersebut yaitu: 1) terdapat pengaruh signifikan minat baca terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah secara parsial sebesar 0,606; 2) terdapat pengaruh tidak signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X IPS MA Al-Hidayah secara parsial sebesar 0,152; dan 3) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan minat baca dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar ekonomi peserta didik kelas X

- IPS MA Al-Hidayah Bangkalan sebesar 0,344. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel penggunaan *gadget* dan hasil belajar, sedangkan perbedaannya adalah subjek penelitian peserta didik kelas X IPS.
- (20) Penelitian dari Siahn dan Pramustinto (2018) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul *Pengaruh Disiplin Belajar, lingkungan sekolah, dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar*. Hasil penelitian tersebut yaitu: 1) disiplin belajar berpengaruh terhadap hasil belajar kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Salatiga sebesar 40,86%; 2) lingkungan sekolah berpengaruh terhadap hasil belajar kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Salatiga sebesar 64,95%; dan 3) fasilitas belajar berpengaruh hasil belajar kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Salatiga sebesar 32,06%. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel disiplin belajar dan hasil belajar. Perbedaan penelitian ini adalah subjek penelitian siswa SMK kelas X.
- (21) Penelitian oleh Manumpil dkk (2015) dari Universitas Sam Ratulangi dengan judul *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa 53,7% responden dari siswa SMA Negeri 9 Manado jarang menggunakan *gadget*, 48,8% responden memiliki tingkat prestasi yang tinggi, serta terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan variabel penggunaan *gadget*, sedangkan perbedaannya yaitu mencari hubungan antar variabel.
- (22) Penelitian oleh Lestari dkk (2015) dari Universitas Padjajaran dengan judul *Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga*. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa intensitas penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang dapat mempengaruhi pola interaksi sosial didalam keluarga. Persamaan penelitian ini yaitu menggunakan variabel *gadget* dan perbedaannya yaitu jenis penelitian kualitatif. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan variabel *gadget*, sedangkan perbedaannya yaitu menggunakan metodologi studi pustaka.

- (23) Penelitian oleh Rusni dan Agustan (2018) dari Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul *Pengaruh Kedisiplinan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar*. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa di SD dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,799 > 0,329$). Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan variabel disiplin belajar, subjek penelitian siswa SD, dan metode *ex post facto*. Perbedaannya adalah variabel independen hanya satu variabel.
- (24) Penelitian oleh Adi dkk (2020) dari Universitas PGRI Ronggolawe Tuban dengan judul *Pengaruh Gadget terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpang*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi dengan koefisien determinasi sebesar 45,3%. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan variabel *gadget*, sedangkan perbedaannya yaitu subjek penelitian siswa SMA.
- (25) Penelitian oleh Lomu dan Widodo (2018) dari Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta dengan judul *Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Hasil penelitian tersebut yaitu motivasi dan disiplin belajar merupakan dua faktor yang cukup berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah variabel disiplin belajar. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan metodologi studi pustaka.
- (26) Penelitian oleh Puspa dkk (2018) dari Universitas Airlangga dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Kualitas Penglihatan Siswa Sekolah Dasar*. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemeriksaan tajam penglihatan mata pada sebagian sampel normal (sama dengan 6/6) dan mata kering dialami oleh 88% sampel. Terdapat risiko yang kecil paparan *gadget* dengan tajam penglihatan, namun risiko cukup besar antara paparan *gadget* dan mata kering. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan variabel penggunaan *gadget* dan subjek penelitian

siswa sekolah dasar, sedangkan perbedaannya menggunakan variabel dependen kualitas penglihatan siswa.

- (27) Penelitian oleh Arifin dan Rahmadi (2017) dari Universitas Diponegoro dengan judul *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 Tahun*. Hasil Penelitian yaitu (1) tidak terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan prestasi belajar pada siswa usia 10 – 11 tahun di tiga SD swasta yang berada di daerah pusat kota Semarang. (2) siswa usia 10 – 11 tahun dengan tingkat kecanduan *gadget* tinggi memiliki hasil prestasi belajar lebih buruk dibandingkan siswa lainnya. (3) Siswa usia 10 – 11 tahun dengan tingkat kecanduan *gadget* rendah memiliki hasil prestasi belajar lebih baik dibandingkan siswa lainnya. Persamaan dengan penelitian ini yaitu subjek penelitian siswa sekolah dasar, perbedaannya yaitu menggunakan variabel kecanduan *gadget* dan prestasi belajar siswa.
- (28) Penelitian yang dilakukan oleh Widana (2016) mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul *Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Singaraja*. Hasil penelitian yang diperoleh adalah terdapat pengaruh disiplin belajar dan lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar IPS yang ditunjukkan dengan hasil analisis nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($4,501 > 3,04$). Nilai koefisien determinasi sebesar 0,034, artinya 3,4% prestasi belajar dipengaruhi oleh disiplin belajar dan lingkungan keluarga, sedangkan sisanya sebesar 96,6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.
- (29) Penelitian yang dilakukan oleh Wayan, Wayan, dan Bagus (2013) mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul *Determinasi Konsep Diri, Motivasi Berprestasi, dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar IPA SD Se-Kecamatan Buleleng*. Hasil penelitian mengungkapkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara disiplin belajar terhadap hasil belajar IPA dengan kontribusi sebesar 13% dan sumbangan efektif sebesar 23,188%.

- (30) Penelitian oleh Purbiyanto dan Rustiana (2018) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul *Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Keluarga, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian tersebut yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan persial variabel disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif administrasi perkantoran kelas X program keahlian administrasi perkantoran SMKN 2 Temanggung sebesar 5,01%.
- (31) Penelitian oleh Khaeriyah dan Mahmud (2017) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatan Internet terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri di Pemalang Kota; (2) Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri di Pemalang Kota.
- (32) Penelitian oleh Rosiyanti dan Muthmainnah (2018) dari Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan judul *Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar*. Hasil penelitian mengungkapkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika dasar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikan sebesar $0,02 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika dasar mahasiswa sebesar 26,9% ditentukan oleh penggunaan *gadget* variabel dan sisanya ditentukan oleh variabel lain.
- (33) Penelitian oleh Isnaeni dan Sumilah (2018) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul *Hubungan Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar PKn*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara disiplin belajar dengan hasil belajar Pkn siswa kelas V SD Gugus Antasari Kecamatan Kota Kabupaten Kudus dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,646 > 0,162$). Persamaan penelitian ini

yaitu menggunakan variabel disiplin belajar dan subjek penelitian adalah siswa kelas V SD. Perbedaannya menggunakan hasil belajar PKn.

- (34) Penelitian yang dilakukan oleh Simba, dkk (2016) dari Maseno University dengan judul *Impact of Discipline on Academic Performance of Pupils in Public Primary School in Muhoroni Sub-Country, Kenya*. Hasil penelitian menunjukkan disiplin terkait secara positif terhadap kinerja akademik dan menyumbangkan 23% dari varian kinerja akademik siswa. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan variabel disiplin dan subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar.
- (35) Penelitian yang dilakukan oleh Kibona dan Mgya (2015) dari Ruaha Catholic University dengan judul *Smartphones Effects on Academic Performance of Higher Learning Students*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dampak *smartphone* terhadap kinerja akademik mahasiswa diperguruan tinggi membawa hasil atau perkembangan negatif, mahasiswa perlu mengendalikan penggunaan aplikasi pada *smartphone* sesuai kebutuhan. Sebesar 48% responden setuju bahwa mereka menggunakan *smartphone* sekitar 5-7 per hari. Sebesar 65% menggunakan sosial media (Facebook, twitter, Instagram, WhatsApp) tanpa mempertimbangkan waktu. Perempuan lebih kecanduan *smartphone* daripada laki-laki karena 57% responden adalah perempuan dan di antara perempuan itu kebanyakan 75% di bawah 25 tahun usia yang menunjukkan bahwa mereka kecanduan.

2.3 Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan proses perubahan tingkah laku oleh siswa setelah mengalami proses belajar. Perubahan tingkah laku terjadi pada tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap). Penilaian hasil belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar harus disesuaikan dengan ranah masing-masing. Penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif, yang berkaitan dengan pengetahuan yang dimiliki siswa.

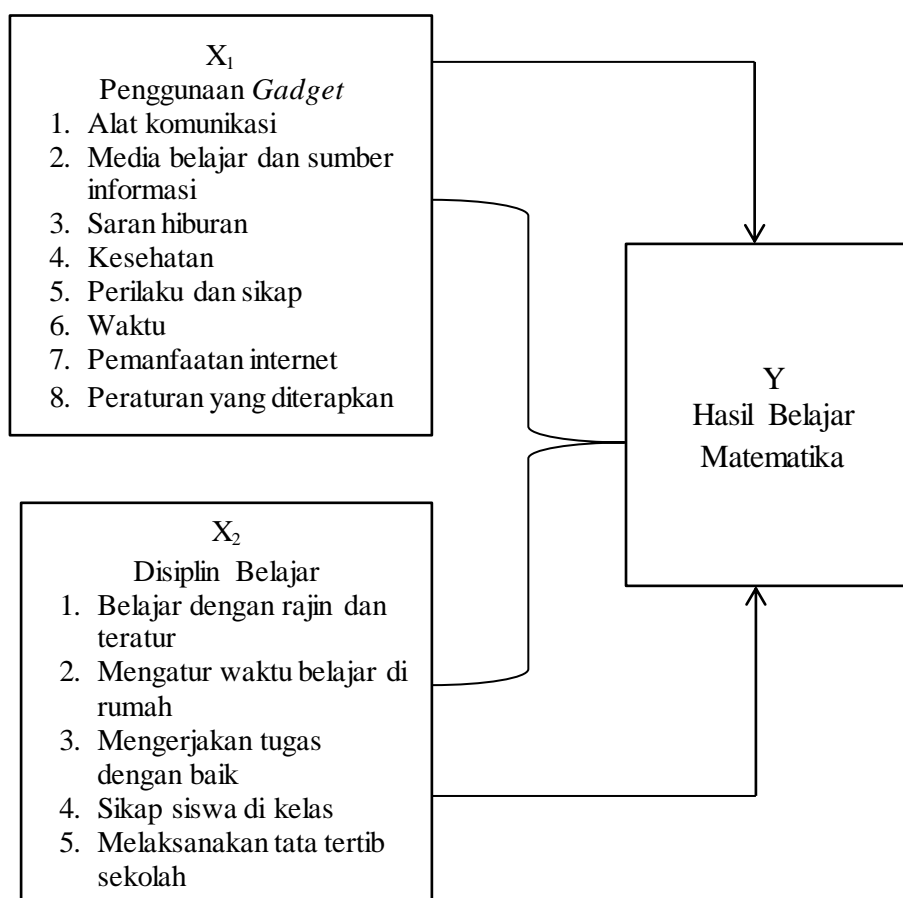
Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa. Faktor tersebut saling memengaruhi satu sama lain. Faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah sikap disiplin belajar, serta faktor eksternal yang memengaruhi adalah penggunaan *gadget*.

Penggunaan *gadget* merupakan cara siswa dalam memanfaatkan teknologi *gadget*. Pemanfaatan tersebut dapat mengarah ke hal positif dan hal negatif. Hal positif dalam menggunakan *gadget* yaitu untuk keperluan belajar berupa pendalaman materi dan informasi tentang mata pelajaran. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan pengetahuan siswa, sehingga hasil belajarnya meningkat. Sebaliknya, jika siswa menggunakan *gadget* lebih mengarah kepada hal negatif seperti bermain *game online* dengan waktu yang berlebihan, maka hasil belajar siswa akan menurun. Hal tersebut dikarenakan waktu yang seharusnya untuk belajar digunakan siswa untuk bermain *gadget* secara berlebihan, sehingga penggunaan *gadget* oleh siswa perlu diimbangi dengan adanya aturan, supaya siswa lebih bijak dalam menggunakannya.

Faktor internal yang memengaruhi hasil belajar adalah disiplin belajar. Disiplin belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi hasil belajar siswa. Sikap disiplin perlu dimiliki oleh setiap siswa. Adanya sikap disiplin yang dimiliki siswa akan mendorong siswa belajar dengan rajin dan teratur. Selain itu, sikap disiplin yang sudah tertanam dalam kepribadian siswa karena kesadaran diri dapat meningkatkan ketekunan dan kepatuhan siswa, sehingga membuat hasil belajarnya meningkat. Diperlukan adanya disiplin belajar pada mata pelajaran Matematika, karena materi matematika memerlukan pemahaman yang mendalam. Terlebih, pada siswa sekolah dasar yang tahap perkembangannya belum dapat berfikir abstrak dan deduktif, sehingga dengan adanya disiplin belajar akan membuat siswa memberikan perhatian yang besar terhadap mata pelajaran matematika. Perhatian tersebut berupa sikap giat dan rajin belajar, serta memperhatikan guru saat menjelaskan konsep matematika di kelas, sehingga hasil belajar siswa tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, diduga penggunaan *gadget* dan disiplin belajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Apabila siswa menggunakan *gadget* untuk keperluan pendalaman materi pada mata pelajaran Matematika serta penggunaannya bijak sesuai aturan, maka siswa telah menerapkan disiplin belajar. Pada dasarnya disiplin belajar berkaitan dengan aturan yang berlaku dan waktu belajar. Adanya penggunaan *gadget* untuk memperdalam materi matematika berarti siswa dapat memanfaatkan waktu luangnya untuk belajar. Selain itu siswa berlatih disiplin dengan menaati peraturan yang berlaku dalam menggunakan *gadget*, sehingga hasil belajar matematika siswa lebih maksimal.

Keterkaitan antara penggunaan *gadget* dengan disiplin belajar terhadap hasil belajar matematika siswa dapat digambarkan pada kerangka berpikir berikut ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016:99) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Jawaban sementara tersebut didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta melalui pengumpulan data. Hipotesis terdiri dari Hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Penelitian ini mengharapkan supaya hipotesis nol (H_0) ditolak atau hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hipotesis penelitian ini adalah:

- a. H_{01} : Tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho = 0$).
 H_{a1} : Ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho \neq 0$).
- b. H_{02} : Tidak ada pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho = 0$).
 H_{a2} : Ada pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho \neq 0$).
- c. H_{03} : Tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* dan disiplin belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho = 0$).
 H_{a3} : Ada pengaruh penggunaan *gadget* dan disiplin belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar Matematika ada kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal ($\rho \neq 0$).

BAB V

PENUTUP

Bagian ini akan membahas simpulan dan saran atas penelitian yang berjudul ‘Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuwaru Kabupaten Tegal’. Penjelasan lengkap sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut.

- (1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuwaru Kabupaten Tegal. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,059 > 1,977$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Variabel penggunaan gadget memberikan sumbangan pengaruh terhadap hasil belajar matematika sebesar 10,7%, sedangkan sisanya sebesar 89,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
- (2) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuwaru Kabupaten Tegal. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,222 > 1,977$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Variabel disiplin belajar memberikan sumbangan pengaruh terhadap hasil belajar matematika sebesar 7%, sedangkan sisanya sebesar 93% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

- (3) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dan disiplin belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Hal ini dibuktikan dengan perolehan $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $9,034 > 3,062$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Variabel penggunaan *gadget* dan disiplin belajar memberikan sumbangan sebesar 11,7% dan sisanya 88,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

Penggunaan *gadget* secara positif dan disiplin belajar yang sudah diterapkan dengan baik hendaknya dapat dipertahankan dan ditingkatkan oleh guru. Guru dapat meningkatkan disiplin siswa melalui contoh teladan yang dilakukan oleh guru selama di sekolah. Guru harus selalu memberikan pengertian dan bimbingan tentang pentingnya disiplin agar siswa selalu berperilaku disiplin terutama dalam mencapai kesuksesan belajar. Diharapkan guru dapat bekerja sama dengan orang tua siswa, supaya orang tua menerapkan disiplin belajar di rumah dan mengawasi penggunaan *gadget* oleh anaknya.

5.2.2 Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat meningkatkan kerja sama antar guru dalam meningkatkan sikap disiplin, baik dalam proses belajar maupun disiplin dalam kegiatan sehari-hari. Diharapkan sekolah dapat meningkatkan kerja sama dengan orang tua siswa untuk lebih memperhatikan kebutuhan dan perkembangan belajar siswa sebagai usaha mendukung pencapaian hasil belajar siswa yang lebih baik.

5.2.3 Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih ada faktor lain yang memengaruhi hasil belajar. Peneliti lanjutan disarankan untuk meneliti faktor-faktor lainnya yang dapat memengaruhi hasil belajar selain penggunaan *gadget* dan disiplin

belajar, sehingga dapat diketahui besarnya kontribusi faktor lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Selain itu, peneliti lanjutan juga dapat meneliti variabel independen (penggunaan *gadget* dan disiplin belajar) apakah berpengaruh terhadap variabel dependen lainnya selain hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adi, Handaru I.S., Suwarno, & Innayah, R. 2020. Pengaruh *Gadget* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Plumpun. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, 1(1): 1-6.
- Anitah, Sri. 2010. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arifin, Larasati A., & Rahmadi, F.A. 2017. Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro* ISSN:2540-8844, 6(2):728-736.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrahmi, S.Z., Suyanto, I., & Wahyudi. 2014. Pengaruh Kedisiplinan dan Kemandirian Siswa terhadap Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN se-Kecamatan Kebumen. *Jurnal UNS*, 1-5.
- Aslianda, Z., Israwati., & Nurhaidah. 2017. Hubungan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 18 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Unsiyah*, 2(1):236-243.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Jurnal IAIN Tulungagung*. Vol 7 (2) 320-321.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto, & Darmiatun, S. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016. *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen Pedoman Penelitian untuk Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi Ilmu Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hapsari, Sayidati., & Rachmawati, L. 2018. Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 6(2):17-22.

- Harahap, Rizky, S., Elly R., & Safiah, I. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 12 Negeri Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah PGSD Unsiyah*, 3(1):119-126.
- Helmi, & Agustina, N.A. 2017. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru. *Jurnal Pahlawan*, 10(01).
- Hurlock, E.B. 2016. Pengembangan Anal Jilid 2. Terjemah Meitasari Tjandarasa. Jakarta: Erlangga.
- Isnaeni, S.N., & Sumilah. 2018. Hubungan Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif*, 8(2):129-137.
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Beranda Agency.
- Karso. 2010. *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Khaeriyah, & Mahmud, Amir. 2017. Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone dan Pemanfaatan Internet terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal* e-ISSN: 2502-356X, 6(1):140-149.
- Kibona, Lusekelo., & Mgaya, Gervas. 2015. Smartphones Effects on Academic Performance of Higher Learning Students. *Jurnal Multidisciplinary Engineering Science and Technology* ISSN: 3159-0040, 2(4):77-784.
- Kristin, Firosalia., & Sari, Fransiska F.K. 2019. Pengaruh Kedisiplinan Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* e-ISSN: 2540-7694, 28(1):31-37.
- Lestari, Inda., Riana, A.W., & Taftarzani, Budi M. 2015. Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Jurnal Prosiding KS Riset&PKM* ISSN: 2442-4480, 2(2): 147-300.
- Lomu, L., & Widodo, S.A. 2018. Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia* ISBN: 978-602-6258-07-6, 745-751.
- Manumpil, Beauty., Ismanto, Y., & Onibala, F. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2):1-6.
- Mariskhana, Kartika. 2017. Pengaruh Televisi dan Gadget terhadap Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Perspektif* e-ISSN: 2550-1178, XV(2):129-135.
- Mulyawati, Y., Sumardi., & Elvira .S. 2019. Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pedagonal* e-ISSN: 2550-0406, 3(01):1-14.

- Nasir, Ahmad. Pengaruh Kedisiplinan Guru terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Tarbawi* ISSN: 2527-4082, 1(1):21-28.
- Noormiyanto, F. 2018. Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus. *Jurnal Neliti UPY* e-ISSN: 2502-4264, 5(1):138-148.
- Nurmalasari, & Wulandari, D. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer* e-ISSN: 2527-4864, 3(3):111-118.
- Priyatno, Duwi. 2014. *SPSS 22: Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: ANDI.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purbiyanto, Ryan., & Rustiana, A. 2018. Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Keluarga, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal* E-ISSN:2502-356X, 7(1):341-361.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspa, A.K., Loebis, R., & Nuswantoro, D. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Kualitas Penglihatan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Global Medical and Health Communication* e-ISSN: 2460-5441, 6(1):28-33.
- Rabiu, Haruna. 2016. Impact Of Mobile Phone Usage On Academic Performance Among Secondary School Students In Taraba State, Nigeria. *European Acientific Journal* e-ISSN: 1857-7431, 12(1):466-479.
- Rachmawati, P., Rede, A., & Jamhari, M. 2017. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Matematika Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran. *E-JIP BIOL* e-ISSN 2338-1795, 4(1):35-40.
- Rahayu, M.M., & Andaryani, Eka T. 2015. Pengaruh Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal of Elementary Education Unnes* e-ISSN: 2252-9047, 4(1):39-45.
- Riana, Rini. 2013. "Pengaruh Kedisiplinan Belajar dan Jenis Kelamin terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SMP Negeri 1 Pucakwangi Pati Tahun Ajaran 2012/2013". *Skripsi*. Surakarta: Program Sarjana UMS.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian: Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa.i, A., & Anni, Catharina.T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Pres.

- Ro'yati. 2018. *Gadget dan Remaja*. Tegal: Majalah MTs. N 2 Tegal.
- Rosiyanti, Hastri., & Muthmainnah, R.N. 2018. Penggunaan *Gadget* Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika e-ISSN: 2614-8234*, 4(1):25-36.
- Rusni, & Agustan. 2018. Pengaruh Kedisiplinan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar E-ISSN: 2615-1766*, 1(1):1-9.
- Saruji, M.A.M., Hassan N.H., & Drus S.M. 2017. Impact of ICT and Electronic Gadget Among Young Children in Education: A Conceptual Model. *Paper ICOCI*, 165:480-486.
- Satrianawati. 2017. Dampak Penggunaan Handphone terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar e-ISSN: 2503-3530*, 4(1) 654-61.
- Siahan, Chrisman D., & Pramustinto, H. 2018. Pengaruh Disiplin Belajar, lingkungan sekolah, dan fasilitas belajar terhadap hasil belajar. *Economic Education Analysis Journal Unnes e-ISSN: 2502-356X*, 7(1):279-285.
- Simba, N. O., Agak, J. O., & Kabuka, E. K. 2016. Impact of Discipline on Academic Performance of Pupils in Public Primary School in Muhoroni Sub-Country, Kenya. *Journal of Education and Practice*, 7(6):164-173.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somayeh, G., Mirshah J.M., Mostafa S.S., & Azizollah A. 2013. Investigating the Effect of Positive Discipline on the Learning Process and its Achieving Strategies with Focusing on the Students' Abilities. *Internasional Journal of Academic Research in Business and Social Sciences ISSN: 222-6990*, 3(5):305-314.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, T., & Utami, Esti. 2019. *Ayah dan Bunda: Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Semarang: Syalmahat Publishing.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Tu'u, Tulus. 2018. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.

- Thoifah, I. 2016. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomer 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. 2008. Jakarta: Menteri Hukum dan HAM.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Wayan, Katun T.I., Wayan L.I., & Bagus, A.I. 2013. Determinasi Konsep Diri, Motivasi Berprestasi, dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar IPA SD Se-Kecamatan Buleleng. *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol.3.
- Widana, N.N.W.S.S. 2016. *Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Singaraja*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi* 7(2).
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. 2016. *Ayah Ibu Baik: Perenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Witarsa, R., Hadi R.S.M., Nurhananik., & Haerani. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik*, V1(1):9-20.
- Wulansari, N. M. D. 2017. *Didiklah Anak Sesuai Zamannya*. Jakarta: Visimedia.
- Yuni, Regina .S.P, & Pierewan, A.C. Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone dengan Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 1-16.