

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN  
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SMA UII YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama  
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



25  
5/2023 Ace Skripsi u  
Si muna qosahlan  
August

Disusun Oleh

Miya Mauliya Ahyadi

NIM : 19422127

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN  
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SMA UII YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama  
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh

Miya Mauliya Ahyadi

NIM : 19422127

Dosen Pembimbing :

Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miya Mauliya Ahyadi

NIM : 19422127

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian: Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik SMA UII Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan yang tercantum dalam daftar Pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini ada hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 25 Mei 2023

Yang menyatakan,



Miya Mauliya Ahyadi

# LEMBAR PENGESAHAN



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext. 4511  
F. (0274) 898463  
E. fiail@uii.ac.id  
W. fiail.uii.ac.id

## PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 21 Agustus 2023  
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik SMA UII Yogyakarta  
Disusun oleh : MIYA MAULIYA AHYADI  
Nomor Mahasiswa : 19422127

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

### TIM PENGUJI:

Ketua : Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I (.....)  
Penguji I : Dr. Junanah, MIS (.....)  
Penguji II : Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd. (.....)  
Pembimbing : Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd (.....)

Yogyakarta, 21 Agustus 2023  
  
Drs. Asmuni, MA  


## NOTA DINAS

Yogyakarta, 25 Mei 2023

02 Dzulqa'dah 1444 H

**Hal : Tugas Akhir**

**Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam**

**Universitas Islam Indonesia**

**Di Yogyakarta**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 30/Dek/60/DAATI/FIAI/I/2023 tanggal 10 Januari 2023 M, 17 Jumadil Akhir 1444 H atas tugas kami sebagai pembimbing tugas akhir Saudari:

Nama : Miya Mauliya Ahyadi  
Nomor Induk Mahasiswa : 19422127  
Fakultas : Ilmu Agama Islam  
Jurusan/Program studi : Pendidikan Agama Islam  
Tahun Akademik : 2022/2023  
Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik SMA UII Yogyakarta

Setelah kami teliti dan dengan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa tugas akhir Pendidikan Agama Islam yang telah saudara laksanakan tersebut memenuhi syarat untuk diajukan sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian semoga dalam waktu dekat tugas akhir ini bisa dimunaqasahkan, dan dengan ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar Tugas Akhir yang dimaksud.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakaatuh*

Dosen Pembimbing,



Drs. Nanang Nuryanta, M. Pd

## REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miya Mauliya Ahyadi

NIM : 19422127

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian: Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik SMA UII Yogyakarta

Menyatakan bahwasannya berdasarkan pada proses serta hasil bimbingan skripsi selama ini, juga dengan dilakukannya perbaikan skripsi, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Fakultas Ilmu Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 25 Mei 2023

Dosen Pembimbing



Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ( ١١ )

“Hai orang-orang yang beriman bila diminta kepadamu, “Berilah tempat di majelis,” berilah keluasan kepadanya, Allah pasti akan memberimu keluasan. Dan bila kamu diminta, “Bangkitlah,” maka bangkitlah dari tempat dudukmu. Allah pasti akan mengangkat orang-orang yang beriman dan berpengetahuan di antaramu beberapa tingkat lebih tinggi.

Allah maha mengetahui segala yang kamu lakukan.”

(QS. Al-Mujaadalah Ayat 11).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> H. Zaini Dahlan, Al-Qur`an Karim dan Terjemhan Artinya, (2017), Yogyakarta: UII Press

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillah rrobil 'alamin.*

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan mempersembahkannya kepada keluarga, orang tersayang yang selalu ada ketika dalam keadaan apapun, dan juga semua yang telah berjasa dalam proses pembuatan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terutama untuk kedua orang tua yang sangat saya cintai, dan hormati Bapak Yadi Ahyadi dan Mama Umi Supriyatin yang telah membesarkan penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang, memberikan dukungan moril dan juga materil sehingga penulis dapat berhasil menempuh di perguruan tinggi hingga saat ini. Terima kasih atas segala pengorbanan dan segala apapun yang telah diberikan.

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SMA UII YOGYAKARTA

Oleh:

Miya Mauliya Ahyadi

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta yang mana dalam penggunaannya di dalam kelas masih banyak peserta didik yang tidak disiplin dan cenderung tidak memperhatikan guru. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk melakukan analisis tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik di SMA UII Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *ex-post facto*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA UII Yogyakarta. Sampel yang dinyatakan berjumlah 54 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan jenis *probability sampling* atau *proportional stratified random sampling*. Jenis kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner tertutup. Teknik analisis data yang digunakan yaitu regresi linear sederhana yang diolah dengan bantuan aplikasi *SPSS versi 25 for Windows*.

Temuan hasil penelitian yaitu: 1) Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin peserta didik SMA UII Yogyakarta, yang dibuktikan oleh nilai Sig.  $0,084 > 0,05$  atau nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $1,763 < t_{tabel}$  sebesar  $2,007$ , 2) Adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta, yang dibuktikan nilai Sig.  $0,003 < 0,05$  atau nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $3,152 > t_{tabel}$  sebesar  $2,007$ , 3) Besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin adalah 5,6%. Kemudian, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar adalah 16%.

**Kata Kunci** : Penggunaan *Gadget*, Sikap Disiplin, Minat Belajar.

## ABSTRACT

### ***THE EFFECT OF USING GADGETS ON DISCIPLINED ATTITUDES AND LEARNING INTERESTS OF SMA UII YOGYAKARTA STUDENTS***

*Miya Mauliya Ahyadi*

*This research is motivated by the use of gadgets in learning at SMA UII Yogyakarta where in their use in the classroom there are still many students who are undisciplined and tend not to pay attention to the teacher. The purpose of this research is to analyze the effect of using gadgets on the discipline attitude and learning interest of students at SMA UII Yogyakarta.*

*This study uses a quantitative ex-post facto approach. This research was conducted at SMA UII Yogyakarta. The stated sample numbered 54 students. The sampling technique in this study used a type of probability sampling or proportional stratified random sampling. The type of questionnaire that will be used in this study is a closed questionnaire. The data analysis technique used is simple linear regression which is processed with the help of the SPSS application version 25 for Windows.*

*The findings of the research are: 1) There is no significant influence between the use of gadgets on the disciplined attitude of the UII Yogyakarta high school students, as evidenced by the Sig.  $0.084 > 0.05$  or a tcount value of  $1.763 < t$ table of 2.007, 2) There is a significant influence between the use of gadgets on the learning interest of SMA UII Yogyakarta students, as evidenced by the Sig.  $0.003 < 0.05$  or a tcount value of  $3.152 > t$ table of 2.007, 3) The magnitude of the effect of using gadgets on discipline is 5.6%. Then, the effect of using gadgets on learning interest is 16%.*

**Keywords :** *Use of Gadgets, Discipline, Interest in Learning.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا ،  
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَا بَعْدُ

Puji dan Syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat, dan karunia-Nya, sehingga dengan izin Allah akhirnya skripsi penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik SMA UII Yogyakarta”. Penulis menyadari bahwa hal ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak yang terkait. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Fathul wahid, S.T., M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Drs. Asmuni, MA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Anton Priyo Nugroho, Dr., S.E. M. M. selaku Ketua Jurusan Studi Islam
4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Ketua program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia dan Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Drs. Nanang Nuryanta, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing serta memberikan saran, dan masukan yang tiada henti-hentinya dalam proses penyusunan skripsi ini hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan waktu yang telah ditentukan. Terima kasih peneliti sampaikan atas seluruh ilmu yang sangat luar biasa yang telah diberikan.

6. Para Bapak-Ibu dosen, Bapak Dr. Drs. Muzhoffar Akhwan, M.A., Bapak Dr. Drs. Ahmad Darmadji, M.Pd., Bapak Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I., Bapak Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I., Bapak Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag., Bapak Drs. Imam Mudjiono, M.Ag., Bapak Drs. Aden Wijdan SZ, M.Si., Bapak Edi Safitri, S.Ag., M.S.I., Bapak Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I., Bapak Lukman, S.Ag., M.Pd., Bapak Supriyanto Abdi, S.Ag., MCAA., Bapak Ahmad Zubaidi, S.P.d., M.Pd., Bapak M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed., Ibu Dr. Dra. Djunanah, MIS., Ibu Dra. Sri Haningsih, M.Ag., dan Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd. Yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Kepala sekolah dan Seluruh guru-guru di SMA UII Yogyakarta yang telah memberikan Izin untuk melakukan penelitian, memberikan dukungan doa, motivasi hingga skripsi peneliti dapat terselesaikan.
8. Kedua Orang tua, Bapak Yadi Ahyadi dan Mama Umi Supriyatin yang telah membesarkan penulis dengan penuh cinta dan kasih, memberikan dukungan moril dan juga materil, hingga penulis berhasil menempuh pendidikan tinggi hingga saat ini.
9. Adik perempuan penulis, Anna Fathunnisa.
10. Harsanto. Terima kasih telah banyak membantu dan selalu meyakinkan penulis untuk terus melanjutkan skripsi hingga akhir.
11. Keluarga besar H.Tarmidi dan Maman Tujiman. Terima kasih kakek-nenek, mbah, ua, om, tante yang terus mendukung serta mendoakan dari jarak jauh.
12. Teman-teman Mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan 2019 atas bantuan, dan kebersamaan selama perkuliahan.
13. Terakhir, terima kasih kepada semua pihak yang belum penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan dan doanya.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi setiap pembaca. Akhir kata penulis mendoakan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan motivasi dan doa, semoga menjadi amalan dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Demikian yang dapat penulis sampaikan, atas segala perhatian penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 25 Mei 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Miya Mauliya Ahyadi', written in a cursive style.

Miya Mauliya Ahyadi

19422127

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
NOTA DINAS .....	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	5
D. Sistematika Pembahasan .....	6
BAB II .....	8
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	8
A. Kajian Pustaka .....	8
B. Landasan Teori .....	14
1. Kajian Teori .....	14
2. Kerangka Berpikir .....	30
3. Hipotesis Penelitian .....	31
BAB III .....	33
METODE PENELITIAN .....	33
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan .....	33

B.	Subjek dan Objek Penelitian .....	33
C.	Tempat atau Lokasi Penelitian .....	33
D.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	34
E.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
F.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	37
G.	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	40
H.	Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas, dan Uji Multikolinearitas) .....	42
I.	Teknik Analisis Data .....	44
J.	Uji Hipotesis .....	46
BAB IV .....		48
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		48
A.	Deskripsi Singkat Lokasi Penelitian .....	48
1.	Profil Sekolah SMA UII Yogyakarta .....	48
B.	Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	63
1.	Tahap Persiapan .....	63
1.	Try Out (Uji Coba) Instrumen.....	63
C.	Hasil Uji Prasyarat .....	70
1.	Uji Normalitas .....	70
2.	Uji Linearitas .....	72
3.	Uji Multikolinearitas .....	73
D.	Uji Data Hasil Penelitian.....	74
1.	Uji Regresi Linier Sederhana .....	74
2.	Uji Hipotesis.....	80
E.	Pembahasan .....	84
BAB V.....		91
PENUTUP.....		91
A.	Kesimpulan .....	91
B.	Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....		93
LAMPIRAN.....		96

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Definisi Operasional Variabel.....	34
Tabel 2. Jumlah Peserta Didik SMA UII Yogyakarta.....	35
Tabel 3. Skor Item Skala Likert .....	39
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Gadget.....	39
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Sikap Disiplin.....	40
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar.....	40
Tabel 7. Pedoman Interpretasi pada Koefisien Korelasi .....	42
Tabel 8. Data Guru dan Karyawan.....	58
Tabel 9. Data Peserta Didik SMA UII Yogyakarta.....	60
Tabel 10. Data Sara dan Prasarana SMA UII Yogyakarta.....	61
Tabel 11. Hasil Try Out Validitas Variabel Penggunaan Gadget .....	64
Tabel 12. Hasil Try Our Validitas Variabel Sikap Disiplin .....	64
Tabel 13. Hasil Try Out Validitas Variabel Minat Belajar .....	65
Tabel 14. Hasil Try Out Validitas Instrumen.....	67
Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan Gadget.....	68
Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Sikap Disiplin.....	68
Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Sikap Disiplin.....	69
Tabel 18. Hasil Uji Normalitas .....	70
Tabel 19. Hasil Uji Normalitas dengan Bantuan Aplikasi SPSS Variabel Penggunaan Gadget (X) Terhadap Variabel Sikap Disiplin (Y <sub>1</sub> ).....	70
Tabel 20. Hasil Uji Normalitas dengan Bantuan Aplikasi SPSS Variabel Penggunaan Gadget (X) Terhadap Variabel Minat Belajar (Y <sub>2</sub> ).....	71
Tabel 21. Hasil Uji Linearitas .....	72
Tabel 22. Hasil Uji Multikolinearitas Variabel Penggunaan Gadget (X) Terhadap Variabel Sikap Disiplin (Y <sub>1</sub> ).....	73

Tabel 23. Hasil Uji Multikolinearitas Variabel Penggunaan Gadget (X) Terhadap Variabel Sikap Disiplin (Y <sub>2</sub> ).....	73
Tabel 24. Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X terhadap Variabel Y <sub>1</sub> .....	75
Tabel 25. Tingkat Keeratan Hubungan Variabel X dan Variabel Y .....	75
Tabel 26. Anova Uji Regresi Linear Sederhana.....	76
Tabel 27. Coefficients Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X terhadap Variabel Y <sub>1</sub> .....	77
Tabel 28. Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X terhadap Variabel Y <sub>2</sub> .....	78
Tabel 29. Anova Uji Regresi Linear Sederhana.....	78
Tabel 30. Coefficients Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X terhadap Variabel Y <sub>2</sub> .....	79
Tabel 31. Hasil Uji Hipotesis Pertama.....	82
Tabel 32. Hasil Uji Hipotesis Kedua.....	83

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dengan mengubah perilaku dari yang belum bisa menjadi bisa, dari yang bisa menjadi lebih bisa, sampai menjadi lebih hebat lagi. Dalam Pendidikan diciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.<sup>2</sup>

Perubahan zaman sedang kita rasakan saat ini, perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih, penggunaan *gadget* saat ini sudah banyak digunakan oleh semua kalangan masyarakat, terutama pada siswa remaja. *Gadget* bukan barang asing lagi, kini sudah sangat melekat ke dalam sendi kehidupan masyarakat modern. Hampir semua aktivitas masyarakat di Indonesia menggunakan teknologi yang begitu canggih. Terciptanya sebuah teknologi, yaitu untuk mempermudah setiap kegiatan manusia, dimana yang dulunya komunikasi dilakukan dengan memerlukan waktu yang lama dalam penyampaian tetapi kini dengan adanya teknologi maka segalanya menjadi

---

<sup>2</sup> Abd Rahman Bp, dkk, *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*, (Makassar: Al Urwatul Wutsqa Vol. 2, No.1, 2022) hlm. 1

lebih mudah dan sangat dekat tanpa jarak. Teknologi yang digunakan oleh masyarakat pada umumnya salah satunya adalah *gadget*, seperti *handphone* atau *smarthphone*. Di era globalisasi saat ini *gadget* memiliki beberapa manfaat terhadap peserta didik dan menjadi kebutuhan yang penting untuk saat ini, terutama dalam pembelajaran. Beberapa lembaga sekolah di Indonesia kini sudah banyak yang menerapkan sistem *e-learning*, yang dimana peserta didiknya diwajibkan untuk membawa *gadget* ke sekolah untuk media pembelajaran.

*Gadget* merupakan sebuah inovasi yang diciptakan dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan terdapat fitur terbaru yang mempunyai tujuan ataupun fungsi lebih efektif dan efisien.<sup>3</sup> Sebuah teknologi yang berkembang pesat di kalangan masyarakat. Dengan adanya kemuculan *gadget* ini didalam perangkatnya terdapat berbagai fasilitas, seperti koneksi internet, maka peserta didik dapat memanfaatkan koneksi internet tersebut untuk mengakses berbagai macam informasi dan referensi yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah.<sup>4</sup> Oleh sebab itu, di era digital saat ini peserta didik tidak hanya terfokus pada buku paket yang sudah difasilitasi sekolah saja, tetapi peserta didik juga dapat belajar melalui berbagai media teknologi, seperti

---

<sup>3</sup> Kurnia Tamini, 2017, *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTSn Maguwaharjo*, (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia). Hlm. 1

<sup>4</sup> Ummi Muthi'ah, 2017, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur*, (Makassar: UIN Alauddin Makassar). Hlm. 3

smarthphone, tablet, dan komputer. Kehadirannya *gadget* ini mampu mengembangkan ilmu pengetahuan peserta didik di sekolah dan meningkatkan minat belajarnya.

Menurut Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa *gadget* di lingkungan sekolah dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi menjadi cepat dan mudah. Selain itu juga *gadget* sangat erat kaitannya dengan masyarakat saat ini, khususnya pada peserta didik di lingkungan sekolah. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi motivasi peserta didik untuk meningkatkan minat belajarnya serta memperoleh bahan ajar di dalam kelas agar lebih mudah.<sup>5</sup>

Disamping adanya dampak positif penggunaan *gadget* di sekolah, adapun dampak negatifnya bagi peserta didik, yaitu salah satunya mereka akan keasikan dengan fitur yang terdapat di smarthphone, dan hal ini menyebabkan peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran yang berdampak pada sikap disiplin dan minat belajarnya di dalam kelas. Sehingga dapat memberikan pengaruh besar terhadap peserta didik zaman sekarang ini.

SMA UII Yogyakarta terletak di tengah kota dan memiliki peserta didik yang sangat bervariasi dari berbagai kalangan, sehingga faktor penggunaan media terutama pada *gadget* sangat mempunyai dampak yang signifikan terhadap pemanfaatannya. Selain itu juga peneliti menemukan berbagai

---

<sup>5</sup> Muhammad Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari, Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif, Seminar Nasional 2018, hlm. 61.

permasalahan di SMA UII Yogyakarta yang menjadi lokasi penelitian, salah satu diantaranya yaitu kurang disiplin dan rendahnya minat belajar peserta didik pada saat jam pembelajaran berlangsung dikarenakan kurang pengawasan penggunaan *gadget* dari pihak sekolah pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak menerapkan aturan tentang penggunaan *gadget* juga selama berada di sekolah.

Pihak sekolah SMA UII Yogyakarta memperbolehkan peserta didiknya membawa *gadget* untuk pembelajaran di kelas, karena di sekolah tersebut sudah menggunakan media pembelajaran *e-learning* yang mengharuskan peserta didiknya membawa *gadget*. Tetapi pada realitanya penggunaan *gadget* di sekolah tidak dimanfaatkan dengan baik, masih banyak peserta didik yang menggunakan *gadget* bukan untuk pembelajaran, melainkan digunakan untuk bermain game, menonton tiktok, dan hal lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran di kelas. Sehingga aktivitas belajar peserta didik di kelas menjadi terganggu dan kurang kondusif.

Dari uraian permasalahan diatas peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik, sehingga hasil dari temuan ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik SMA UII Yogyakarta”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada pengaruh *gadget* terhadap sikap disiplin peserta didik SMA UII Yogyakarta ?
2. Apakah ada pengaruh *gadget* terhadap minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta ?
3. Seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta ?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan dalam rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk menganalisis pengaruh *gadget* terhadap sikap disiplin peserta didik SMA UII Yogyakarta
- b. Untuk menganalisis pengaruh *gadget* terhadap minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta
- c. Untuk menganalisis seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta

### 2. Kegunaan Penelitian

Adapun dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

a. Kegunaan secara Teoritis

Dalam penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi guru dan peserta didik di sekolah mengenai penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar.

b. Kegunaan secara Praktis

Kegunaan penelitian ini bagi sekolah diharapkan dapat memberikan informasi kepada peserta didik SMA UII Yogyakarta tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar. Informasi dalam penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi sekolah, agar peserta didik lebih bijak dan tertib dalam menggunakan *gadget* di kelas saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu juga kegunaan bagi peneliti, dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, dan dapat memberikan pengalaman belajar, serta dapat dijadikan sebagai referensi penerapan yang telah diperoleh di bangku kuliah.

#### **D. Sistematika Pembahasan**

Bab I merupakan penjelasan landasan penelitian yang terdiri dari latar belakang masalah penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik di SMA UII Yogyakarta, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan pembahasan tentang kajian-kajian penelitian terdahulu yang terdiri dari kajian pustaka dan landasan teori yang menguraikan tentang teori-teori pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik, kerangka berpikir, dan hipotesis masalah.

Bab III membahas tentang metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian dan pendekatan; subjek dan objek penelitian; tempat atau lokasi penelitian; variabel penelitian dan definisi operasional; populasi dan sampel penelitian; instrument dan teknik pengumpulan data; uji validitas dan realibilitas instrument; uji asumsi (uji normalitas, uji linieritas, dan homogenitas); dan teknik analisis data.

Bab IV terdiri dari hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan hasil pengujian hipotesis yang tidak lepas dari tujuan dan kerangka teori yang digunakan untuk membahas hasil penelitian

Bab V penutup terdiri dari kesimpulan dengan dijawabnya rumusan masalah dalam penelitian, dan memuat saran-saran guna memperbaiki masalah yang terjadi sehingga menjadi hal yang lebih baik lagi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka dilakukan dalam penelitian bertujuan untuk menghindari terjadinya penjiplakan pada tema penelitian. Maka dari itu, berikut adalah beberapa pemaparan tentang penelitian dan pembahasan terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian yang akan diangkat oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2018) dengan judul Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SDN 01 Kebonharjo, Klaten) menemukan bahwa *gadget* memiliki pengaruh positif dan negatif dalam pembentukan karakter pada anak. Hal tersebut bisa dilihat pada pola pengasuhan orang tua yang terlalu menyepelekan dampak yang ditimbulkan pada *gadget*. Anak-anak dalam menggunakan *gadget* sebagian besar hanya digunakan untuk bermain game dan menonton video animasi. Peran orang tua sangat penting dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak, karena untuk meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan. *Gadget* diharapkan dapat digunakan untuk hal-hal yang positif. Penelitian ini menggunakan *field research* dengan *participant observation* dan teknik pengambilan sample menggunakan *snowball sampling*, teknik analisis data yang digunakan

adalah triangulasi, metode penelitian yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara.<sup>6</sup>

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Muthi'ah dengan judul *Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur* berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif hasil penelitian pengaruh penggunaan gadget kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur berada pada posisi sedang, yaitu 57 %, sedangkan hasil minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur berada pada kategori sedang, yaitu 76%. Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 2,791$  sedangkan nilai  $t_{tabel} = 2,093$  artinya nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,791 > 2,093$ ). Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan gadget dan minat belajar peserta didik kelas atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *ex post facto*, teknik pengambilan sample nonprobability sampling yaitu sample purposive. Sedangkan metode pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner (angket) dan dokumentasi.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Denak, S, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SDN 01 Kebonharjo, Klaten)*, (Yogyakarta: UII, 2018). Hlm. IX.

<sup>7</sup> Ummi Muthi'ah, 2017, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur*, (Makassar: UIN Alauddin Makassar). Hlm. XV

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Selan, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar . Penelitian menggunakan metode kuantitatif dan dianalisa menggunakan Solutions Statistical Product and Service. Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa kelas V SDN 03 Salatiga cenderung rendah yaitu sebanyak 16 responden dan frekuensi dari dampak penggunaan *gadget* pada siswa kelas V SDN 03 Salatiga tergolong cenderung sedang, yakni sebanyak 12 responden serta analisa hasil belajar siswa kelas V SDN 03 Salatiga tergolong rendah, yakni sebanyak 18 responden. Berdasarkan hasil kuesioner dan hasil rekapan nilai raport, disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN 03 Salatiga dapat dikatakan bahwa tidak memiliki ketergantungan pada *gadget*.<sup>8</sup>

*Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Rohmah dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta menunjukkan hasil bahwa: (1) pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar sebesar 23,3%, terdapat pengaruh positif dengan nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,483, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar  $0,001 < 0,05$  dan penggunaan gadget berada dalam kategori tinggi sebesar 58,54%; (2) pengaruh lingkungan belajar terhadap minat

---

<sup>8</sup> Des Ozadad. S, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, (Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana: 2019). Hlm. 6

belajar sebesar 14,9%, terdapat pengaruh positif dengan nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,366, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar  $0,013 < 0,05$  dan lingkungan belajar berada dalam kategori rendah sebesar 58,54%; (3) pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar sebesar 42,1%, terdapat pengaruh positif dengan nilai  $R_y (1,2)$  sebesar 0,649, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar  $0,000 < 0,05$  dan minat belajar berada dalam kategori rendah sebesar 53,66%. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif, dan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dengan analisis deskriptif, analisis regresi sederhana dan ganda setelah uji prasyarat dilakukan.<sup>9</sup>

*Kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Hudaya dengan judul Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik menunjukkan hasil bahwa : 1) Tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap disiplin. 2) tidak terdapat pengaruh positif gadget terhadap minat belajar dan 3) tidak terdapat pengaruh linear antara variabel gadget terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa gadget tidak

---

<sup>9</sup> Chusna Oktia Rohmah, *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta* 'Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran', Vol. 6 No. 1 (2017), h. 109-119

mempengaruhi keduanya. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *ex post facto*.<sup>10</sup>

*Keenam*, penelitian yang dilakukan oleh Nurfajar, dkk dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 125 Taruna Karya Bandung, menunjukkan hasil bahwa frekuensi intensitas penggunaan gadget oleh siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung cenderung rendah yaitu sebanyak 16 responden dan frekuensi dampak penggunaan gadget pada siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung tergolong sedang yaitu sebanyak 12 responden dan analisis hasil belajar siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung tergolong rendah yaitu sebanyak 18 responden. Berdasarkan hasil angket dan hasil nilai raport disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN 125 Taruna Karya Bandung dapat dikatakan tidak memiliki ketergantungan terhadap gadget. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan dianalisis menggunakan Statistical Product and Service Solutions.<sup>11</sup>

*Ketujuh*, penelitian yang dilakukan oleh Witarsa, dkk dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 125 Taruna Karya Bandung, menunjukkan hasil bahwa

---

<sup>10</sup> Adeng Hudaya ,Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik'. Jurnal Research and Development Journal of Education., vol. 4 no. 2 (2018), h. 86-97

<sup>11</sup> Ilham, N, dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*, (Bandung: Teknologi Pembelajaran, 2021), hlm. 11153

gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, gadget sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka dari berbagai literatur yang berkaitan dengan apa yang diteliti.<sup>12</sup>

*Kedelapan*, penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Siswa, menunjukkan hasil bahwa menggunakan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase yang terendah yaitu 5,5% dan yang tertinggi 97,7%. Dan ditemukan nilai rata-ratanya sebesar 56%. Penelitian ini menggunakan desain meta analisis. Dalam penelitian ini, pengumpulan data diperoleh dari artikel-artikel pada jurnal online.<sup>13</sup>

Dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas terdapat persamaan dan perbedaan pada yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan

---

<sup>12</sup> Ramdhan, W, dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*, (Bandung: Pedagogik Vol. VI No. 1, 2018) hlm. 9

<sup>13</sup> Dian Kurniawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*, (Riau: Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan, 2020), hlm. 79.

dalam penelitian ini yaitu sama-sama melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada peserta didik. Tetapi dalam hal ini juga memiliki perbedaan yaitu peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan satu variabel bebas (X) dan dua variabel terikat (Y<sub>1</sub>) dan (Y<sub>2</sub>).

## **B. Landasan Teori**

### **1. Kajian Teori**

Kajian teori menurut John W. Best merupakan gambaran hubungan sebab-akibat diantara variabel-variabel. Pada teori terdapat keunggulan yang menjelaskan suatu gejala dan sebagai pondasi untuk memprediksi suatu gejala.<sup>14</sup> Berikut ini adalah teori yang berkaitan dengan variabel-variabel yang akan dilakukan oleh peneliti.

#### **a. Penggunaan *Gadget***

##### **1) Pengertian *Gadget***

*Gadget* merupakan media komunikasi yang berkembang dan berinovasi dari teknologi terbaru yang mempunyai berbagai fungsi canggih untuk membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis. *Gadget* diantaranya, yaitu *smartphone*, laptop, tablet, atau *ipad*

---

<sup>14</sup>John W. B, Sanapiah Faisal, and Mulyadi Guntur Waseso, *Metodologi penelitian pendidikan, Usaha Nasional*, 1982.

yang merupakan alat teknologi yang didalamnya berisikan aplikasi dan semua informasi tentang apapun di dunia ini.<sup>15</sup>

Penggunaan *gadget* saat ini sudah banyak digunakan oleh semua kalangan baik tua maupun muda. Hampir semua masyarakat mampu mengoperasikan *gadget*, terutama pada anak-anak usia sekolah ataupun remaja.<sup>16</sup> Mereka sangat akrab dengan penggunaan teknologi yang semakin canggih dan banyak memiliki kemudahan dalam penggunaannya serta fungsinya. Sehingga masyarakat seakan mau tidak mau pasti akan ketergantungan dengan alat teknologi ini. *Gadget* menjadi salah satu alat teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi.

Awal mulanya *gadget* adalah sebuah alat komunikasi yang hanya bisa digunakan untuk mengirim pesan, dan bertelpon saja, tetapi semenjak kemajuan zaman yang semakin maju dan berkembang, maka alat ini dirancang lebih canggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya, mulai dari bertelpon, mengirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, bermain game, mencari informasi melalui social media, dan berbagai fitur lainnya. Selain dari hal tersebut bahwa *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja yang

---

<sup>15</sup> Jarot Wijanarko, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital* (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016) hlm. 3.

<sup>16</sup> Denak, S, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SDN 01 Kebonharjo, Klaten)*, (Yogyakarta: UII, 2018). Hlm. 2

menggunakannya, tekhusus bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-harinya. Orang tua harus memantau anak-anaknya dalam penggunaan *gadget*, agar terhindar dari dampak negatif yang ditimbulkan. *Gadget* akan sangat membantu dan memudahkan dalam aktivitas sehari-hari apabila penggunanya dapat memanfaatkannya dengan baik.

## **2) Faktor Penggunaan *Gadget***

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi anak-anak dalam penggunaan *gadget*, yaitu sebagai berikut:

### **a. Faktor Internal**

Kontrol diri yang rendah. Seseorang tidak dapat mengontrol dirinya dikarenakan suatu hal yang berkaitan dengan kesenangannya.

### **b. Faktor Psikologi Anak**

*Gadget* dapat mempengaruhi otak, yang menjadikan seseorang menjadi kecanduan atau ketergantungan.

### **c. Faktor Sosial**

Menghambat interaksi sosial. Jiwa sosial pada individu akan berkurang, karena kurangnya interaksi dengan orang lain secara langsung, yang mengakibatkan anak menjadi lebih senang menyendiri dengan *gadget* nya dibandingkan berinteraksi

dengan orang lain. Faktor sosial lain yang mempengaruhinya, yaitu seperti status sosial.

#### **d. Faktor Eksternal**

Faktor yang dipengaruhi dari luar, yaitu sebagai berikut:

1. Keterjangkauan harga *gadget*. Keterjangkauan harga ini disebabkan karena saat ini banyak persaingan teknologi, sehingga mengakibatkan harga *gadget* yang semakin terjangkau untuk dibeli. Sebelum era teknologi seperti saat ini hanya golongan orang yang menengah keatas saja yang mampu untuk membeli *gadget*, tetapi pada saat ini karena harganya sudah mulai terjangkau, maka orang tua yang berpenghasilan pas-pasan saja mampu untuk membelikan *gadget* untuk anaknya.
2. Faktor lingkungan. Saat ini banyak anak-anak atau remaja yang mengikuti *trend* yang ada di lingkungannya, sehingga mereka mengharuskan untuk mempunyai *gadget*. Bisa dikatakan juga saat ini *gadget* merupakan sebuah kebutuhan dari setiap individu, karena pada setiap aktivitas menuntut kita untuk menggunakan *gadget*.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Beauty Manumpil, Yudi Ismanto dan Onibala Franly, *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado*, Ejournal Keperawatan (e-Kep), vo.1 3 no 2 (2015), h. 1-6

3. Faktor dari penggunaan aplikasi. Pada *gadget* banyak aplikasi yang membuat peserta didik kecanduan dalam mengoprasikannya sampai lupa waktu, hal itu disebabkan oleh aplikasi atau fasilitas yang menarik perhatian, seperti *game online*, tiktok, instagram, youtube, dan aplikasi lainnya. Penggunaan aplikasi yang berlebihan bagi peserta didik akan berpengaruh buruk, dan dapat menghambat proses tumbuh kembang kemampuan bersosialisi dengan lingkungan sekitarnya. Peserta didik akan kehilangan momen bermain dengan teman di lingkungan sekolahnya. Selain itu juga aplikasi yang terdapat pada *gadget* membuat terganggunya aktivitas belajar mengajar di dalam kelas, karena peserta didik asyik mengoperasikan *gadget* nya.

### **3) Dampak Penggunaan Gadget**

*Gadget* memiliki dampak positif dan negatif tergantung siapa yang menggunakannya, dan bagaimana seseorang tersebut menggunakannya. Adapun dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*, yaitu sebagai berikut:

#### **a. Dampak Positif**

1. Dapat berkomunikasi jarak jauh, Dengan adanya *gadget* atau *smarthphone* saat ini masyarakat tidak lagi kesulitan untuk berkomunikasi jarak jauh dengan kerabat, dan keluarga.

Komunikasi dapat dilakukan melalui telephone atau mengirim pesan yang berbasis *online*, seperti melalui aplikasi *WhatsApp*, panggilan video dengan *Skype* atau *Line*, dan lain sebagainya.

2. Memperluas jaringan persahabatan. Dengan adanya *gadget* maka kita dapat memperluas jaringan persahabatan, karena dengan mudahnya kita dapat bergabung ke social media.
3. Menambah ilmu pengetahuan. Dengan adanya *gadget* yang semakin canggih maka anak-anak akan dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi mengenai pelajaran di sekolah. Misalnya, seperti browsing internet yang dapat dilakukan kapan saja, dan dimana saja situs yang ingin kita ketahui.<sup>18</sup>

#### **b. Dampak Negatif**

1. Dengan seringnya menggunakan *gadget* maka interaksi sosial secara langsung antar pelajar dengan pelajar, pelajar dengan guru, dan pelajar dengan masyarakat mejadi berkurang, bahkan lama-kelamaan hal itu bisa menghilang. Anak-anak akan mengabaikan orang di sekitarnya, dan mereka akan keasikan mengoperasikan *gadget* nya.

---

<sup>18</sup> Denak Sintia Rahmawati, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SDN 01 Kebonharjo, Klaten)*, (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2017), hlm. 17

2. Anak-anak akan kecanduan dalam bermain *gadget*. Pada awalnya mereka hanya bermain sosial media atau bermain game saja, tetapi lama-kelamaan mereka akan menemukan kesenang dan kehilangan kontrol dalam menggunakannya, sehingga hal ini akan menjadikan sebuah kebiasaan yang sulit dihindari.
3. Bahaya radiasi. Kegiatan lama menatap *gadget* akan menimbulkan efek samping pada mata, yaitu mata akan lebih cepat merasa lelah, karena dipaksa untuk fokus menatap layar
4. *Gadget* memudahkan anak-anak untuk mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya untuk diakses, seperti menyimpan foto-foto atau video porno dan kekerasan yang mengakibatkan adanya keinginan untuk mencoba tanpa memikirkan resikonya.
5. Dalam proses pembelajaran *gadget* dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah. Misalnya ketika guru menjelaskan materi di dalam kelas tetapi peserta didiknya asik bermain *gadget*, tidak memperhatikan gurunya.

#### **4) Pengaruh Penggunaan *Gadget* pada Peserta Didik**

*Gadget* masih sering disalahgunakan di kalangan remaja. Seharusnya *gadget* dapat digunakan untuk fasilitas penunjang

pembelajaran, tetapi justru digunakan untuk hal-hal yang tidak baik, dan menimbulkan pengaruh buruk. Seperti contohnya yang peneliti lihat pada tahap observasi di SMA UII Yogyakarta, bahwa hampir semua peserta didik yang membawa *gadget* ke sekolah tidak menggunakan fasilitasnya dengan baik, justru mereka menggunakannya untuk bermain game atau bermain aplikasi yang lebih menarik, seperti tiktok, youtube, instagram, dan lain sebagainya pada saat guru menjelaskan materi di dalam kelas.

Selain itu juga pengaruh buruk yang disebabkan oleh *gadget* pada peserta didik, yaitu *gadget* sering digunakan sebagai alat contekan, baik saat ulangan harian maupun ulangan umum. Mereka dapat mencari jawabannya melalui internet, karena teknologi yang semakin canggih saat ini. Tanpa kita sadari bahwa *gadget* telah menjadi salah satu faktor penggerus kepribadian bangsa. Seperti yang kita ketahui banyak masyarakat Indonesia yang terkenal akan keramahannya, tetapi seiring berjalannya waktu dan perkembangan *gadget*, maka keramahan saat ini sudah mulai luntur dan berganti dengan sifat yang individualisme, atau lebih senang menyendiri. Hal ini disebabkan karena pengaruh *gadget*.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Desi Dwi Wahyuni, *Musuh-Musuh Pelajar: Gadget, Westernisasi, Pergaulan Bebas (Bahaya Ponsel)*, Yogyakarta, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Bahasa, 2017), hlm. 49.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rideout, terdapat hasil yang menyatakan bahwa anak yang berusia 5 hingga 10 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar *gadget* selama 1 jam 58 menit dalam pada setiap harinya, dan anak yang berusia 11 hingga 16 tahun mereka menghabiskan waktu di depan layar *gadget* selama 2 jam 21 menit pada setiap harinya. Tetapi hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger, ia menyatakan bahwa anak-anak hanya boleh berada di depan layar *gadget* 1 jam saja pada setiap harinya.<sup>20</sup>

Penggunaan *gadget* merupakan sarana yang dapat memudahkan aktivitas sehari-hari manusia, tetapi harus pandai memperhatikan indikator-indikatornya, seperti frekuensi penggunaan *gadget*, dan juga durasi waktu pemakaiannya, karena dalam penggunaan *gadget* diharapkan dapat memanfaatkannya lebih tepat.

## **b. Sikap Disiplin**

### **1) Pengertian Sikap Disiplin**

Kata disiplin menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mempunyai arti ketaatan dan kepatuhan pada aturan, tata tertib dan lain sebagainya.<sup>21</sup> Adapun pengertian sikap disiplin merupakan suatu perilaku seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib

---

<sup>20</sup> Wiesma Novitasari, W. ,*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun*, 'Jurnal PAUD Teratai, vol.5 no. 3. h 182-186.

<sup>21</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1997, hal: 747

yang didorong oleh kesadaran, tanpa adanya paksaan dari pihak luar.<sup>22</sup> Sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari harus kita tanamkan dan wujudkan baik di lingkungan keluarga, lingkungan organisasi, maupun di lingkungan masyarakat pada umumnya.

Pada peserta didik sikap disiplin merupakan suatu perilaku yang pasti diharapkan oleh seorang guru, agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu mempunyai sikap disiplin sangatlah penting bagi seorang pelajar atau peserta didik.

Sikap disiplin akan terwujud dalam diri seseorang melalui pembinaan sejak dini, yaitu dimulai dari lingkungan keluarga melalui pendidikan yang ditanamkan oleh orang tua. Dengan bertambahnya usia maka pembinaan yang sudah diajarkan oleh orang tua akan semakin menyatu dalam diri seseorang.<sup>23</sup>

## 2) Urgensi Sikap Disiplin

Sikap disiplin dalam pembelajaran sangat diperlukan. Disiplin dapat memunculkan semangat untuk menghargai waktu. Seseorang

---

<sup>22</sup> Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka, 2006), Hlm 114.

<sup>23</sup> Fadilah Khoirur Rahmah, 2017, *Strategi Pembinaan Sikap Disiplin Pada Peserta Didik Kelas VIII di MTS Al-Hurriyah Kecamatan Panei Kabupaten Simalungun*, Medan: UIN Sumatera Utara. Hlm.20

yang memiliki sikap disiplin ia akan sangat menghargai waktu, dan tidak mensia-siakan waktunya. Budaya jam karet sangat tidak disukai oleh seorang yang disiplin dalam belajar. Setiap jam atau bahkan setiap detiknya bagi peserta didik yang menuntut ilmu sangatlah berarti, mereka akan menuntut ilmu di dimana pun dan kapan pun juga.<sup>24</sup>

Peserta didik ketika sudah memasuki sekolah, maka mereka akan dihadapkan pada berbagai peraturan dan tata tertib sekolah yang harus ditaati dan dilaksanakan. Mereka tidak boleh melanggarnya, jika melanggar maka akan diberikan sanksi oleh guru. Peraturan yang harus ditaati misalnya peserta didik diharuskan masuk sekolah tepat pada waktunya, berpakaian rapi sesuai dengan peraturan yang diberlakukan sekolah, atau penggunaan *gadget* hanya diberlakukan untuk mengakses media pembelajaran saja. Peraturan sekolah dibuat agar terciptanya suasana belajar yang baik dan harmonis, sehingga para peserta didik diharapkan dapat belajar dengan baik dan menggapai cita-citanya.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Drs. Syaiful Bahri Djamarah, *Rahasia Sukses Dalam Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hal: 12-13

<sup>25</sup> Drs. Achmad Yunan S dan R. E. M Soejanegara, Sm. Hk, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Sekolah Menengah Umum*, (Bandung : Angkasa, 1994), hal : 108

### 3) Indikator Disiplin

Kedisiplinan peserta didik harus tetap terkendali dengan baik guna menjaga kualitas pendidikan yang sesuai, maka dalam hal ini perlu dilakukan pembinaan. Ada beberapa indikator kedisiplinan yang dapat membina peserta didik dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik melaksanakan tata tertib di sekolah dengan baik, karena tata tertib yang berlaku adalah sebuah aturan dan ketentuan yang harus ditaati, seperti taat terhadap aturan sekolah, taat terhadap kegiatan belajar mengajar di sekolah, dan melaksanakan tugas-tugas sebagai bentuk tanggung jawab peserta didik di sekolah.<sup>26</sup>
2. Saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas perlu adanya perhatian yang baik dari guru dan peserta didik, agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Apabila guru peserta didik tidak memberikan perhatian yang baik maka proses pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Arsyi, Mirdanda, *Motivasi Beprestasi dan Disiplin Peserta Didik*, (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018), Hlm 26.

<sup>27</sup> Tu'u, Tulus, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Belajar*, (Jakarta: Grasindo, 2004)

3. Peserta didik tidak membuat keributan di dalam kelas dan membantu kelancaran proses pembelajaran.

### **c. Minat Belajar**

Peserta didik akan mencapai hasil belajar yang maksimal apabila belajar secara sungguh-sungguh. Aktivitas belajar yang dilaksanakan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang muncul dalam diri seorang peserta didik. Jika seorang peserta didik sudah mempunyai keinginan dalam dirinya untuk mulai belajar, maka peserta didik akan memiliki rasa ketertarikannya untuk belajar. Ketertarikan yang dimaksud, yaitu minat belajar.

#### **1) Pengertian Minat Belajar**

Minat merupakan rasa ketertarikan seseorang terhadap suatu objek, baik objek yang berupa bentar hidup, maupun benda yang tidak hidup.<sup>28</sup> Minat sangat berpengaruh terhadap pembelajaran, karena dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang diinginkannya. Sebaliknya, tanpa adanya minat, maka seseorang tidak akan mungkin melakukannya. Minat dapat timbul dengan sendirinya, yang ditandai dengan rasa suka terhadap sesuatu. Minat merupakan salah satu peran yang penting dalam kehidupan seseorang.

---

<sup>28</sup> Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm. 44.

Sedangkan yang dimaksud dari belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari. Aktivitas dilakukan, yaitu berupa serangkaian kegiatan fisik dan mental yang mengarahkan pada perkembangan pribadi seseorang yang berkaitan dengan unsur cipta, *kognitif, afektif, dan psikomotor*.<sup>29</sup>

Minat belajar adalah sebuah perhatian, rasa suka, atau ketertarikan seorang peserta didik terhadap suatu pembelajaran yang ditunjukkan melalui semangatnya, dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.<sup>30</sup> Peserta didik akan berperan aktif dalam pembelajaran jika ia memiliki rasa ketertarikannya, peserta didik akan menampakkan dirinya perasaan suka, dan melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman.

## **2) Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Minat belajar merupakan sebuah penentuan dalam kegiatan pembelajaran. Jika minat belajar peserta didik tinggi, maka akan berdampak pada prestasi belajar peserta didik. Menurut Naeklan

---

<sup>29</sup> Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), hlm. 2.

<sup>30</sup> Casdari, *Peningkatan Minat Belajar Anak* (Malang: Bayumedia, 2006)), hlm. 5.

Simbolon (2014) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar pada peserta didik, yaitu sebagai berikut:<sup>31</sup>

#### 1. Motivasi dan Cita-cita

Motivasi merupakan sebuah dorongan dari dalam diri ataupun dorongan dari orang di sekitar. Dengan adanya motivasi yang dimiliki oleh seorang peserta didik, maka hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar di dalam kelas. Peserta didik yang termotivasi suatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran, maka ia akan memunculkan minat terhadap pembelajaran itu sendiri.

Sedangkan cita-cita merupakan sebuah keinginan dalam diri seseorang untuk mencapai suatu hal di waktu tertentu. Minat belajar akan tumbuh dalam diri peserta didik, dikarenakan peserta didik mempunyai cita-cita yang ingin ia capai dan adanya dorongan motivasi.

#### 2. Keluarga

Keluarga merupakan sumber pendidikan pertama bagi peserta didik, karena dari sejak lahir seorang peserta didik sudah mendapatkan pendidikannya dari orang tua dan

---

<sup>31</sup> Naeklan, Simbolon, *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik*, (Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed 1.2, 2014), hlm. 16.

keluarga. Sudah seharusnya orang tua berperan penting dalam memberikan contoh dan membangkitkan minat belajar peserta didik, dimulai dari sejak kecil. Agar peserta didik terbiasa untuk belajar di rumah maupun di sekolah.

### 3. Peran Guru

Peran seorang guru dalam mempengaruhi belajar peserta didiknya juga perlu diperhatikan. Guru adalah fasilitator dalam pembelajaran. Guru sudah sepatutnya dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

### 4. Sarana dan Prasarana

Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai di sekolah maka akan sangat mendukung minat belajar peserta didik. Tetapi sebaliknya, jika sarana dan prasarana untuk pembelajaran di sekolah kurang memadai maka minat dan belajar peserta didik pun akan berkurang dan membuat mereka tidak bersemangat dalam belajar.

### 5. Teman pergaulan

Teman dalam bergaul peserta didik baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah juga dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Karena teman

bergaul dapat memberikan dampak yang baik maupun yang buruk bagi kehidupan peserta didik. Jika kita berteman dengan peserta didik yang memiliki minat yang tinggi dalam belajar maka kita sebagai temannya juga akan terkena dampak baiknya. Tetapi sebaliknya jika seorang peserta didik bergaul dengan teman yang bermalas-malasan dan tidak mempunyai semangat dalam belajar maka peserta didik tersebut juga tidak akan mempunyai minat dan semangat dalam belajar.

#### 6. Media masa

Media masa seperti televisi, radio, majalah surat kabar, dan juga alat komunikasi (*handphone/gadget*) juga dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Karena waktu yang dimiliki oleh peserta didik akan terbuang sia-sia dengan adanya media masa yang sedang berkembang pesat saat ini.

## 2. Kerangka Berpikir

Di era globalisasi saat ini teknologi pada *gadget* berkembang sangat pesat. Penggunaan *gadget* sudah banyak digunakan oleh semua kalangan masyarakat, terutama pada pelajar. Penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah mempunyai pengaruh buruk yang menyebabkan kurang disiplin

dan rendahnya minat belajar peserta didik pada saat jam pembelajaran berlangsung. Berbagai penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* juga sudah banyak dilakukan. *Gadget* memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia, terutama pada peserta didik. *Gadget* masih sering disalahgunakan, seharusnya *gadget* dapat digunakan untuk fasilitas penunjang pembelajaran, tetapi justru digunakan untuk hal-hal yang tidak baik dan menimbulkan pengaruh buruk. Banyak faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada peserta didik, salah satunya faktor dari penggunaan aplikasi yang membuat peserta didik kecanduan dalam mengoprasikannya sampai lupa waktu, hal itu disebabkan oleh aplikasi atau fasilitas yang menarik perhatian, seperti *game online*, tiktok, instagram, youtube, dan aplikasi lainnya. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, oleh karena itu peran orang tua dan guru sangatlah penting dalam mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju saat ini.

### **3. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan sebuah asumsi yang akan diuji kebenarannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Hipotesis dalam penelitian kuantitatif dapat berupa hipotesis satu variabel dan hipotesis dua atau lebih variabel yang dikenal sebagai hipotesis kausal.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Bambang Prasetyo, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2010), Hlm. 76.

Hipotesis dilakukan untuk menyatakan antar variabel dan mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antar variabel, yang mana pada penelitian ini “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik SMA UII Yogyakarta” akan membuktikan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar. Jadi hipotesis pada penelitian ini, yaitu:

Ha : Terdapat pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta.

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Pendekatan**

Penelitian ini merupakan penelitian *ex post facto*. *Ex post facto* merupakan penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi. Penelitian *ex post facto* memiliki tujuan yaitu menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala, atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas secara keseluruhan sudah terjadi. Pendekatan penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

#### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah beberapa peserta didik kelas X, XI, XII yang dipilih secara acak oleh peneliti. Objek yang akan digunakan dalam penelitian yaitu penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar di SMA UII Yogyakarta.

#### **C. Tempat atau Lokasi Penelitian**

Dalam pemilihan dan penentuan lokasi penelitian ini peneliti melihat dan meninjau dari aspek-aspek yang dibutuhkan untuk memperoleh data, terkait dengan hal tersebut maka penelitian ini dilakukan di SMA UII, Jalan Taman Siswa No. 158, Wirogunan, Kecamatan Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pemilihan lokasi penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik di

SMA UII yang diperbolehkan menggunakan *gadget* selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Dengan adanya aturan tersebut, maka membuat peserta didik merasa bebas menggunakan *gadget* selama proses pembelajaran berlangsung.

#### D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel terikat yaitu sikap disiplin ( $Y_1$ ) dan minat belajar peserta didik ( $Y_2$ ) SMA UII Yogyakarta.

**Tabel 1. Definisi Operasional Variabel**

No.	Variabel	Indikator
1	Penggunaan <i>gadget</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Frekuensi penggunaan <i>gadget</i></li> <li>2. Dampak penggunaan <i>gadget</i> pada peserta didik</li> <li>3. Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>gadget</i></li> </ol>
2	Sikap disiplin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Taat pada tata tertib sekolah</li> <li>2. Memperhatikan guru saat pembelajaran</li> <li>3. Memperhatikan guru saat pembelajaran</li> </ol>
3	Minat belajar peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengikuti pembelajaran di dalam kelas</li> <li>2. Fokus pada pembelajaran</li> <li>3. Aktif dalam pembelajaran</li> </ol>

## E. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel adalah sebuah sumber data dalam penelitian.

### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan obyek penelitian terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai test atau peristiwa sebagai sumber data yang mempunyai karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Populasi lebih cenderung pada penentuan jumlah sumber data yang mempunyai karakteristik tertentu.<sup>33</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X, XI, XII SMA UII Yogyakarta. Adapun jumlah peserta didik dapat dilihat pada table dibawah ini:

**Tabel 2. Jumlah Peserta Didik SMA UII Yogyakarta  
Tahun Ajaran 2022-2023**

No	Kelas		L	P	Jumlah	Total
1	X	X-ICT	13	8	21	121
		X-1	20	14	34	
		X-2	18	16	34	
		X-3	13	19	32	
2	XI	XI-IPS 1	19	9	28	

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, hlm. 150.

		XI-IPS 2	20	9	29	<b>90</b>
		XI-MIPA	22	11	33	
3	XII	XII-IPS	13	10	23	<b>37</b>
		XII-MIPA	7	7	14	
<b>TOTAL KESELURUHAN : 248 Peserta Didik</b>						

## 2. Sampel

Sampel dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam sebuah penelitian. Dengan kata lain bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Menurut Sudjana sampel merupakan sebagian yang diambil dari populasi dengan cara-cara tertentu. Populasi secara kuantitatif jumlahnya cukup besar, sehingga tidak memungkinkan untuk menjangkau seluruhnya yang ada pada populasi, dikarenakan keterbatasan dana, tenaga, waktu, dan selain itu juga hasilnya belum tentu akan lebih obyektif. Dengan keadaan seperti itu maka sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili) atau menjadi sumber data yang sesungguhnya.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 118.

Dalam menentukan sampel dari suatu populasi yang akan digunakan dalam penelitian perlu adanya penarikan sampel atau *sampling*. pengambilan sampel merupakan sebuah proses seleksi, penentuan jenis sampel dan juga perhitungan besarnya sebuah sampel yang digunakan sebagai subjek atau objek penelitian.<sup>35</sup> Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini, yaitu *probability sampling*, dimana teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang sama pada setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Maka dari itu peneliti menggunakan teknik *proportional stratified random sampling* dalam penelitiannya. Teknik *proportional stratified random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan proporsi dan juga berdasarkan strata. Anggota sampling yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu peserta didik kelas X, XI, XII terdiri dari 9 kelas dan kemudian dari masing-masing kelas hanya diambil perwakilan 6 peserta didik saja sebagai sampel penelitian. Anggota sampel yang dinyatakan sebagai ukuran sampel yaitu berjumlah 54 peserta didik SMA UII Yogyakarta.

## **F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan guna memperoleh data dalam penelitian. Instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu lembar kuesioner atau angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dimana

---

<sup>35</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. VII; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 252.

pada angket tersebut berisikan sejumlah daftar pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden, pengumpulan data ini dapat diberikan kepada responden secara langsung ataupun melalui internet.

Angket terdiri dari dua jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yaitu angket terbuka dan tertutup. Jenis kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup, yakni kuesioner yang berisikan pertanyaan yang juga disertai dengan alternatif jawabannya, jadi responden hanya bisa menjawab pertanyaan dengan menyesuaikan jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti.<sup>36</sup>

Peneliti menggunakan skala likert dalam penelitian ini yang dianalisis dengan cara pemberian skor pada pernyataan peserta didik. Dalam skala *likert*, responden tidak hanya memilih pernyataan-pernyataan positif saja, tetapi pernyataan-pernyataan negatif juga.<sup>37</sup> Pada pernyataan positif alternatif jawaban sangat setuju peneliti memberikan skor tertinggi yaitu 5 dan alternatif jawaban sangat tidak setuju peneliti memberikan skor terendah yaitu 1. Sedangkan pada pernyataan negatif, alternatif jawaban sangat setuju peneliti memberikan skor 1 dan alternatif jawaban sangat tidak setuju peneliti memberikan skor 5.

---

<sup>36</sup> Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 128.

<sup>37</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 237.

**Tabel 3. Skor Item Skala Likert**

<b>Sifat Pernyataan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>N</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
<i>Favorable</i> (Positif)	5	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i> (Negatif)	1	2	3	4	5

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Berikut dijabarkan kisi-kisi instrument dari masing-masing variabel yang digunakan untuk memperoleh penelitian.

**Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Gadget**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	1, 2*	2
2.	Dampak penggunaan <i>gadget</i> pada peserta didik	3, 4, 5, 6*	4
3.	Faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>gadget</i>	7*	1
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Sikap Disiplin**

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Taat pada tata tertib sekolah	1, 2*	2
2.	Tidak membuat keributan di dalam kelas	3, 4*	2
3.	Memperhatikan guru saat pembelajaran	5, 6*	2
<b>Jumlah</b>			<b>6</b>

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar**

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Rasa suka atau ketertarikan peserta didik terhadap hal dipelajari	1, 2, 3*	3
2.	Perhatian terhadap pembelajaran	4, 5*	2
3.	Memperhatikan guru saat pembelajaran	6, 7, 8, 9, 10*, 11*	6
<b>Jumlah</b>			<b>11</b>

\*) Pernyataan negatif

### **G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Validitas dapat diartikan sebagai suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dalam suatu instrumen, atau mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang akan digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Sedangkan realibilitas adalah tingkat kepercayaan hasil suatu pengukuran, berkaitan dengan ketepatan alat ukur. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa

kali untuk mengukur obyek yang sama maka akan menghasilkan data yang sama atau memiliki nilai yang konsisten, walaupun dengan waktu yang berbeda.<sup>38</sup>

Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat yang mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Tetapi hal ini tidak berarti bahwa menggunakan instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya maka otomatis hasil atau data penelitiannya akan menjadi valid dan reliabel. Hal ini masih harus dipengaruhi oleh kondisi obyek yang akan diteliti, dan kemampuan seseorang yang menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Maka dari itu, seorang peneliti harus mampu mengendalikan obyek yang diteliti dan meningkatkan kemampuan, serta menggunakan instrumen untuk mengukur variabel yang akan diteliti.<sup>39</sup> Uji keabsahan data validitas dalam penelitian ini yaitu dengan rumus *Product Moment Correlation*, sedangkan realibilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25 *for Windows*. Setelah dilakukan perhitungan maka selanjutnya dapat diketahui butir pernyataan tersebut valid atau tidak valid dengan kaidah keputusan yang digunakan yaitu

---

<sup>38</sup> Nasution, S, *Metode Reseaech (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Hal: 107

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta.cv, 2015), h. 121-122.

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  pada signifikan 5% maka butir pernyataan dinyatakan valid. Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka butir soal dinyatakan tidak valid. Dalam uji realibilitas peneliti menggunakan kaidah interpretasi untuk mengetahui tingkat hubungan hasil uji instrument sebagai berikut:<sup>40</sup>

**Tabel 7. Pedoman Interpretasi pada Koefisien Korelasi**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

#### **H. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas, dan Uji Multikolinearitas)**

Sebelum dilakukannya analisis data, maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis data atau uji asumsi. Uji asumsi merupakan mendugaan hasil sementara yang belum terbukti kebenarannya, uji asumsi dapat menentukan paradigma penelitian dan juga mampu mempengaruhi kesimpulan dalam sebuah penelitian.<sup>41</sup> Adapun uji asumsi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu uji normalitas, uji linieritas, dan homogenitas.

---

<sup>40</sup> Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta.cv) hal. 214

<sup>41</sup> Ummi Muthi'ah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur*, (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2017). Hlm. 58

## 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah dalam model regresi, nilai residu memiliki distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik ialah yang memiliki residu distribusi normal atau mendekati normal.<sup>42</sup> Dalam penelitian ini uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari penggunaan *gadget*, sikap disiplin dan minat belajar peserta didik terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi *SPSS 25 for Windows*. Kaidah hasil perhitungan apabila nilai *Kolmogorov-Smirnov* yang ditunjukkan oleh *Asymp Sig.* lebih besar dari atau sama dengan 0,05 maka distribusi data merupakan normal. Tetapi sebaliknya, jika nilai *Asymp. Sig.* lebih kecil dari 0,05 maka distribusi data tidak normal.

## 2. Uji Linieritas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan yang linier atau sesuai dengan hasil pengamatan. Dilakukan sebagai prasyarat sebelum analisis korelasi dan analisis regresi. Jika kita akan melihat suatu hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas atau kita akan melihat pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat maka kita perlu melakukan uji

---

<sup>42</sup> Ghozali, dkk, *Analisis Multivariat dan Ekonometrika dengan Eviews 10*, (Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang, 2017) Hlm. 145

prasyarat tambahan, yaitu uji linieritas. Uji linearitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji DurbinWatson, tes Ramsey atau tes pengali Lagrange. Dalam penelitian ini uji linearitas yang dilakukan yaitu dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS versi 25 for Windows*. Kaidah yang digunakan yaitu apabila nilai signifikansi *linearity*  $> 0,05$  maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah linear. Tetapi sebaliknya, jika nilai signifikansi *linearity*  $\leq 0,05$  maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dalam non-linier.

### **3. Uji Multikolinieritas**

Uji Multikolinieritas digunakan untuk mengetahui terjadi atau tidaknya multikolinieritas antara variabel bebas satu dengan variabel bebas lainnya. Uji Multikolinieritas digunakan dengan bantuan aplikasi *SPSS versi 25 for Windows*. Kaidah yang ditentukan yaitu jika VIF (*Variance Inflation Factor*) kurang dari 10 maka dapat dikatakan tidak terjadi multikolinieritas. Tetapi sebaliknya, jika VIF lebih dari 10 maka dapat dikatakan terjadi multikolinieritas.

## **I. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini yaitu menggunakan data kuantitatif. Dengan digunakannya data kuantitatif peneliti beralasan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik dapat diukur dalam

bentuk angka, sehingga memungkinkan untuk menggunakan teknik analisis statistik.

Untuk mengetahui penelitian yang benar dan valid maka diperlukan analisis data yang valid. Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang mana menganalisis dengan cara mendeskripsikan data dalam bentuk angka-angka yang dihasilkan melalui rumus statistik dan pengolahan-pengolahan data yang akan diperoleh kesimpulan angka, tabel, dan lain sebagainya. Kemudian hasil dari kesimpulan tersebut diterjemahkan kedalam bentuk kata-kata, sehingga makna yang ada penelitian ini dapat dimengerti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus Regresi Linear Sederhana, karena untuk mencari seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta. Analisis data ini dihitung dengan bantuan aplikasi *SPSS versi 25 for Windows*.

Rumus regresi Linier  $Y = a + b X$

Keterangan:<sup>43</sup>

Y = Nilai yang diprediksi

a = Konstanta atau bila harga  $X=0$

---

<sup>43</sup> Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2013) Hlm, 262

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independent

## J. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan suatu perumusan sementara. Pada penelitian kuantitatif pengujian hipotesis dilakukan dengan pengujian statistik, sehingga relatif mendekati suatu kebenaran yang diharapkan.<sup>44</sup> Maka dari itu seseorang akan lebih mudah mengerti dengan penjelasan pengujiannya, dan juga dapat mengetahui sampai sejauh mana hipotesis diterima atau ditolak.

Ada dua jenis hipotesis terhadap koefisien regresi yang dapat dilakukan yaitu dengan uji-*F* dan uji-*t*.<sup>45</sup>

Dalam pengujian hipotesis penelitian ini penulis menggunakan uji *t*. Pengujian terhadap variabel-variabel independen secara parsial (individu) yang ditujukan untuk melihat signifikan dan pengaruh variabel independen secara individu terhadap varian variabel dependen, dengan asumsi variabel independen lainnya sebagai konstan. Langkah-langkah pengujian (uji-*t*) adalah sebagai berikut:

### a. Menentukan hipotesis

---

<sup>44</sup> M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 98

<sup>45</sup> Nacrowi D Nacrowi dan Hardius Usman, *Pendekatan Populer dan Praktisi Ekonometrika untuk Analisis Ekonomi dan Keuangan* (Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2006), 16.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh antara variabel independent dan variabel dependent.

$H_a$  : Terdapat pengaruh antara variabel independent dan variabel dependent.

b. Menentukan tingkat signifikansi

Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05.

Tingkat signifikansi 0,05 merupakan ukuran yang sering digunakan dalam penelitian.

c. Menentukan  $t_{hitung}$

$T_{hitung}$  di dapat dari *output* SPSS

d. Menentukan  $t_{tabel}$

Tabel distribusi  $t_{tabel} = t (\alpha/2 ; n-k-1)$

menghitung derajat kebebasan (df)  $n-k-1$  dimana  $n$  merupakan jumlah data dan  $k$  merupakan jumlah variabel independent.

e. Kriteria pengujian

$H_0$  diterima apabila  $t_{tabel} \leq t_{hitung}$

$H_0$  ditolak apabila  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Singkat Lokasi Penelitian

Pada bab IV ini akan dijelaskan hasil penelitian berdasarkan informasi dan penemuan data di lapangan yang telah diperoleh dari instrumen penelitian yang berkaitan dengan variabel penggunaan *gadget* (X), sikap disiplin (Y1) dan minat belajar (Y2) di SMA UII Yogyakarta. Setelah data di lapangan terkumpul, maka tahap selanjutnya yaitu dianalisis.

#### 1. Profil Sekolah SMA UII Yogyakarta

##### a. Identitas Sekolah

Nama Instansi	SMA UII Yogyakarta
Jenjang	SMA
Kecamatan	Mergangsan
Status Sekolah	Swasta
NSS	302040116061
No SK Ijin Operasional Pendirian Sekolah	1994-05-15, 1052/I13/J/94
Akreditasi	A
No Telepone Sekolah	(0274) 489 693
Alamat Email	smauiibanguntapan@gmail.com
Alamat	Jalam Taman Siswa No. 158, Wirogunan, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta

SMA UII saat ini sudah pindah lokasi yang awalnya di Jalan Sorowajan Baru 02 No.1, Tegal Tandan Banguntapan, Kec. Banguntapan, Bantul pindah ke Jalan Taman Siswa 158, Wirogunan, Kec.Mergangsan, Kota Yogyakarta, Prov.DIY. Kepindahan tersebut memang sudah direncanakan sejak lama dalam roadmap SMA UII untuk lebih meningkatkan kualitas SMA UII Yogyakarta.

Dengan adanya peningkatan kualitas baik sarana dan prasarana tersebut diharapkan dapat meningkatkan produktivitas belajar peserta didik di sekolah. Adapun letak geografis SMA UII Yogyakarta merupakan lokasi yang sangat strategis untuk pembelajaran, karena berada di tengah Kota Yogyakarta.

#### **b. Sejarah Singkat**

SMA UII unggulan Yogyakarta yang didirikan oleh Badan Wakaf UII Yogyakarta. Berdiri dengan SK Nomor 15 Tahun 1994 tertanggal 15 Mei 1994, kemudian dikukuhkan oleh SK Kakanwil Depdikbud Provinsi DIY, Drs. H. Sutopo Sahib pada tanggal 16 Juli 1994 bertepatan tanggal 7 Shafar 1415H. Empat tahun kemudian di akreditasi mendapat status disamakan berdasarkan SK Direktur Jendereal Pendidikan RI Nomor: 35/C.C7/Kep/MN/1998 tertanggal 10 Maret 1998 dan di akreditasi ulang pada tahun 2003 dan status ini masih tetap bertahan berdasarkan SK Kepala Dinas P & K kabupaten Bantul Nomor: 119.a Tahun 2003, tanggal 1 November 2003. Pada tanggal 20

November 2006 Badan Akreditasi Nasional (BAN) menetapkan nilai akreditasi A (amat baik) dengan nilai 90,95 dan untuk akreditasi sampai saat ini masih mempertahankan nilai A (amat baik) dengan nilai 96,16 ditetapkan oleh BAN pada tanggal 12 November 2010 berlaku sampai tahun ajaran 2015/2016.<sup>46</sup>

Ide pendirian sekolah menengah sebagai ajang penelitian dan latihan mengajar mahasiswa Fakultas Tarbiyah sejak kurang lebih sepuluh tahunan dimunculkan. Namun demikian, sejauh bisa diperoleh data dari dokumen yang ada baru dalam beberapa tahun terakhir, ide tersebut mendapatkan kepastian tempat dalam keputusan Badan Wakaf UII.<sup>47</sup>

Dasar pemikiran diperlukannya suatu sekolah laboratorium bagi Fakultas Tarbiyah UII Yogyakarta antara lain:<sup>48</sup>

1. Sebagai lembaga pengembang ilmu pendidikan agama islam.
2. Sebagai lembaga pendidikan tenaga kependidikan (LPTK) yang membina calon guru agama islam yang keberadaannya dijamin UU No. 2/1989 tentang sistem pendidikan nasional.

---

<sup>46</sup> Profil Sekolah, “*Sejarah SMA UII*”, <https://smauiiyk.sch.id/profil/> (diakses pada 03 Maret 2023, pukul 19.35)

<sup>47</sup> *Ibid.*, (diakses pada tanggal 22 Agustus 2023, pukul 11.17)

<sup>48</sup> Profil Sekolah, “*Sejarah SMA UII*”, <https://smauiiyk.sch.id/profil/> (diakses pada 22 Agustus 2023, pukul 11.17)

3. Komunikasi intensif (lewat pertemuan rutin) antara fakultas dengan sekolah memungkinkan terjadinya tukar informasi yang secara tidak langsung sebenarnya menjadi ajang penelitian bagi dosen dan supervise (pembinaan) bagi guru-guru.

Pendirian sekolah selain sebagai laboratorium penelitian sekolah juga sebagai lembaga persiapan untuk mendapatkan bibit-bibit unggul calon mahasiswa UII. Perkembangan keputusan Badan Wakaf itu antara lain sebagai berikut:

1. Sidang Dewan Pengurus Badan Wakaf UII tanggal 25 Februari 1990 merekomendasikan pendirian sekolah laboratorium untuk Fakultas Tarbiyah UII
2. Sidang Dewan Pengurus Badan Wakaf UII tanggal 15 Februari 1992 menyetujui didirikannya lembaga pendidikan menengah semacam sekolah persiapan (pra) pendidikan tinggi.
3. Dewan pengurus Badan Wakaf UII pada tanggal 24 Januari 1993 menetapkan mengusahakan berdirinya sekolah persiapan UII.

Selain itu pada tahun yang sama Raker Bidang I UII di Kaliurang merekomendasikan agar segera direalisasikan pendirian sekolah laboratorium Fakultas Tarbiyah UII. Usaha-usaha konkrit yang dilakukan antara lain:

1. Rapat Kerja Fakultas Tarbiyah UII tanggal 27 Agustus 1993 memutuskan untuk membantu usaha merelalisasikan pendirian sekolah laboratorium Tarbiyah UII dengan membentuk Tim (Satgas) yang diketuai oleh Drs. Imam Efendi, MA.
2. Tim Satgas dengan berbagai pertimbangan “Marketability” bersepakat untuk mendirikan sekolah laboratorium dalam wujud Sekolah Menengah Umum tingkat Atas (SMA).
3. Dengan pertimbangan salah satu persyaratan utama untuk mendapatkan status dari Depdikbud adalah memiliki Gedung sendiri, Satgas Fakultas meminta Fakultas melalui Universitas meminta ijin penggunaan Gedung Sorowajan Barat yang selama ini digunakan Fakultas Tarbiyah untuk SMA UII.
4. Berdasarkan permintaan Fakultas, Rektor meminta ijin Badan Wakaf menggunakan Gedung Sorowajan Barat untuk SMA UII dengan surat No.803/B.V/1993 tanggal 30 September 1993.
5. Pada tanggal 06 Oktober 1993 Pengurus Badan Wakaf UII dengan surat No.155/A.I/1993 memberi ijin pemakaian Gedung Sorowajan Barat untuk SMA UII.
6. Pengurus Badan Wakaf menugaskan Rektor UII Yogyakarta dengan surat No:152/A.I/PH/1993 agar merintis segera pendirian sekolah laboratorium Tarbiyah UII dimaksud.

7. Untuk “memperkuat dan meluruskan” posisi Satgas Fakultas Tarbiyah, Rektor membentuk “Tim Persiapan Pendirian Sekolah Laboratorium Fakultas Tarbiyah UII” (sehari-hari disebut dengan “Tim Universitas”) dengan SK Rektor Nomor 135/B.VI/Rek/1993 tertanggal 12 Oktober 1993. Satgas/Tim Fakultas Tarbiyah tetap melakukan tugas yang bersifat operasional.
8. Satgas selanjutnya mengupayakan diterbitkannya izin operasional dari Kakanwil Depdikbud DIY. Izin operasional dengan STATUS TERDAFTAR dan jatah kelas dua kelas diperoleh bulan Januari 1994 dengan SK Kakanwil Depdikbud No.1052/I13/J/1994.
9. Berbekal izin operasional tersebut Fakultas melanjutkan tugas antara lain:
  - a. Pemetaan ulang tata ruang Gedung Sorowajan Barat menyesuaikan dengan standar (pembekuan) gedung untuk SMU tipe C.
  - b. Merancang kebutuhan fisik sekolah (meubeler dan sebagainya).
  - c. Menerima berkas-berkas lamaran guru dan karyawan.

SMA UII Yogyakarta berkomitmen meningkatkan mutu pendidikan dan lulusan berdaya saing global melalui pemenuhan sarana prasarana berstandar kampus ternama serta kualitas pembelajaran yang bermutu. SMA UII dari awal berdiri sampai sekarang prestasi akademik maupun non akademik selalu meningkat,

sehingga masyarakat sekitar mempercayakan SMA sebagai salah satu sekolah yang menjadi harapan para orang tua siswa untuk mendidik para siswa untuk meraih masa depan.

SMA UII mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih akan teknologi. Proses belajar mengajar di SMA UII Yogyakarta menggunakan aplikasi e-learning, sehingga peserta didik diperbolehkan untuk membawa *gadget* atau *smarthphone* untuk kegiatan belajar mengajar menggunakan e-learning.

**c. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah**

- 1) Visi : *“Terbentuknya Insan yang Betaqwa, Berprestasi dan Berbudaya Berdasarkan Nilai-nilai Keislaman serta memiliki Komitmen pada Keunggulan”*
- 2) Misi : Misi SMA UII adalah menyelenggarakan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi, keunggulan dan nilai-nilai dasar kehidupan yang dilandasi oleh nilai-nilai keislaman, dengan indikator sebagai berikut:
  - a. Peningkatan prestasi kelulusan;
  - b. Pengalaman nilai-nilai keislaman;
  - c. Peningkatan prestasi karya ilmiah;
  - d. Peningkatan prestasi dalam bidang olahraga dan seni;
  - e. Terpeliharanya lingkungan sekolah yang bersih, sikap dan tingkah laku yang ramah, disiplin, dan islami;

f. Peningkatan kepercayaan masyarakat.

3) Tujuan

a. Tujuan Umum

Meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, imtaq, akhlak mulia, serta keterampilan berbasis teknologi informasi dan kemampuan berkomunikasi peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut baik di tingkat nasional maupun internasional.

b. Tujuan Khusus

1) Mempersiapkan peserta didik agar setelah lulus menjadi imtaq, berakhlak mulia dan budi pekerti luhur, memiliki jiwa kepemimpinan, mandiri, berwawasan kebangsaan dan kemasyarakatan, saling menghargai dan menghormati serta hidup dalam kerukunan dan kebhinekaan, baik dalam lingkup lokal, nasional maupun internasional.

2) Membekali peserta didik agar memiliki keterampilan berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta mampu mengembangkan diri secara mandiri.

3) Menanamkan sifat ulet, gigih dan sportivitas yang tinggi kepada peserta didik dalam berkompetisi dan beradaptasi dengan lingkungan global.

4) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan agar mampu menjadi manusia yang berkepribadian budi pekerti luhur, cerdas, berkualitas dan berprestasi dalam bidang akademik, olahraga, dan seni, dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta hidup di masyarakat.

5) Memiliki standar minimal pelayanan yang dilengkapi dengan jaringan teknologi informasi dan komunikasi.

#### **d. Tata Tertib Penggunaan *Gadget* Peserta Didik SMA UII Yogyakarta**

Tata tertib sekolah dimaksudkan sebagai pedoman bagi peserta didik SMA UII Yogyakarta dalam bertutur kata, bersikap, berperilaku, bertindak dan melaksanakan kegiatan sehari-hari di sekolah dalam rangka menciptakan iklim dan kultur (budaya) sekolah. Secara khusus penggunaan alat komunikasi atau *gadget* di SMA UII Yogyakarta diatur juga didalam tata tertib. Sebagaimana disebutkan dalam surat keputusan Kepala Sekolah No. 424/199/BNG.A04. BAB XII Pasal 21 Tentang Alat Komunikasi (*Hand Phone*). Pada Ayat 1 yang berbunyi “Peserta didik dalam penggunaan HP diatur oleh sekolah.”<sup>49</sup>

Berdasarkan penjelasan Pasal 21 Ayat 1 diatas bahwa penggunaan *gadget* di sekolah tetap diperbolehkan selama mendapatkan izin dari

---

<sup>49</sup> Dokumen, “Surat Keputusan Kepala Sekolah SMA UII Yogyakarta”, <https://smauiiyk.sch.id/tata-tertib/> (diakses pada 24 Agustus 2023, pukul 15.35)

guru, terlebih untuk proses pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik dilarang menggunakan *gadget* pada saat KBM berlangsung, kecuali atas izin guru. Guru harus bertindak tegas apabila ada peserta didik yang melanggar peraturan tersebut, supaya proses pembelajaran berjalan dengan kondusif.

**e. Data Guru dan Karyawan SMA UII Yogyakarta**

Peran seorang guru merupakan sektor yang paling penting dalam proses pembelajaran dimanapun. Selain menjadi seorang pendidik, pengajar dan juga sumber pengetahuan guru juga merupakan seseorang yang layak disebut sebagai motivator bagi anak didiknya, sehingga dengan adanya seorang guru peserta didik dapat meningkatkan produktivitas belajar secara maksimal. Selain itu peran seorang karyawan juga dalam setiap instansi penting untuk membantu berjalannya proses administrasi, keamanan, dan kebersihan di sekolah, seperti satpam, karyawan tata usaha, petugas kebersihan, dan lain sebagainya.

Adapun berikut ini adalah data guru dan karyawan di SMA UII Yogyakarta yaitu sebagai berikut:

**Tabel 8. Data Guru dan Karyawan**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>JABATAN</b>
1.	Drs. Maman Surakhman, M.Pd.I	L	Kepala Sekolah
2.	Drs. Rubiyatno, M.M	L	Konsultan
3.	Sri Utami Ari Asih, S.Pd	P	Waka Kurikulum + Guru Bahasa Indonesia
4.	Purwaningsih, S.Si	P	Waka Kesiswaan + Guru Matematika
5.	Abdul Malik, S.Pd	L	Waka Sarpras + Guru Fisika
6.	Ir. Ninik Sunartiningsih	P	Guru Biologi
7.	Dra. Ratnaningsih	P	Guru PPKN
8.	Denny Alfianti, S.Pd	P	Guru Bahasa Indonesia + Koor. Perpustakaan
9.	Desy Indriyani, S.Pd	P	Waka Humas + Guru Ekonomi

10.	Denok Wigati, S.Pd	P	Guru Sejarah & Metopen
11.	Sri Lestariningsih, S.Pd	P	Guru Bahasa Inggris
12.	Novita Sari, S.Pd	P	Guru Geografi + Kepala TU
13.	Imron Rosyadi, M.Pd	L	Guru PAIBP & QH
14.	Zanita Kumoro Sari, S.Pd	P	Guru Matematika
15.	Eny Widyawati, S.Pd	P	Guru Sosiologi
16.	Sahuri, S.Pd	L	Guru Seni Budaya
17.	Sri Umayah, M.Si	P	Guru
18.	Huda Windy Pramuartha., S.Pd	L	Guru Bahasa Jawa
19.	Yayang Vicky Permadi, S.Pd	L	Guru
20.	Chaamid Nur F., S.Pd	L	Guru PAIBP & QH
21.	Mahfuzh Mushthofainal Akhyar A.Md. Kom	L	Guru Informatika + Karyawan
22.	Ratna Dyah Hartanti, M.Pd	P	Guru Biologi
23.	Latifah Larassati, S.Pd.	P	Guru Ekonomi & Entrepreneur
24.	Dita Widya Desi Ningrum, M.Pd.	P	Guru Sejarah & PP
25.	Nafi'atus Sholihah, M.Pd.	P	Guru Fisika & Metopen
26.	Hastin Tyas Woro S.Sos	P	Guru BK
27.	Aprilia Setyarini, S.Pd	P	Bendahara

28.	Nurul Halimah, AMd.Kom	P	Staff Administrasi
29.	Supriyanto	L	CS
30.	Haryanto	L	CS
31.	Aan Rohmad Setiaji	L	CS
32.	Diki Setiyawan	L	Security
33.	Hafid Muhtar Khan	L	Security
34.	Sani Latifah Afnan,S.IP	P	Karyawan
35.	Debira Adhiyanti,S.Pd	P	Karyawan

**g. Data Peserta Didik SMA UII Yogyakarta**

**Tabel 9. Data Peserta Didik SMA UII Yogyakarta**

No	Kelas		L	P	Jumlah	Total
1	X	X-ICT	13	8	21	<b>121</b>
		X-1	20	14	34	
		X-2	18	16	34	
		X-3	13	19	32	
2	XI	XI-IPS 1	19	9	28	<b>90</b>
		XI-IPS 2	20	9	29	
		XI-MIPA	22	11	33	

3	XII	XII-IPS	13	10	23	37
		XII-MIPA	7	7	14	
<b>TOTAL KESELURUHAN : 248 Peserta Didik</b>						

Jumlah peserta didik pada tahun pelajaran 2022/2023 secara keseluruhan sebanyak 248, yang terbagi dalam dua pilihan peminatan yaitu IPA dan IPS, selain itu juga terdapat kelas ICT yang saat ini baru terdapat satu kelas yaitu kelas X.

#### **h. Sarana dan Prasarana**

**Tabel 10. Data Sara dan Prasarana SMA UII Yogyakarta**

<b>No</b>	<b>Jenis Ruangan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kondisi</b>
1.	Ruang Kelas	9	Baik
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Ruang Tata Usaha (TU)	1	Baik
5.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
6.	Lab. Komputer	1	Baik
7.	Lab. Kimia dan Fisika	1	Baik
8.	Lab. Biologi	1	Baik

9.	Lab. Agama	1	Baik
10.	Ruangan Bimbingan dan Konseling	1	Baik
11.	Ruang UKS	1	Baik
12.	Ruang UKS	1	Baik
13.	Ruang Osis	1	Baik
14.	Ruang Satpam	1	Baik
15.	Lahan Parkir	1	Baik
16.	Lap. Basket/Futsal	1	Baik
17.	Kantin	1	Baik
<b>Total</b>		<b>25 Ruangan</b>	

Sarana dan prasarana yang terdapat di SMA UII dalam kondisi yang baik

## **B. Tahap Pelaksanaan Penelitian**

### **1. Tahap Persiapan**

Sebelum melakukan penelitian yang sesungguhnya, maka penelitian terlebih dahulu harus melakukan *try out* atau uji coba angket terhadap kuesioner yang akan digunakan untuk penelitian. *Try out* atau uji coba angket ini dilakukan di SMA Terpadu Al-Qudwah, karena pada sekolah tersebut memiliki karakteristik yang hampir sama dengan tempat penelitian yang sesungguhnya.

*Try out* angket pada penelitian ini dilakukan kepada 30 peserta didik kelas 12 SMA Terpadu Al-Qudwah Rangkasbitung dengan kuesioner variabel penggunaan *gadget* 8 butir pernyataan, kuesioner variabel sikap disiplin 6 butir pernyataan, dan kuesioner variabel minat belajar 13 butir pernyataan.

### **1. Try Out (Uji Coba) Instrumen**

#### **a) Uji Validitas**

Perhitungan uji validitas pada penelitian ini yaitu menggunakan bantuan aplikasi *SPSS versi 25 for Windows* dengan jumlah responden 30 peserta didik. Berikut ini adalah tabel hasil uji validitas pada variabel penggunaan *gadget* (X), variabel sikap disiplin ( $Y_1$ ) dan variabel minat belajar ( $Y_2$ ).

**Tabel 11. Hasil Try Out Validitas Variabel Penggunaan Gadget**

		<b>R Tabel</b>	<b>Total</b>	<b>Keterangan</b>
Item_1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.379* .039 30	Valid
Item_2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.553** .002 30	Valid
Item_3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.629** .000 30	Valid
Item_4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.685** .000 30	Valid
Item_5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.633** .000 30	Valid
Item_6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.588** .001 30	Valid
Item_7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.180 .342 30	Tidak Valid
Item_8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.461* .010 30	Valid

**Tabel 12. Hasil Try Our Validitas Variabel Sikap Disiplin**

		<b>R Tabel</b>	<b>Total</b>	<b>Keterangan</b>
Item_1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.605** .000 30	Valid
Item_2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.647** .000 30	Valid

Item_3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.545** .002 30	Valid
Item_4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.611** .000 30	Valid
Item_5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.681** .000 30	Valid
Item_6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.515** .004 30	Valid

**Tabel 13. Hasil Try Out Validitas Variabel Minat Belajar**

		<b>R Tabel</b>	<b>Total</b>	<b>Keterangan</b>
Item_1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.573** .001 30	Valid
Item_2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.527** .003 30	Valid
Item_3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.663** .000 30	Valid
Item_4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.681** .000 30	Valid
Item_5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	0,361	.521** .003 30	Valid

	N			
Item_6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.539** .002 30	Valid
Item_7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.106 .577 30	Tidak Valid
Item_8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.417* .022 30	Valid
Item_9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.729** .000 30	Valid
Item_10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.684** .000 30	Valid
Item_11	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.386* .035 30	Valid
Item_12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.268 .153 30	Tidak Valid
Item_13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	0,361	.550** .002 30	Valid

Tabel diatas merupakan hasil perhitungan *try out* validitas yang sudah dilakukan pengolahan data menggunakan bantuan aplikasi *SPSS versi 25 for Windows*, dan kemudian peneliti rangkum hasil *try out* validitas tersebut dalam tabel berikut:

**Tabel 14. Hasil Try Out Validitas Instrumen**

<b>Variabel</b>	<b>Jumlah butir semula</b>	<b>Jumlah butir gugur</b>	<b>Nomor butir gugur</b>	<b>Jumlah butir valid</b>
Penggunaan <i>Gadget</i>	8	1	7	7
Sikap Disiplin	6	0	0	6
Minat Belajar	13	2	7, 12	11
<b>Jumlah</b>	<b>27</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>24</b>

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan dalam tabel diatas bahwa konsistensi butir instrument diketahui dengan cara analisis *product moment* dari *pearson*. Penentuan validitas dalam penelitian ini berdasarkan r tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah N 30 yaitu  $df=N-2$ ,  $df=30-2=28$  dan r tabel sebesar 0,3610. N adalah jumlah responden yang digunakan dalam *try out* angket. Jika butir pernyataan kurang dari 0,3610 maka instrumen tersebut dinyatakan valid atau gugur, begitu juga sebaliknya jika butir pernyataan lebih dari 0,3610 maka instrumen tersebut dapat dinyatakan valid. Dari 27 butir pernyataan dalam penelitian ini maka terdapat 24 butir pernyataan yang dapat dinyatakan valid, sedangkan 3 butir pernyataan tidak valid.

Pada hasil *try out* validitas menunjukkan bahwa untuk kuesioner variabel penggunaan *gadget* (X) butir pernyataan yang valid berjumlah 7 butir dengan butir pernyataan yang gugur berjumlah 1 butir, kuesioner variabel sikap disiplin (Y<sub>1</sub>) butir pernyataan yang valid berjumlah 6 butir dengan tidak ada butir pernyataan yang gugur, dan kuesioner variabel minat belajar (Y<sub>2</sub>) butir pernyataan yang valid berjumlah 11 butir dengan pernyataan yang gugur berjumlah 2 butir. Kemudian butir-butir pernyataan yang valid digunakan untuk penelitian.

#### b) Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas maka selanjutnya yaitu uji realibilitas, berikut hasil uji reliabilitas instrument pada penelitian ini menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* dengan bantuan aplikasi *SPSS versi 25 for Windows*. Berikut adalah tabel hasil uji realibilitas pada variabel penggunaan *gadget*, sikap disiplin dan minat belajar.

**Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan Gadget**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.630	7

**Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Sikap Disiplin**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.607	6

**Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Sikap Disiplin**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.800	11

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan data yang sudah valid, maka dapat disimpulkan bahwa instrument untuk variabel penggunaan *gadget*, sikap disiplin, dan minat belajar memiliki koefisien *Cronbach Alpha* sebesar lebih dari 0,600. Pada variabel penggunaan *gadget* jumlah *Cronbach Alpha* sebesar 0,630, variabel sikap disiplin jumlah *Cronbach Alpha* sebesar 0,607, dan variabel minat belajar jumlah *Cornbach Alpha* sebesar 0,800. Ketiga instrumen dalam penelitian ini berada dalam kategori tinggi dan sangat tinggi, sehingga dapat dikatan realibel dalam penelitian.

**c) Tahap Pelaksanakan**

Tahap selanjutnya yaitu pengambilan data penelitian yang dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada 54 peserta didik SMA UII Yogyakarta untuk mendapatkan data tentang penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar.

### C. Hasil Uji Prasyarat

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini adalah tabel hasil uji normalitas.

**Tabel 18. Hasil Uji Normalitas**

No	Variabel	Asymp. Sig	Alpha	Keterangan
1.	Penggunaan <i>Gadget</i> (X) dengan Sikap Disiplin (Y <sub>1</sub> )	0,200	0,05	Normal
2.	Penggunaan <i>Gadget</i> (X) dengan Minat Belajar (Y <sub>2</sub> )	0,200	0,05	Normal

**Tabel 19. Hasil Uji Normalitas dengan Bantuan Aplikasi SPSS Variabel Penggunaan Gadget (X) Terhadap Variabel Sikap Disiplin (Y<sub>1</sub>)**

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstand ardized Residua
N		54
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.000000
		0
	Std. Deviation	2.72580
Most Extreme Differences		248
	Absolute	.094
	Positive	.094
	Negative	-.079

Test Statistic	.094
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

**Tabel 20. Hasil Uji Normalitas dengan Bantuan Aplikasi SPSS Variabel Penggunaan Gadget (X) Terhadap Variabel Minat Belajar (Y<sub>2</sub>)**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		54
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.60285308
Most Extreme Differences	Absolute	.064
	Positive	.064
	Negative	-.061
Test Statistic		.064
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel sikap disiplin (Y<sub>1</sub>) dan variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel minat belajar (Y<sub>2</sub>) memiliki nilai *Asymp. Sig.* lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa pesersebaran data dari ketiga variabel tersebut terdistribusi normal.

## 2. Uji Linearitas

Berikut ini adalah tabel hasil uji linearitas yang sudah peneliti olah.

**Tabel 21. Hasil Uji Linearitas**

No	Variabel	Signifikansi	Alpha	Keterangan
1.	Penggunaan <i>Gadget</i> (X) dengan Sikap Disiplin (Y <sub>1</sub> )	0,222	0,05	Linear
2.	Penggunaan <i>Gadget</i> (X) dengan Minat Belajar (Y <sub>2</sub> )	0,163	0,05	Linear

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa pada variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel sikap disiplin (Y<sub>1</sub>) dan variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel minat belajar (Y<sub>2</sub>) masing-masing memiliki hubungan yang linear.

### 3. Uji Multikolinearitas

Berikut ini adalah tabel hasil uji multikolinearitas yang sudah peneliti olah.

**Tabel 22. Hasil Uji Multikolinearitas Variabel Penggunaan Gadget (X) Terhadap Variabel Sikap Disiplin (Y<sub>1</sub>)**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	18.021	2.724		6.616	.000		
	Penggunaan Gadget	.201	.114	.238	1.763	.084	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Sikap Disiplin

**Tabel 23. Hasil Uji Multikolinearitas Variabel Penggunaan Gadget (X) Terhadap Variabel Sikap Disiplin (Y<sub>2</sub>)**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	27.102	4.599		5.893	.000		
	Penggunaan Gadget	.606	.192	.401	3.152	.003	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai VIF dari variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel sikap disiplin ( $Y_1$ ) dan variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel minat belajar ( $Y_2$ ) memiliki nilai kurang dari 10, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antar variabel bebas dalam regresi ini.

#### **D. Uji Data Hasil Penelitian**

##### **1. Uji Regresi Linier Sederhana**

Tujuan dari analisis regresi sederhana adalah untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini terdapat satu variabel bebas (X) dan dua variabel terikat, yaitu variabel penggunaan *gadget* (X), variabel sikap disiplin ( $Y_1$ ), dan variabel minat belajar ( $Y_2$ ).

Sebelum melakukan uji regresi linear sederhana, terdapat syarat yang harus dilakukan yaitu pertama item-item yang kita miliki atau kuesioner penelitian yang sudah kita uji cobakan harus valid dan reliabel, syarat kedua yaitu kuesioner penelitian harus normal dan linear. Jadi kedua syarat tersebut harus terpenuhi sebelum melakukan uji regresi linear sederhana. Rumus regresi sederhana yaitu,  $y=a+bX$ . Di bawah ini adalah tabel output *SPSS* untuk mengetahui nilai koefisien:

a) Variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel sikap disiplin (Y<sub>1</sub>)

**Tabel 24. Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X terhadap Variabel Y<sub>1</sub>**

<b>Model Summary</b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.238 <sup>a</sup>	.056	.038	2.75189

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Pada tabel di atas menjelaskan bahwa besarnya nilai kolerasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,238. Korelasi koefisien tersebut memiliki nilai hubungan rendah, karena terletak antara  $\geq 0,20 - < 0,40$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat keeratan variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel sikap disiplin (Y<sub>1</sub>) adalah rendah. Adapun tabel tingkat keeratan sebagai berikut:<sup>50</sup>

**Tabel 25. Tingkat Keeratan Hubungan Variabel X dan Variabel Y**

Nilai Kolerasi	Keterangan
0,00 - < 0,20	Hubungan sangat lemah
$\geq 0,20 - < 0,40$	Hubungan rendah
$\geq 0,40 - < 0,70$	Hubungan sedang/cukup
$\geq 0,70 - < 0,90$	Hubungan kuat/tinggi
$\geq 0,90 - \geq 1,00$	Hubungan sangat kuat/tinggi

<sup>50</sup> Sambas ali muhidin dan Maman Abdurahman, Analisis korelasi Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian, (bandung:CV Pustaka Setia, 2009). Hlm: 128

Kemudian dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0,056, yang memberikan pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan *gadget*) terhadap variabel terikat (sikap disiplin) yaitu sebesar 5,6% sedangkan sisanya sebesar 94,4% merupakan variabel lain.

**Tabel 26. Anova Uji Regresi Linear Sederhana**

		ANOVA <sup>a</sup>				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	23.543	1	23.543	3.109	.084 <sup>b</sup>
	Residual	393.790	52	7.573		
	Total	417.333	53			

a. Dependent Variable: Sikap Disiplin

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Pada tabel di atas menjelaskan bahwa tidak terdapat pengaruh yang nyata (signifikan) dari variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel sikap disiplin (Y<sub>1</sub>). Hasil output menunjukkan bahwa harga F hitung = 3,109 dengan tingkat signifikansi atau probabilitas 0,084 yang berarti bahwa  $p=0,084 > 0,05$ . Berdasarkan data tersebut maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel sikap disiplin.

**Tabel 27. Coefficients Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X terhadap Variabel Y<sub>1</sub>**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	18.021	2.724		6.616	.000
	Penggunaan Gadget	.201	.114	.238	1.763	.084

a. Dependent Variable: Sikap Disiplin

a = angka konstan dari unstandardized coefficient. Dalam penelitian ini nilai yang terdapat pada output *SPSS* di atas yaitu sebesar 18,021. Angka tersebut merupakan angka konstan yang memiliki arti bahwa jika tidak ada penggunaan *gadget* (X) sikap disiplin (Y<sub>1</sub>) adalah sebesar 18,021.

b = angka koefisien regresi. Nilai yang terdapat pada output *SPSS* di atas yaitu sebesar 0,201. Pada angka ini memiliki arti bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan *gadget* (X), sikap disiplin (Y<sub>1</sub>) akan meningkat sebesar 0,201.

Karena nilai koefisien regresi bernilai positif, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* (X) berpengaruh positif terhadap sikap disiplin (Y<sub>1</sub>). Sehingga memiliki persamaan regresi yaitu  $Y = 18,021 + 0,201 X$ .

**b) Variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel minat belajar (Y<sub>2</sub>)**

**Tabel 28. Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X terhadap Variabel Y<sub>2</sub>**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.401 <sup>a</sup>	.160	.144	4.64690

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Pada tabel di atas menjelaskan bahwa besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,401. Korelasi koefisien tersebut memiliki nilai hubungan sedang/cukup, karena terletak antara  $\geq 0,40$  -  $< 0,70$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat keeratan variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel minat belajar (Y<sub>2</sub>) adalah sedang/cukup.

Kemudian dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0,160, yang memberikan pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan *gadget*) terhadap variabel terikat (minat belajar) yaitu sebesar 16% sedangkan sisanya sebesar 84% merupakan variabel lain.

**Tabel 29. Anova Uji Regresi Linear Sederhana**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	214.554	1	214.554	9.936	.003 <sup>b</sup>
	Residual	1122.872	52	21.594		
	Total	1337.426	53			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Pada tabel di atas menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang nyata (signifikan) dari variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel minat belajar (Y<sub>2</sub>). Hasil output menunjukkan bahwa harga F hitung = 9,936 dengan tingkat signifikansi atau probabilitas 0,003 yang berarti bahwa  $p=0,003 < 0,05$ . Berdasarkan data tersebut maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel minat belajar.

**Tabel 30. Coefficients Uji Regresi Linear Sederhana Variabel X terhadap Variabel Y<sub>2</sub>**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	27.102	4.599		5.893	.000
	Penggunaan Gadget	.606	.192	.401	3.152	.003

a. Dependent Variable: Minat Belajar

a = angka konstan dari unstandardized coefficient. Dalam penelitian ini nilai yang terdapat pada output SPSS di atas yaitu sebesar 27,102. Angka tersebut merupakan angka konstan yang memiliki arti bahwa jika tidak ada penggunaan *gadget* (X) maka nilai minat belajar (Y<sub>2</sub>) adalah sebesar 27,102.

b = angka koefisien regresi. Nilai yang terdapat pada output SPSS di atas yaitu sebesar 0,606. Pada angka ini memiliki arti bahwa setiap penambahan

1% nilai penggunaan *gadget* (X), minat belajar (Y<sub>2</sub>) akan meningkat sebesar 0,606.

Karena nilai koefisien regresi bernilai positif, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* (X) berpengaruh positif terhadap minat belajar (Y<sub>2</sub>). Sehingga memiliki persamaan regresi yaitu  $Y = 27,102 + 0,606 X$ .

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Hipotesis yang saya ajukan dalam analisis regresi linear sederhana ini yaitu:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap sikap disiplin (Y<sub>1</sub>) dan minat belajar (Y<sub>2</sub>)

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap sikap disiplin (Y<sub>1</sub>) dan minat belajar (Y<sub>2</sub>)

Sementara itu guna memastikan apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak (dalam arti variabel X berpengaruh terhadap variabel Y<sub>1</sub> dan Y<sub>2</sub>) peneliti melakukan uji hipotesis ini dengan cara membandingkan nilai signifikan (Sig) dengan probabilitas 0,05 atau dengan cara pengujian-*t* yaitu membandingkan nilai *t* hitung dengan *t* tabel. Pada kedua analisis dalam

penelitian ini yaitu dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS versi 25 for Windows*.

1) Uji Hipotesis dengan Membandingkan Nilai Sig dengan Probabilitas 0,05

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan yang digunakan dalam membandingkan nilai signifikansi (Sig.) yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil  $<$  dari probabilitas 0,05 maka mengandung arti bahwa ada pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y)
- b. Sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar  $>$  dari probabilitas 0,05 maka mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y)

2) Uji Hipotesis Membandingkan Nilai T Hitung dengan T Tabel

Pengujian hipotesis ini sering juga disebut dengan uji-*t*, yang mana dasar pengambilan keputusannya yaitu:

- a.  $t_{hitung}$  lebih besar  $>$  dari  $t_{tabel}$  maka terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
- b.  $t_{hitung}$  lebih kecil  $<$  dari  $t_{tabel}$  maka tidak terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Cara yang digunakan dalam perhitungan uji-*t* yaitu dengan rumus:

$$t \text{ tabel} = t (\alpha/2 ; n-k-1)$$

## 1. Uji Hipotesis Pertama

**Tabel 31. Hasil Uji Hipotesis Pertama**

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.021	2.724		6.616	.000
	Penggunaan Gadget	.201	.114	.238	1.763	.084

a. Dependent Variable: Sikap Disiplin

Berikut adalah perhitungan uji hipotesis yang dilakukan yang pertama yaitu membandingkan nilai signifikansi (Sig.) dengan probabilitas 0,05 dan yang kedua yaitu melakukan uji-*t*.

- a. Berdasarkan output di atas bahwa diketahui nilai signifikansi (Sig.) untuk pengaruh variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel sikap disiplin (Y<sub>1</sub>) yaitu sebesar 0,084 lebih besar > dari probabilitas 0,05.333363
- b. Sebelum melakukan analisis lebih lanjut dalam uji-*t*, berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam mencari t tabel:

$$t \text{ tabel} = t (\alpha/2 ; n-k-1) = t (0,025 ; 54-1-1)$$

$$= t (0,025 ; 52) = 2,007$$

Berdasarkan tabel output diatas bahwa menunjukkan hasil analisis nilai  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 1,763 dan nilai  $t_{tabel}$  yang sudah dihitung

dengan rumus sebesar 2,007. Artinya nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} < t_{tabel} = 1,763 < 2,007$ ). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis no ( $H_0$ ) yaitu tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin diterima. Dan hipotesis ( $H_a$ ) yaitu ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin ditolak.

## 2. Uji Hipotesis Kedua

**Tabel 32. Hasil Uji Hipotesis Kedua**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	27.102	4.599		5.893	.000
	Penggunaan Gadget	.606	.192	.401	3.152	.003

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berikut adalah perhitungan uji hipotesis yang dilakukan yang pertama yaitu membandingkan nilai signifikansi (Sig.) dengan probabilitas 0,05 dan yang kedua yaitu melakukan uji-*t*.

c. Berdasarkan output di atas bahwa diketahui nilai signifikansi (Sig.) untuk pengaruh variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap variabel sikap disiplin ( $Y_2$ ) yaitu sebesar 0,003 lebih kecil < dari probabilitas 0,05.

- d. Sebelum melakukan analisis lebih lanjut dalam uji-*t*, berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam mencari *t* tabel:

$$\begin{aligned}t \text{ tabel} &= t (\alpha/2 ; n-k-1) = t (0,025 ; 54-1-1) \\ &= t (0,025 ; 52) = 2,007\end{aligned}$$

Berdasarkan tabel output diatas bahwa menunjukkan hasil analisis nilai  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 3,152 dan nilai  $t_{tabel}$  yang sudah dihitung dengan rumus sebesar 2,007. Artinya nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,152 > 2,007$ ). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat peserta didik SMA UII Yogyakarta.

## **E. Pembahasan**

Penelitian ini berusaha menjawab permasalahan yang terjadi tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta. Setelah peneliti melakukan penelitian secara langsung dengan menyebarkan angket kepada peserta didik SMA UII Yogyakarta maka terdapat 54 responden untuk mendapatkan hasil analisis sekaligus menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, terdapat 3 rumusan masalah yaitu pertama, apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin peserta didik SMA UII Yogyakarta, kedua apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat

belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta, dan ketiga seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta. Berikut dibawah ini adalah pembahasan hasil penelitian dari ketiga rumusan masalah tersebut.

### **1. Penggunaan *Gadget* (X) Terhadap Sikap Disiplin (Y<sub>1</sub>) Peserta Didik SMA UII Yogyakarta**

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini terdapat perbedaan antara variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap sikap disiplin (Y<sub>1</sub>) dan variabel minat belajar. Pertama pada variabel (X) penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh secara signifikan terhadap variabel (Y<sub>1</sub>) sikap disiplin peserta didik SMA UII Yogyakarta. Dilihat dari tabel *Coefficient* nilai Sig. 0,084 > 0,05. Dan diketahui nilai  $t_{hitung}$  yaitu sebesar  $1,763 < t_{tabel}$  sebesar 2,007. Jadi  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H<sub>0</sub>) yaitu tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin diterima. Dan hipotesis (H<sub>a</sub>) yaitu ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin ditolak.

Menurut A.S Moenir dalam buku manajemen pelayanan umum di Indonesia menjelaskan bahwa disiplin adalah suatu bentuk ketaatan terhadap aturan baik aturan tertulis maupun tidak tertulis yang telah ditetapkan.<sup>51</sup> Sikap disiplin di sekolah merupakan suatu perilaku yang pasti diharapkan oleh seorang guru, agar kegiatan

---

<sup>51</sup> A.S. Moenir, *Manajemen Pelayanan Umum Di Indonesia*. Bumi Aksara, (Jakarta: 2010), hlm.

pembelajaran yang dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu mempunyai sikap disiplin sangatlah penting bagi seorang pelajar atau peserta didik. Peraturan penggunaan *gadget* di sekolah harus diberlakukan, agar terciptanya suasana belajar yang baik dan tertib. *Gadget* hanya digunakan untuk fasilitas penunjang pembelajaran saja, tidak digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat dan juga guru harus tegas kepada peserta didiknya jika ada yang melanggar. Sudah seharusnya guru tersebut memberikan sanksi atau hukuman.

Menurut Achmad Yunan dan Soejanegara dalam buku pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan untuk sekolah menengah umum menjelaskan bahwa terdapat tiga indikator disiplin dalam proses pembelajaran yaitu taat terhadap aturan sekolah, taat terhadap kegiatan belajar mengajar di sekolah, dan melaksanakan tugas-tugas sebagai bentuk tanggung jawab peserta didik di sekolah.<sup>52</sup> Slameto mengemukakan bahwa “Agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin di dalam belajar baik disekolah, di rumah dan di perpustakaan”.<sup>53</sup> Seorang guru di sekolah harus mengingatkan siswanya untuk disiplin dan bertindak tegas kepada peserta didik yang melanggar peraturan sekolah.

---

<sup>52</sup> Drs. Achmad Yunan S dan R. E. M Soejanegara, Sm. Hk, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Sekolah Menengah Umum*, (Bandung : Angkasa, 1994), hal : 108

<sup>53</sup> Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010)

## **2. Penggunaan *Gadget* (X) Terhadap Minat Belajar (Y<sub>2</sub>) Peserta Didik SMA UII Yogyakarta**

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian yang kedua menunjukkan bahwa variabel (X) penggunaan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel (Y<sub>2</sub>) minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta. Dilihat dari tabel *Coefficient* nilai Sig. 0,003 < 0,05. Dan diketahui nilai  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 3,152 >  $t_{tabel}$  sebesar 2,007. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif artinya jika penggunaan *gadget* dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran maka terdapat peningkatan pada minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta, dengan begitu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti penggunaan *gadget* (X) berpengaruh positif terhadap minat belajar (Y<sub>2</sub>).

Penggunaan *gadget* di sekolah jika digunakan sesuai dengan kebutuhan sebagai seorang pelajar untuk sarana pembelajaran di dalam kelas, mencari informasi mengenai edukasi maka kegunaanya tersebut dapat menunjang tingkat prestasi peserta didik dan memberikan dampak positif. Tetapi sebaliknya jika penggunaan *gadget* dilakukan secara berlebihan dan menjadi ketergantungan maka akan membuat siswa malas untuk belajar, semangat belajar berkurang, konsentrasi belajar menjadi menurun yang akan menyebabkan prestasi siswa menurun. Oleh sebab itu peran orang tua sangat diperlukan untuk memberikan pengawasan kepada peserta didik dalam penggunaan *gadget*. Menurut Casdari dalam buku peningkatan minat belajar menjelaskan bahwa minat belajar adalah sebuah perhatian, rasa suka, atau ketertarikan seorang peserta

didik terhadap suatu pembelajaran yang ditunjukkan melalui semangatnya, dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.<sup>54</sup> Minat belajar ini sangat erat hubungannya dengan kondisi peserta didik yang memiliki *gadget*, karena dengan kemajuan zaman saat ini *gadget* membawa perubahan terhadap pola pikir, perilaku, dan tindakan. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas, hal ini sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan dimana ketika pembelajaran di dalam kelas guru memberikan quis melalui aplikasi quizziz, sehingga peserta didik dengan sangat antusias menjawab pertanyaan tersebut dan berperan aktif. Selain itu juga peserta didik akan mencari jawaban materi melalui *gadget* apabila ada materi yang belum dipahami.

### **3. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik SMA UII Yogyakarta**

Menjawab rumusan masalah yang ketiga, yaitu seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis bahwa peserta didik yang terpengaruh dengan penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin, peneliti mendapatkan angka sebesar 5,6% yang dimana pengaruh tersebut memiliki makna bahwa semakin disiplinnya peserta didik dalam penggunaan *gadget* di sekolah maka akan semakin besar pengaruh tingkat kedisiplin peserta didik di sekolah. Dan untuk pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar berdasarkan hasil analisis bahwa peneliti mendapatkan hasil sebesar

---

<sup>54</sup> Casdari, Peningkatan Minat Belajar Anak (Malang: Bayumedia, 2006), hlm. 5.

sebesar 16% , pengaruh tersebut memiliki makna bahwa semakin besar penggunaan *gadget* dalam pembelajaran maka akan semakin meningkat minat belajar peserta didik di sekolah.

Penggunaan *gadget* di era globalisasi saat ini sudah banyak digunakan oleh semua kalangan, baik tua maupun muda. Hampir semua masyarakat mampu mengoperasikannya, terutama pada anak-anak usia sekolah ataupun remaja.<sup>55</sup> *Gadget* awal mulanya adalah sebuah alat komunikasi yang hanya bisa digunakan untuk mengirim pesan dan telepon saja, tetapi dengan seiringnya waktu dan kemajuan zaman, maka alat ini dirancang lebih canggih dengan memiliki berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya, seperti mengirim pesan suara, komunikasi melalui telpon, mengirim pesan, foto *selfie*, mencari informasi melalui sosial media, bermain game, dan berbagai fitur lainnya.

*Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, maka dari itu dalam penggunaan *gadget* diharapkan dapat memanfaatkannya lebih tepat, dan tidak digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Dalam pembelajaran penggunaan *gadget* sangat membantu dan memudahkan dalam aktivitas sehari-hari, terutama pada proses pembelajaran di sekolah, saat ini peserta didik tidak hanya mencari sumber pelajaran dari buku saja, tetapi bisa melalui *gadget*. Seperti halnya di SMA UII penggunaan *gadget* digunakan untuk mengakses bahan ajar, mengerjakan tugas, presensi melalui *e-learning*, dan lain

---

<sup>55</sup> Denak, S, Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SDN 01 Kebonharjo, Klaten), (Yogyakarta: UII, 2018). Hlm. 2

sebagainya. Menurut Winkel minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar. Minat belajar ini berhubungan dengan kondisi siswa yang memiliki *gadget*. Karena *gadget* akan sedikit banyaknya membawa perubahan terhadap pola pikir, perilaku dan tindakan.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 2009), hlm.212.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penelitian ini diperoleh kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin peserta didik SMA UII Yogyakarta, yang dibuktikan oleh nilai Sig. 0,084 > 0,05 atau nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1,763 <  $t_{tabel}$  sebesar 2,007.
2. Adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap minat belajar peserta didik SMA UII Yogyakarta, yang dibuktikan oleh nilai Sig. 0,003 < 0,05 atau nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,152 >  $t_{tabel}$  sebesar 2,007.
3. Besarnya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin adalah 5,6%, yang bermakna kedisiplinan semakin bertambah dengan penggunaan *gadget*. Kemudian, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar adalah 16%, yang bermakna bahwa minat belajar semakin bertambah dengan adanya penggunaan *gadget*.

#### **B. Saran**

1. Bagi guru SMA UII Yogyakarta kedisiplinan peserta didik di sekolah diharapkan untuk tetap dikontrol dan diawasi, terutama pada penggunaan *gadget*. Agar tata tertib yang berlaku di sekolah tetap terjaga dan berjalan lebih optimal. Selain itu juga guru diharapkan lebih kreatif dalam mengajar dan memanfaatkan penggunaan

*gadget* pada media pembelajaran di dalam kelas, seperti bermain quis, dan lain sebagainya guna meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam kelas.

2. Bagi Siswa diharapkan untuk selalu berusaha memperhatikan pelajaran dengan baik dan melaksanakan segala tugas yang diberikan oleh guru. Dan menggunakan gadget untuk hal-hal yang bermanfaat tidak merugikan orang lain.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih mengembangkan tentang penelitian penggunaan gadget dalam proses pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*. AL-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1-8.
- Arifin, Zainal. (2011). *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Best, J. W., Faisal, S., & Waseso, M. G. (1982). *Metodologi penelitian pendidikan*. Usaha Nasional.
- Bungin, M., Burhan. (2013). *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi* (Jakarta: Prenadamedia Group).
- Casdari. (2006). *Peningkatan Minat Belajar Anak*. Malang: Bayumedia.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar Cetakan Ketiga*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Denak. (2018). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SDN 01 Kebonharjo, Klaten)*, (Yogyakarta: UII).
- Ghozali, dkk. (2017). *Analisis Multivariat dan Ekonometrika dengan Eviews 10*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- Hadis, Abdul dan Nurhayati. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indonesia, K. B. B. (1997). Jakarta: edisi kedua, cetakan 9, tim penyusun kamus: pusat pembinaan dan pengembangan bahasa. *Balai Pustaka*.
- Kurniawati, D. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 78-84.
- Muthi'ah, Ummi. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Muhidin, Ali, dkk. (2009). *Analisis korelasi Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*, (bandung:CV Pustaka Setia).
- Nacrowi, D, dkk. (2006). *Pendekatan Populer dan Praktisi Ekonometrika untuk Analisis Ekonomi dan Keuangan* (Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia).
- Nasution, S. (2009). *Metode Research (penelitian ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Nurfajar, I., & Darmawan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 125 Taruna Karya Bandung. *Teknologi Pembelajaran*.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun*. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Mahfud. N. M, dkk. (2018). *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*. Seminar Nasional.
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). *Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik serta hubungannya dengan hasil belajar*. Yudha English Gallery.
- A.S. Moenir. (2010). *Manajemen Pelayanan Umum Di Indonesia*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Prasetyo, B., & Janah, M. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rahmah, F. K. (2018). *Strategi Pembinaan Sikap Pada Peserta Didik Kelas VIII Di MTs. Al-Hurriyah Kecamatan Panei Kabupaten Simalungu* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Rahmawati, D. S. (2018). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD N 01 Kebonharjo, Klaten)*.
- Riduwan. (2004). *Metode & Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah, C. O., & Mardiyah, S. U. K. (2017). *Pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- S, Ahmad Yunan dan R. E. M Soejanegara. 1994. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Sekolah Menengah Umum*. Bandung: Angkasa.

- Selan, D. O. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Simbolon, N. (2014). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik*. Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed, 1(2).
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta.cv).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 120-123.
- Syaodih Sukmadinata, N. (2007). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 169-170.
- Tamimi, K. (2017). *Pengaruh Pemanfaatan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTsN Maguwoharjo*.
- Tulus, Tu'u. (2004). *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Belajar*. Jakarta: Grasindo.
- Wahyuni, D. (2017). *Musuh-Musuh Pelajar: Gadget, Westernisasi, Pergaulan Bebas (Bahaya Ponsel)*. Yogyakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Bahasa.
- Website SMA UII Yogyakarta
- Wijanarko I. J., & Setiawati, I. E. (2016). *Ayah ibu baik*. Happy Holy Kids.
- Witarsa, R., dkk. (2018). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar*. Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar).

## LAMPIRAN

- 1. Surat Izin Penelitian**
- 2. Dokumentasi Penelitian**
- 3. Angket Uji Coba Instrumen**
- 4. Rekap Data Uji Coba Instrumen**
- 5. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas**
- 6. Rekap Data Penelitian**
- 7. Angket Penelitian**
- 8. Uji Normalitas**
- 9. Uji Linearitas**
- 10. Uji Multikolinearitas**
- 11. Analisis Regresi Sederhana**
- 12. Uji Hipotesis**

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext. 4511  
F. (0274) 898463  
E. [fiail@uii.ac.id](mailto:fiail@uii.ac.id)  
W. [fiail.uii.ac.id](http://fiail.uii.ac.id)

Nomor : 50/Dek/70/DAATI/FIAI/I/2023  
Hal : **Izin Penelitian**

Yogyakarta, 10 Januari 2023 M  
17 Jumadil Akhir 1444 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah SMA UII Yogyakarta  
Jln. Taman Siswa No. 158, Wirogunan  
Kecamatan Mergangsan, Kota Yogyakarta  
Daerah Istimewa Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama : MIYA MAULIYA AHYADI  
No. Mahasiswa : 19422127  
Program Studi : S1 - Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

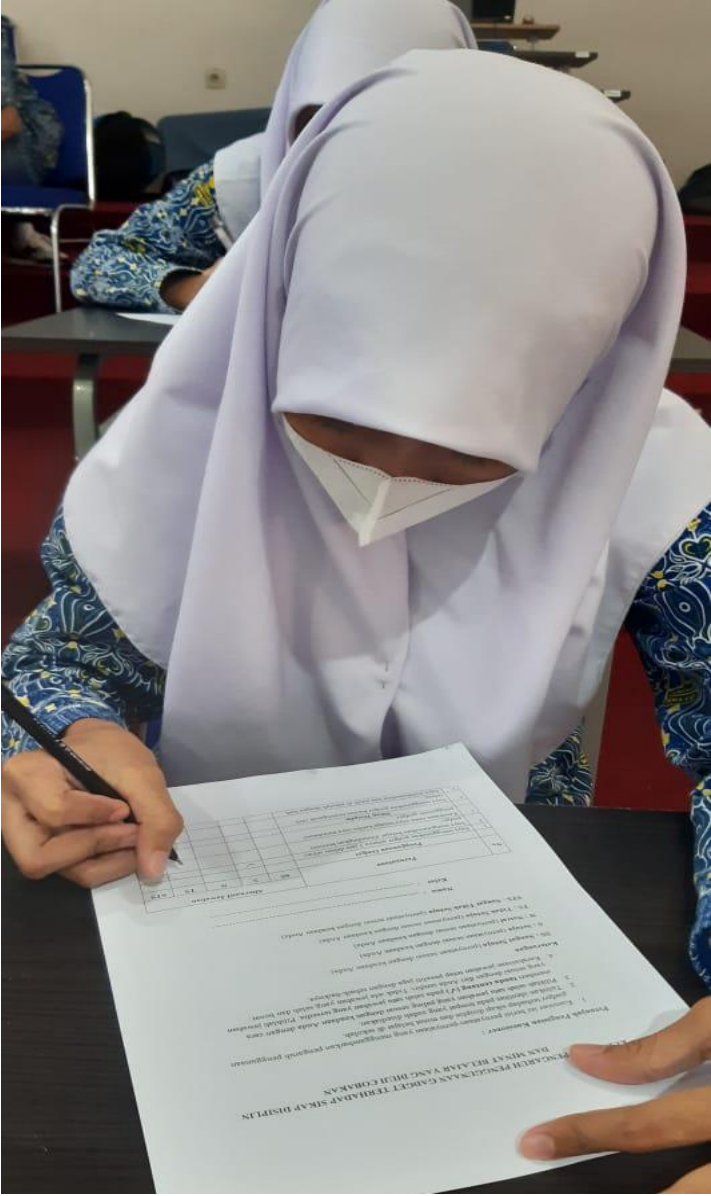
***Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik SMA UII Yogyakarta***

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Dekan,  
  
Dr. Drs. Asmuni, MA

**Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian**



### Lampiran 3. Angket Uji Coba Instrumen

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Penggunaan Gadget</b>						
1.	Saya menggunakan <i>gadget</i> selama 3 jam dalam sehari					
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> sampai larut malam					
3.	Saya mengutamakan belajar dibandingkan bermain <i>gadget</i>					
4.	Kesehatan mata saya terjaga ketika saya membatasi penggunaan <i>gadget</i>					
5.	Orang tua saya mengontrol penggunaan <i>gadget</i> dalam kegiatan setiap harinya					
6.	Saya merasa cemas apabila belajar tanpa <i>gadget</i>					
7.	Saya mengikuti setiap berita terbaru di media sosial					
8.	Saya menggunakan <i>gadget</i> karena terpengaruh oleh teman					
<b>Sikap Disiplin</b>						
1.	Saya melaksanakan tata tertib di sekolah dengan baik					
2.	Saya bersikap tidak sopan kepada guru					
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> pada saat pembelajaran jika ada instruksi dari guru					
4.	Saya menggunakan <i>gadget</i> di dalam kelas untuk hal yang tidak bermanfaat, seperti bermain games, menonton tiktok, menonton drakor, menonton youtube, dan lain sebagainya.					
5.	Saya memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir pembelajaran					
6.	Saya mengacuhkan teguran guru untuk tidak bermain games, menonton tiktok, youtube, dan lain sebagainya pada saat pembelajaran berlangsung					
<b>Minat Belajar</b>						
1.	Saya belajar atas keinginan dan kesadaran diri sendiri					
2.	Saya merasa senang dengan materi yang diajarkan oleh guru					

3.	Saya meninggalkan kelas pada saat pembelajaran berlangsung, tanpa izin kepada guru					
4.	Saya berkonsentrasi penuh ketika pelajaran sedang berlangsung di dalam kelas					
5.	Saya membuat kegaduhan di dalam kelas pada saat guru menjelaskan materi					
6.	Saya memberikan pendapat saat berdiskusi					
7.	Saya mencari bahan pembelajaran melalui <i>gadget</i>					
8.	Di rumah saya membaca-baca materi yang belum diajarkan oleh guru					
9.	Saya bertanya pada guru apabila ada materi yang belum saya pahami					
10.	Saya mengulang materi yang telah diajarkan melalui <i>gadget</i>					
11.	Saya tidak pernah melakukan latihan soal di rumah, karena tidak memahami cara menyelesaikannya					
12.	Saya membuka <i>e-learning</i> hanya untuk melakukan absensi					
13.	Saya tidak terlalu memperdulikan materi yang disampaikan oleh guru, karena materi tersebut sulit dipahami					

#### Lampiran 4. Rekap Data Uji Coba Instrumen

##### 1. Penggunaan *Gadget*

<b>Responden</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Total</b>
1.	5	3	4	4	2	2	4	4	28
2.	5	5	3	4	4	3	4	5	33
3.	5	3	3	5	4	4	3	4	31
4.	4	3	4	4	3	3	3	4	28
5.	1	5	3	4	5	4	3	4	29
6.	3	3	3	4	4	3	4	2	26
7.	5	4	3	4	4	3	3	1	27
8.	3	3	2	4	3	3	3	4	25
9.	4	3	5	5	5	3	4	4	33
10.	4	3	3	5	3	3	3	4	28
11.	5	4	3	5	4	3	4	4	32
12.	5	2	3	3	3	3	4	4	27
13.	2	2	3	4	4	2	3	2	22
14.	5	2	2	3	2	2	5	2	23
15.	3	2	3	3	2	1	3	2	19
16.	3	2	2	3	2	1	3	4	20
17.	4	4	4	4	4	4	2	2	28
18.	3	1	4	5	2	3	5	5	28
19.	3	4	4	4	4	2	4	4	29
20.	3	4	3	4	3	3	2	4	26
21.	3	4	4	4	4	3	2	4	28
22.	5	5	5	5	5	3	4	4	36
23.	3	2	3	4	2	3	4	4	25
24.	3	2	3	5	5	2	5	4	29
25.	5	1	3	5	3	2	4	4	27
26.	2	3	2	4	4	3	5	3	26
27.	4	3	5	5	3	4	3	2	29
28.	4	2	3	5	3	3	4	2	26
29.	3	3	3	4	3	3	3	4	26
30.	2	4	3	3	4	5	3	5	29

## 2. Sikap Disiplin

<b>Responden</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>Total</b>
1.	5	5	4	5	5	5	29
2.	5	5	5	4	5	5	29
3.	5	5	4	3	5	2	24
4.	4	5	3	3	4	4	23
5.	5	5	5	5	4	2	26
6.	4	5	5	4	4	5	27
7.	5	4	5	1	4	4	23
8.	4	5	5	5	5	5	29
9.	5	5	5	5	5	1	26
10.	5	5	5	3	5	5	28
11.	5	5	5	5	4	4	28
12.	4	5	3	3	3	3	21
13.	4	3	4	1	3	3	18
14.	3	3	4	3	3	2	18
15.	2	3	3	3	3	2	16
16.	4	4	3	3	4	2	20
17.	4	2	4	4	4	4	22
18.	5	5	5	3	5	4	27
19.	4	3	4	2	3	2	18
20.	3	5	4	4	3	2	21
21.	4	5	3	4	3	3	22
22.	5	5	5	5	5	1	26
23.	4	5	5	4	5	5	28
24.	4	5	4	5	4	5	27
25.	5	5	4	5	3	5	27
26.	4	5	1	5	3	5	23
27.	5	1	1	5	5	5	22
28.	5	4	3	2	4	2	20
29.	4	3	3	2	3	4	19
30.	4	5	5	5	3	2	24

### 3. Minat Belajar

<b>Resp.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>Total</b>
1.	5	3	5	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	55
2.	5	5	4	5	4	4	5	3	5	4	4	4	5	57
3.	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	49
4.	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	48
5.	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	57
6.	5	3	5	4	5	4	4	3	4	3	3	3	4	50
7.	5	5	4	4	4	3	5	3	3	3	4	3	2	48
8.	5	4	5	4	5	4	3	3	4	3	4	4	5	53
9.	5	5	5	5	4	4	2	5	5	5	5	4	5	59
10.	5	4	5	4	5	3	4	3	3	4	4	3	5	52
11.	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	49
12.	4	3	5	3	5	4	5	3	4	3	3	3	4	49
13.	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	39
14.	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	2	4	3	41
15.	4	3	3	4	4	3	5	2	3	2	4	3	2	42
16.	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	45
17.	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	51
18.	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	61
19.	5	4	5	3	3	5	5	1	5	2	2	4	5	49
20.	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	2	4	45
21.	4	3	5	3	5	3	3	3	3	3	4	3	3	45
22.	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	1	3	55
23.	5	3	5	3	4	4	3	2	4	3	2	2	5	45
24.	5	5	5	5	5	4	3	3	3	2	1	3	3	47
25.	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	2	3	3	51
26.	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	5	48
27.	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	1	3	56
28.	4	4	2	4	2	4	4	4	3	4	2	2	2	41
29.	4	3	4	4	5	5	4	3	5	4	4	3	5	53
30.	5	4	4	3	5	3	3	3	4	3	3	3	4	47

## Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas

### 1. Penggunaan *Gadget*

#### a. Perhitungan Uji Validitas Variabel Penggunaan *Gadget*

		<b>Total</b>	<b>Keterangan</b>
Item_1	Pearson Correlation	.379*	Valid
	Sig. (2-tailed)	.039	
	N	30	
Item_2	Pearson Correlation	.553**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	
Item_3	Pearson Correlation	.629**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Item_4	Pearson Correlation	.685**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Item_5	Pearson Correlation	.633**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Item_6	Pearson Correlation	.588**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	30	
Item_7	Pearson Correlation	.180	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.342	
	N	30	
Item_8	Pearson Correlation	.461*	Valid
	Sig. (2-tailed)	.010	
	N	30	

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

**b. Perhitungan Uji Realibilitas Variabel Penggunaan Gadget**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.630	7

*Cronbach' Alpha* sebesar 0,630 ( $0,630 > 0,600$ ) menunjukkan bahwa variabel Penggunaan *Gadget* (X) adalah Reliabel.

**2. Sikap Disiplin**

**a. Perhitungan Uji Validitas Variabel Sikap Disiplin**

		<b>Total</b>	<b>Keterangan</b>
Item_1	Pearson Correlation	.605**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Item_2	Pearson Correlation	.647**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Item_3	Pearson Correlation	.545**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	
Item_4	Pearson Correlation	.611**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Item_5	Pearson Correlation	.681**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Item_6	Pearson Correlation	.515**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.004	
	N	30	

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

**b. Perhitungan Uji Realibilitas Sikap Disiplin**

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.607	6

*Cronbach' Alpha* sebesar 0,607 ( $0,607 > 0,600$ ) menunjukkan bahwa variabel Sikap Disiplin ( $Y_1$ ) adalah Reliabel.

**3. Minat Belajar**

**a. Perhitungan Uji Validitas Variabel Minat Belajar**

		Total	Keterangan
Item_1	Pearson Correlation	.573**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	30	
Item_2	Pearson Correlation	.527**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	30	
Item_3	Pearson Correlation	.663**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Item_4	Pearson Correlation	.681**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Item_5	Pearson Correlation	.521**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	30	
Item_6	Pearson Correlation	.539**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	
Item_7	Pearson Correlation	.106	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.577	
	N	30	
Item_8	Pearson Correlation	.417*	Valid
	Sig. (2-tailed)	.022	

	N	30	
Item_9	Pearson Correlation	.729**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Item_10	Pearson Correlation	.684**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	
Item_11	Pearson Correlation	.386*	Valid
	Sig. (2-tailed)	.035	
	N	30	
Item_12	Pearson Correlation	.268	Tidak Valid
	Sig. (2-tailed)	.153	
	N	30	
Item_13	Pearson Correlation	.550**	Valid
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	

**b. Perhitungan Uji Realibilitas Variabel Minat Belajar**

**Reliability Statistics**

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.800	11

*Cronbach' Alpha* sebesar 0,800 ( $0,800 > 0,600$ ) menunjukkan bahwa variabel Sikap Disiplin ( $Y_1$ ) adalah Reliabel.

**Lampiran 6. Angket Penelitian**

**KUESIONER PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR YANG DIUJI COBAKAN**

**Petunjuk Pengisian Kuesioner :**

1. Kuesioner ini berisi pernyataan-pernyataan yang menggambarkan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin dan minat belajar di sekolah.
2. Tuliskan identitas pada tempat yang sudah disediakan.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda dengan cara memberi **tanda centang (✓)** pada salah satu jawaban yang tersedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan diri Anda sendiri. Tidak ada jawaban yang salah dan benar.
4. Kerahasiaan jawaban tetap peneliti jaga dengan sebaik-baiknya.

**Keterangan**

**SS : Sangat Setuju** (pernyataan sesuai dengan keadaan Anda)

**S : Setuju** (pernyataan sesuai dengan keadaan Anda)

**N : Netral** (pernyataan sesuai dengan keadaan Anda)

**TS : Tidak Setuju** (pernyataan sesuai dengan keadaan Anda)

**STS : Sangat Tidak Setuju** (pernyataan sesuai dengan keadaan Anda)

**No Responden** : .....

**Kelas** : .....

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Penggunaan Gadget</b>						
1.	Saya menggunakan <i>gadget</i> selama 3 jam dalam sehari					
2.	Saya menggunakan <i>gadget</i> sampai larut malam					

3.	Saya mengutamakan belajar dibandingkan bermain <i>gadget</i>					
4.	Kesehatan mata saya terjaga ketika saya membatasi penggunaan <i>gadget</i>					
5.	Orang tua saya mengontrol penggunaan <i>gadget</i> dalam kegiatan setiap harinya					
6.	Saya merasa cemas apabila belajar tanpa <i>gadget</i>					
7.	Saya menggunakan <i>gadget</i> karena terpengaruh oleh teman					
<b>Sikap Disiplin</b>						
8.	Saya melaksanakan tata tertib di sekolah dengan baik					
9.	Saya bersikap tidak sopan kepada guru					
10.	Saya menggunakan <i>gadget</i> pada saat pembelajaran, dan jika ada instruksi dari guru					
11.	Saya menggunakan <i>gadget</i> di dalam kelas untuk hal yang tidak bermanfaat, seperti bermain games, menonton tiktok/youtube/drakor, dan lain sebagainya.					
12.	Saya memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir pembelajaran					
13.	Saya mengacuhkan teguran guru untuk tidak bermain games, menonton tiktok, youtube, dan lain sebagainya pada saat pembelajaran berlangsung					
<b>Minat Belajar</b>						
14.	Saya belajar atas keinginan dan kesadaran diri sendiri					
15.	Saya merasa senang dengan materi yang diajarkan oleh guru					
16.	Saya meninggalkan kelas pada saat pembelajaran berlangsung, tanpa izin kepada guru					
17.	Saya berkonsentrasi penuh ketika pelajaran sedang berlangsung di dalam kelas					
18.	Saya membuat kegaduhan di dalam kelas pada saat guru menjelaskan materi					
19.	Saya memberikan pendapat saat berdiskusi					
20.	Di rumah saya membaca-baca materi yang belum diajarkan oleh guru					

21.	Saya bertanya kepada guru apabila ada materi yang belum saya pahami					
22.	Saya mengulang materi yang telah diajarkan melalui <i>gadget</i>					
23.	Saya tidak pernah mengerjakan latihan soal di rumah, karena tidak paham cara menyelesaikannya					
24.	Saya tidak terlalu memperdulikan materi yang disampaikan oleh guru, karena materi tersebut sulit dipahami					

## Lampiran 7. Rekap Data Penelitian

### 1. Penggunaan Gadget

<b>Responden</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>Total</b>
1	4	2	3	4	3	3	3	22
2	5	1	3	4	3	1	3	20
3	2	1	3	3	3	2	4	18
4	2	2	3	4	3	3	2	19
5	1	2	3	4	3	3	2	18
6	2	3	3	5	3	3	3	22
7	4	2	4	4	4	1	4	23
8	2	1	5	5	1	4	5	23
9	3	2	3	4	3	4	3	22
10	2	4	3	5	5	4	5	28
11	5	3	4	5	3	4	3	27
12	4	4	4	4	4	3	3	26
13	3	2	3	3	3	3	4	21
14	3	4	3	5	4	4	3	26
15	2	3	3	3	4	3	3	21
16	3	1	3	4	5	3	3	22
17	5	2	3	2	4	5	4	25
18	3	3	3	3	3	3	3	21
19	3	5	5	5	4	4	5	31
20	3	3	3	5	5	4	3	26
21	4	5	5	4	5	1	4	28
22	4	4	4	5	4	4	3	28
23	3	3	4	4	3	4	4	25
24	3	3	3	4	4	3	4	24
25	3	4	5	4	3	3	3	25
26	4	4	5	5	5	3	4	30
27	3	3	4	5	3	2	4	24
28	3	3	4	4	4	3	3	24
29	2	4	3	3	5	3	5	25
30	2	2	5	5	4	3	5	26
31	2	3	3	4	3	3	4	22
32	3	3	3	3	3	4	3	22

33	3	3	4	3	4	3	4	24
34	3	3	4	4	3	5	5	27
35	1	3	2	3	2	2	4	17
36	3	3	3	3	3	3	2	20
37	1	3	1	5	5	3	4	22
38	2	5	5	4	1	5	3	25
39	4	3	3	4	3	4	3	24
40	4	2	4	5	2	5	3	25
41	5	5	5	5	3	3	5	31
42	2	4	3	3	3	4	3	22
43	4	5	3	5	2	4	1	24
44	3	1	4	5	1	3	5	22
45	5	5	3	4	5	4	5	31
46	2	3	4	4	3	4	3	23
47	5	3	5	5	2	4	1	25
48	3	4	4	4	3	2	3	23
49	5	2	2	3	2	2	3	19
50	3	3	3	5	3	3	4	24
51	3	3	3	3	3	3	3	21
52	2	2	3	3	3	3	3	19
53	4	3	4	4	1	5	5	26
54	3	3	3	3	3	3	3	21

## 2. Sikap Disiplin

<b>Responden</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>Total</b>
1	3	5	3	3	3	4	21
2	5	5	4	3	4	4	25
3	4	5	3	2	3	4	21
4	4	4	3	2	3	4	20
5	3	4	3	3	3	4	20
6	5	5	3	4	4	5	26
7	5	5	5	5	5	5	30
8	4	4	3	4	5	5	25
9	4	5	4	3	3	5	24
10	3	3	3	1	3	3	16
11	4	3	3	4	3	1	18

12	4	4	4	3	4	4	23
13	3	4	4	3	4	4	22
14	5	5	4	4	3	5	26
15	4	4	4	2	4	4	22
16	5	4	5	3	5	1	23
17	4	5	2	4	3	5	23
18	4	5	3	4	3	4	23
19	5	1	5	5	5	5	26
20	5	5	3	3	5	5	26
21	5	5	5	5	4	5	29
22	4	4	4	4	4	4	24
23	4	4	3	3	3	4	21
24	4	4	4	4	3	3	22
25	5	5	4	4	5	3	26
26	4	3	2	1	5	4	19
27	5	5	4	4	4	5	27
28	4	4	4	3	4	4	23
29	5	5	1	5	5	5	26
30	5	1	5	2	4	5	22
31	4	4	4	3	4	4	23
32	4	5	3	3	4	4	23
33	4	4	4	4	3	4	23
34	3	5	5	3	3	4	23
35	3	5	5	3	3	3	22
36	3	3	4	3	3	3	19
37	3	5	3	3	3	3	20
38	4	5	3	4	5	5	26
39	2	4	4	3	4	4	21
40	3	5	3	3	3	4	21
41	5	1	5	3	5	5	24
42	5	5	4	3	3	5	25
43	3	4	3	3	3	5	21
44	4	5	3	5	3	5	25
45	5	5	5	1	3	5	24
46	3	5	3	3	5	5	24
47	3	3	5	3	4	3	21

48	4	4	4	4	3	4	23
49	3	3	3	2	3	3	17
50	4	4	3	3	4	4	22
51	3	3	2	3	4	4	19
52	4	5	3	2	3	2	19
53	3	5	4	3	4	4	23
54	5	4	3	3	5	3	23

### 3. Minat Belajar

<b>Resp.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>Total</b>
1	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	37
2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	42
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	35
4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	37
5	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	40
6	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	5	44
7	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	53
8	5	5	4	3	5	4	4	4	5	3	5	47
9	3	3	5	5	4	4	2	3	2	3	4	38
10	3	3	5	2	4	4	3	3	3	3	4	37
11	1	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	32
12	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	38
13	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	38
14	5	5	5	4	5	5	5	3	3	4	4	48
15	4	5	4	4	4	3	3	5	3	4	3	42
16	3	5	3	5	3	4	5	5	5	3	1	42
17	5	3	5	3	5	4	2	3	2	3	4	39
18	4	3	5	3	5	4	3	4	3	4	4	42
19	4	5	5	3	5	4	4	3	3	3	5	44
20	5	3	5	3	5	5	3	5	4	1	5	44
21	5	5	5	4	5	4	5	5	3	1	5	47
22	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	42
23	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	40
24	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	42
25	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	5	47

26	2	5	1	3	4	4	5	3	5	4	4	40
27	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	44
28	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	3	44
29	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	51
30	5	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	50
31	4	3	3	3	4	3	4	3	5	3	3	38
32	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	37
33	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	40
34	5	3	5	3	5	4	3	5	3	5	4	45
35	4	3	4	3	4	4	2	3	2	2	4	35
36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
37	4	3	5	2	5	3	2	3	2	3	3	35
38	4	3	5	2	5	5	5	5	5	4	3	46
39	4	3	4	3	4	5	3	4	3	4	3	40
40	5	3	5	3	2	3	3	5	4	4	5	42
41	5	5	5	5	3	5	4	5	4	4	5	50
42	3	4	4	3	5	3	3	4	3	4	5	41
43	3	3	5	3	5	3	3	3	5	3	5	41
44	5	3	5	3	5	5	3	5	1	3	4	42
45	4	3	5	3	5	1	3	1	4	5	5	39
46	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	48
47	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	52
48	3	3	4	3	4	3	3	3	4	1	4	35
49	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	31
50	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	41
51	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	40
52	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	38
53	4	4	5	4	5	3	3	4	4	3	5	44
54	4	5	4	3	4	3	3	3	3	3	5	40

## Lampiran 10. Uji Normalitas

### 1. Hasil Uji Normalitas Variabel Penggunaan *Gadget* (X) dengan Variabel Sikap Disiplin (Y<sub>1</sub>)

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		54
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.72580248
Most Extreme Differences	Absolute	.094
	Positive	.094
	Negative	-.079
Test Statistic		.094
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

### 2. Hasil Uji Normalitas Variabel Penggunaan *Gadget* (X) dengan Variabel Minat Belajar (Y<sub>2</sub>)

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		54
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.60285308
Most Extreme Differences	Absolute	.064
	Positive	.064
	Negative	-.061
Test Statistic		.064
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

## Lampiran 11. Uji Linearitas

### 1. Hasil Uji Linearitas Variabel Penggunaan *Gadget* (X) dengan Variabel Sikap Disiplin (Y<sub>1</sub>)

#### Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Sikap Disiplin * Penggunaan Gadget	54	100.0%	0	0.0%	54	100.0%

#### Report

Sikap Disiplin

Penggunaan Gadget	Mean	N	Std. Deviation
17.00	22.0000	1	.
18.00	20.5000	2	.70711
19.00	18.6667	3	1.52753
20.00	22.0000	2	4.24264
21.00	21.8000	5	1.64317
22.00	23.3333	9	1.93649
23.00	25.5000	4	3.10913
24.00	22.7143	7	2.05866
25.00	23.4286	7	2.50713
26.00	24.0000	5	1.87083
27.00	20.5000	2	3.53553
28.00	23.0000	3	6.55744
30.00	19.0000	1	.
31.00	24.6667	3	1.15470
Total	22.7778	54	2.80610

### ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Sikap Disiplin *	Between	(Combined)	146.057	13	11.235	1.657	.110
Penggunaan Gadget	Groups	Linearity	23.543	1	23.543	3.471	.070
		Deviation from Linearity	122.514	12	10.209	1.505	.163
	Within Groups		271.276	40	6.782		
	Total		417.333	53			

### Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Sikap Disiplin * Penggunaan Gadget	.238	.056	.592	.350

## 2. Hasil Uji Linearitas Variabel Penggunaan *Gadget* (X) dengan Variabel Minat Belajar (Y<sub>2</sub>)

### Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Minat Belajar * Penggunaan Gadget	54	100.0%	0	0.0%	54	100.0%

## Report

### Minat Belajar

Penggunaan Gadget	Mean	N	Std. Deviation
17.00	35.0000	1	.
18.00	37.5000	2	3.53553
19.00	35.3333	3	3.78594
20.00	37.5000	2	6.36396
21.00	40.4000	5	1.67332
22.00	39.3333	9	3.00000
23.00	45.7500	4	7.63217
24.00	41.7143	7	1.70434
25.00	45.2857	7	5.15475
26.00	44.8000	5	4.60435
27.00	38.5000	2	9.19239
28.00	42.0000	3	5.00000
30.00	40.0000	1	.
31.00	44.3333	3	5.50757
<b>Total</b>	<b>41.4630</b>	<b>54</b>	<b>5.02339</b>

## ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar *	Between	(Combined)	540.985	13	41.614	2.090	.037
Penggunaan Gadget	Groups	Linearity	214.554	1	214.554	10.776	.002
		Deviation from Linearity	326.431	12	27.203	1.366	.222
	Within Groups		796.440	40	19.911		
	Total		1337.426	53			

## Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Minat Belajar * Penggunaan Gadget	.401	.160	.636	.404

## Lampiran 12. Uji Multikolinearitas

### 1. Hasil Uji Multikolinearitas Variabel Penggunaan *Gadget* (X) dengan Variabel Sikap Disiplin(Y<sub>1</sub>)

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan Gadget <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Sikap Disiplin

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.238 <sup>a</sup>	.056	.038	2.752

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	23.543	1	23.543	3.109	.084 <sup>b</sup>
	Residual	393.790	52	7.573		
	Total	417.333	53			

a. Dependent Variable: Sikap Disiplin

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	18.021	2.724		6.616	.000		
	Penggunaan Gadget	.201	.114	.238	1.763	.084	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Sikap Disiplin

**Collinearity Diagnostics<sup>a</sup>**

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions	
				(Constant)	Penggunaan Gadget
1	1	1.991	1.000	.00	.00
	2	.009	14.478	1.00	1.00

a. Dependent Variable: Sikap Disiplin

## 2. Hasil Uji Multikolinearitas Variabel Penggunaan *Gadget* (X) dengan Variabel Minat Belajar (Y<sub>2</sub>)

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
	1	Penggunaan Gadget <sup>b</sup>	

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. All requested variables entered.

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.401 <sup>a</sup>	.160	.144	4.647

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	214.554	1	214.554	9.936	.003 <sup>b</sup>
	Residual	1122.872	52	21.594		
	Total	1337.426	53			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	27.102	4.599		5.893	.000		
	Penggunaan Gadget	.606	.192	.401	3.152	.003	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

### Collinearity Diagnostics<sup>a</sup>

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions	
				(Constant)	Penggunaan Gadget
1	1	1.991	1.000	.00	.00
	2	.009	14.478	1.00	1.00

a. Dependent Variable: Minat Belajar

## Lampiran 13. Analisis Regresi Sederhana

### 1. Variabel Penggunaan *Gadget* (X) Terhadap Variabel Sikap Disiplin (Y<sub>1</sub>)

#### Regression

#### Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables	Variables	Method
	Entered	Removed	
1	Penggunaan Gadget <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Sikap Disiplin

b. All requested variables entered.

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.238 <sup>a</sup>	.056	.038	2.75189

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

#### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	23.543	1	23.543	3.109	.084 <sup>b</sup>
	Residual	393.790	52	7.573		
	Total	417.333	53			

- a. Dependent Variable: Sikap Disiplin  
 b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	18.021	2.724		6.616	.000
	Penggunaan Gadget	.201	.114	.238	1.763	.084

- a. Dependent Variable: Sikap Disiplin

## 2. Variabel Penggunaan Gadget (X) Terhadap Variabel Minat Belajar (Y<sub>2</sub>)

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan Gadget <sup>b</sup>		Enter

- a. Dependent Variable: Minat Belajar  
 b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.401 <sup>a</sup>	.160	.144	4.64690

- a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	214.554	1	214.554	9.936	.003 <sup>b</sup>
	Residual	1122.872	52	21.594		
	Total	1337.426	53			

- a. Dependent Variable: Minat Belajar  
 b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	27.102	4.599		5.893	.000
	Penggunaan Gadget	.606	.192	.401	3.152	.003

a. Dependent Variable: Minat Belajar

## Lampiran 14. Uji Hipotesis

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.021	2.724		6.616	.000
	Penggunaan Gadget	.201	.114	.238	1.763	.084

a. Dependent Variable: Sikap Disiplin

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27.102	4.599		5.893	.000
	Penggunaan Gadget	.606	.192	.401	3.152	.003

a. Dependent Variable: Minat Belajar