

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
KEDISIPLINAN DAN MORALITAS SISWA DI
SMPN 4 PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh

TRI WAHYU

NIM: 206190175

**JURUSAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

P O N O R O G O

2023

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
KEDISIPLINAN DAN MORALITAS SISWA DI
SMPN 4 PONOROGO**

SKRIPSI

Diajukan
untuk memenuhi salah Satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program SarjanaManajemen
Pendidikan Islam



Oleh

TRI WAHYU

NIM: 206190175

**JURUSAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama Saudara:

Nama : Tri Wahyu

NIM : 206190175

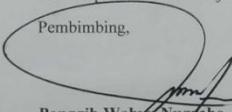
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam

Judul : Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Kedisiplinan dan Moralitas Siswa di SMPN 4 Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui dalam munaqasah.

Pembimbing,


Pangih Wahyu Nugroho, M.Pd
NIP. 198808242020121013

Ponorogo, 13 September 2023

Mengetahui,
Ketua

Jurusan Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo


Dr. Athok Evadi, M. Pd.
NIP. 197611062006041004



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Saudara:

Nama : Tri Wahyu
NIM : 206190175
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget* dengan Kedisiplinan dan Moralitas Siswa di SMPN 4 Ponorogo

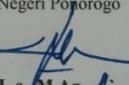
telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 17 Oktober 2023

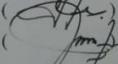
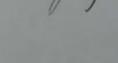
dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 20 November 2023

Ponorogo, 20 November 2023
Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Mumir, L.c., M.Ag. Ai
NIP. 496807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang: Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I. ()
Penguji 1 : Dr. Muhammad Ali, M.Pd. ()
Penguji 2 : Panggih Wahyu Nugroho, M.Pd. ()

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Skripsi atas nama Saudara:

Nama : Tri Wahyu

NIM : 206190175

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam

Judul : Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Kedisiplinan dan Moralitas Siswa di SMPN 4 Ponorogo

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 14 September 2023

Yang Membuat Pernyataan



Tri Wahyu

NIM.206190175

PERSEMBAHAN

Pertama dan yang paling utama, tiada kata yang pantas penulis ucapkan selain rasa syukur Alhamdulillah rabbil ‘aalamiin kepada Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk, kemudahan, serta kelancaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Dengan segenap ketulusan hati, penulis persembahkan karya tulis ini untuk orang-orang yang penulis sayangi:

1. Teruntuk kedua orang tua saya tercinta yaitu bapak Kabul dan Ibu Wastini dan saudara-saudara saya (Amat Arbain, Asi Lestari, Arkumi, dan keluarga besar lainnya) yang selalu mendoakan dan menasehatiku. Terimakasih atas dukungannya yang mendorongku untuk semangat melaksanakan tugas untuk menyelesaikan skripsi ini. Saya yakin keberhasilan yang saya

raih ini tidak lepas dari do'a dari Ayah dan Ibu panjatkan disetiap sujudnya.

2. Teruntuk dosen pembimbing yang selalu sabar dan pengertian saat membimbing, Bapak Panggih Wahyu Nugroho. M.Pd. yang sudah berkenan membimbing serta memberikan masukan dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu dan seluruh rekan Manajemen Pendidikan Islam angkatan 2019 dan khususnya MPI E.

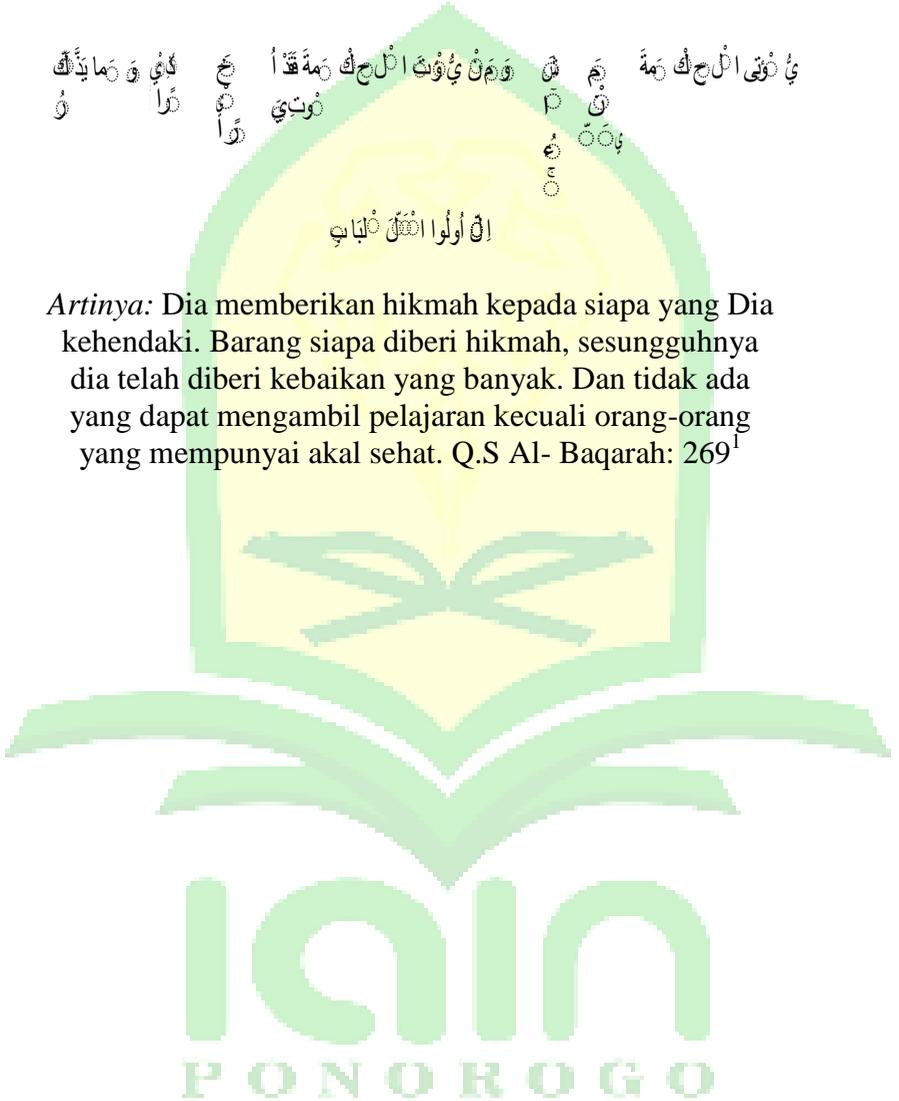


MOTO

يُؤْتِيكَ مِمَّا تَشَاءُ وَيُؤْتِيكَ مِمَّا تَشَاءُ
وَمَنْ يُؤْتِكَ مِمَّا تَشَاءُ
وَمَنْ يُؤْتِكَ مِمَّا تَشَاءُ
وَمَنْ يُؤْتِكَ مِمَّا تَشَاءُ

إِنِّي أُولُوا إِلَهُكُمْ

Artinya: Dia memberikan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Barang siapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal sehat. Q.S Al- Baqarah: 269¹



¹. Q.S Al- Baqarah, *Aplikasi Qur'an InWord Indonesia*, 269.



ABSTRAK

Wahyu, Tri. 2023. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Kedisiplinan dan Moralitas Siswa di SMPN 4 Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Manajemen Pendidikan Islam (MPI). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FATIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing, Panggih wahyu Nugroho. M.Pd.

Kata kunci: *Prnggunaan Gadget, Kedisiplinan, Moralitas Siswa.*

Penggunaan *Gadget* adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang digunakan manusia, karena *Gadget* sendiri memiliki banyak fungsi dapat dibawa kemana-mana dan sangat mempermudah siswa SMPN 4 Ponorogo . Kedisiplinan adalah kepatuhan pada peraturan, tata tertib, dan kesadaran yang ada didalam hati setiap individu siswa SMPN 4 Ponorogo. Moralitas adalah ajaran baik atau buruk yang setiap peserta didik dapatkan, karena itu perlunya siswa SMPN 4 Ponorog menanamkan perbutan baik, sikap, ahlak dan budi pekerti. Di era globalisasi ini banyak anak yang terpengaruh dengan kemajuan teknologi, salah satunya teknologi yang di gemari siswa-siswa adalah *Gadget*. *Gadget* mempunyai daya tarik untuk siswa dimana *Gadget* dapat digunakan untuk mengisi berbagai macam aplikasi dan dapat membantu memudahkan siswa berkomunikasi dengan teman lain saat mengerjakan pekerjaan kelompok, dan membantu siswa mendapatkan wawasan yang luas. Namun menggunakan *Gadget*

secara berlebihan pada siswa dapat mempengaruhi kedisiplinan dan mengganggu moralitas siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan dan moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan siswa SMPN 4 Ponorogo. (2) mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* dengan moralitas siswa SMPN 4 Ponorogo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini sejumlah 134 siswa kelas VIII SMPN 4 Ponorogo, besar sampel yang digunakan sejumlah 70 responden. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan angket. Uji statistic yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Somer'D* dengan α 0,05.

Berdasarkan dari analisis data ditemukan bahwa (1) penggunaan *Gadget* memiliki pengaruh secara signifikan dengan kedisiplinan siswa di SMPN 4 Ponorogo dengan prosentase sebanyak 53,1%. (2) Penggunaan *Gadget* memiliki pengaruh secara signifikan dengan moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo dengan prosentase sebanyak 40,3%. Hasil analisis *Somer'D* diperoleh p valie = $0,000 < \alpha = 0,05$ artinya ada pengaruh antara penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan dan moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo.

P O N O R O G O

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala berkah, hidayah, serta rahmat-Nya dan karunianya sehingga penulisan dapat diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad ﷺ yang senantiasa memberikan jalan terang dari zaman yang gelap gulita menuju zaman yang penuh dengan keberkahan ini.

Bukanlah suatu hal yang mudah bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, karna terbatasnya pengetahuan dan sedikitnya ilmu yang penulis miliki. Akan tetapi berkat rahmat Allah SWT, dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, yang selalu memberikan petunjuk, motivasi, bimbingan dan arahan sehingga

skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis dengan tulus menyampaikan terima kasih kepada:

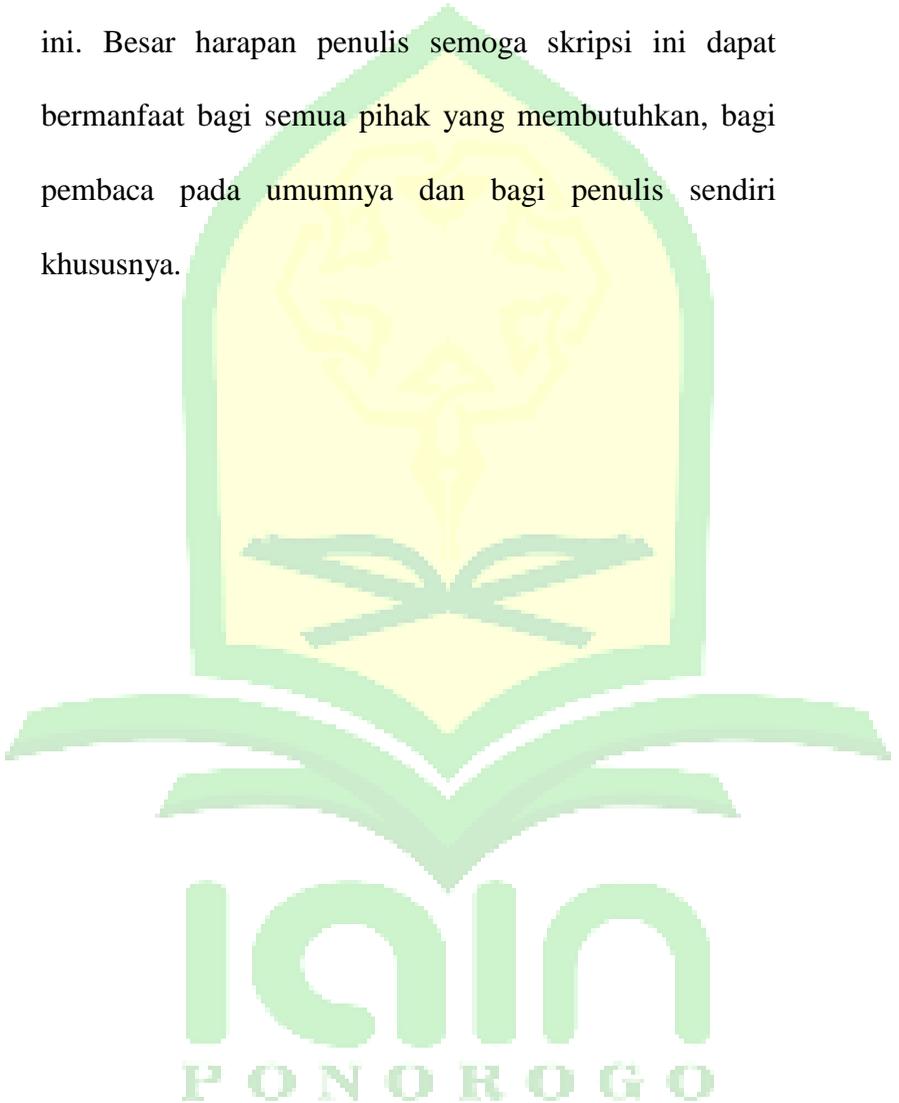
1. Dr. Hj. Evi Muafiah, M. Ag. selaku rector Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
2. Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negri Ponorogo.
3. Dr. Athok Fuadi, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Institut Agama Islam Negri Ponorogo.
4. Panggih Wahyu Nugroho M.Pd. selaku Pembimbing Skripsi yang sangat sabar membimbing dan member motivasi kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

P O N O R O G O

5. Seluruh Jajaran Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negri Ponorogo.
6. Ibu Winarti, M.Pd. Selaku kepala sekolah SMPN 4 Ponorogo yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMPN 4 Ponorogo, serta seluruh Jajaran Bapak/Ibu Guru di SMPN 4 Ponorogo.
7. Seluruh pihak yang telah membantu baik dalam bentuk materi maupun non materi sehingga penulis dapat penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karna tak ada gading yang retak tak ada karya yang sempurna kecuali karya Sang Pencipta yaitu Allah SWT. Oleh karena itu dengan kerendahan hati, penulis sangat mengharapkan kritik yang konstruktif dan

saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis sendiri khususnya.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPU	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTO	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Sistematika Pembahasan	18

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori	22
B. Telaah Penelitian Terdahulu.....	102
C. Kerangka Pikir	113
D. Hipotesis penelitian.....	114

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	116
1. Pendekatan	116
2. Jenis Penelitian.....	118

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	120
1. Lokasi.....	120
2. Waktu Penelitian.....	121
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	121
1. Populasi.....	121
2. Sampel.....	122
D. Variabel Penelitian.....	125
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	127
1. Teknik Pengumpulan Data.....	128
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	131
F. Validitas dan Relibilitas Instrumen.....	134
1. Uji Validitas.....	134
2. Uji Realibilitas.....	151
G. Teknik Analisis Data.....	154
1. Uji asumsi Klasik.....	154
2. Uji t.....	160

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data..... 162

 1. Deskripsi Statistika Penggunaan *Gadget* 162

 2. Deskripsi Statistika Kedisiplinan 169

 3. Deskripsi Statistika Moralitas 176

B. Statistik Inferensial..... 183

 1. Uji Asumsi 183

 2. Uji Hepotesis dan Interpretasi..... 196

C. Pembahasan..... 207

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan 214

B. Saran..... 215

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Siswa.....	125
Tabel 3.2 Persekoran Untuk Pertanyaan Angket	130
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data.....	133
Tabel 3.4 Rekapitulasi Uji Validitas tahap 1 Butir Pertanyaan Instrumen Penelitian Variabel Penggunaan <i>Gadget</i> (X).....	138
Tabel 3.5 Rekapitulasi Uji Validitas Tahap 2 Butir Pertanyaan Instrumen Penelitian Variabel Penggunaan <i>Gadget</i>	140
Tabel 3.6 Rekapitulasi Uji Validitas Tahap 1 Butir Pertanyaan Instrumen Penelitian Variabel Kedisiplinan (Y1).....	142
Tabel 3.7 Rekapitulasi Uji Validitas Tahap 2 Butir Pertanyaan Instrumen Penelitian Variabel Kedisiplinan	145

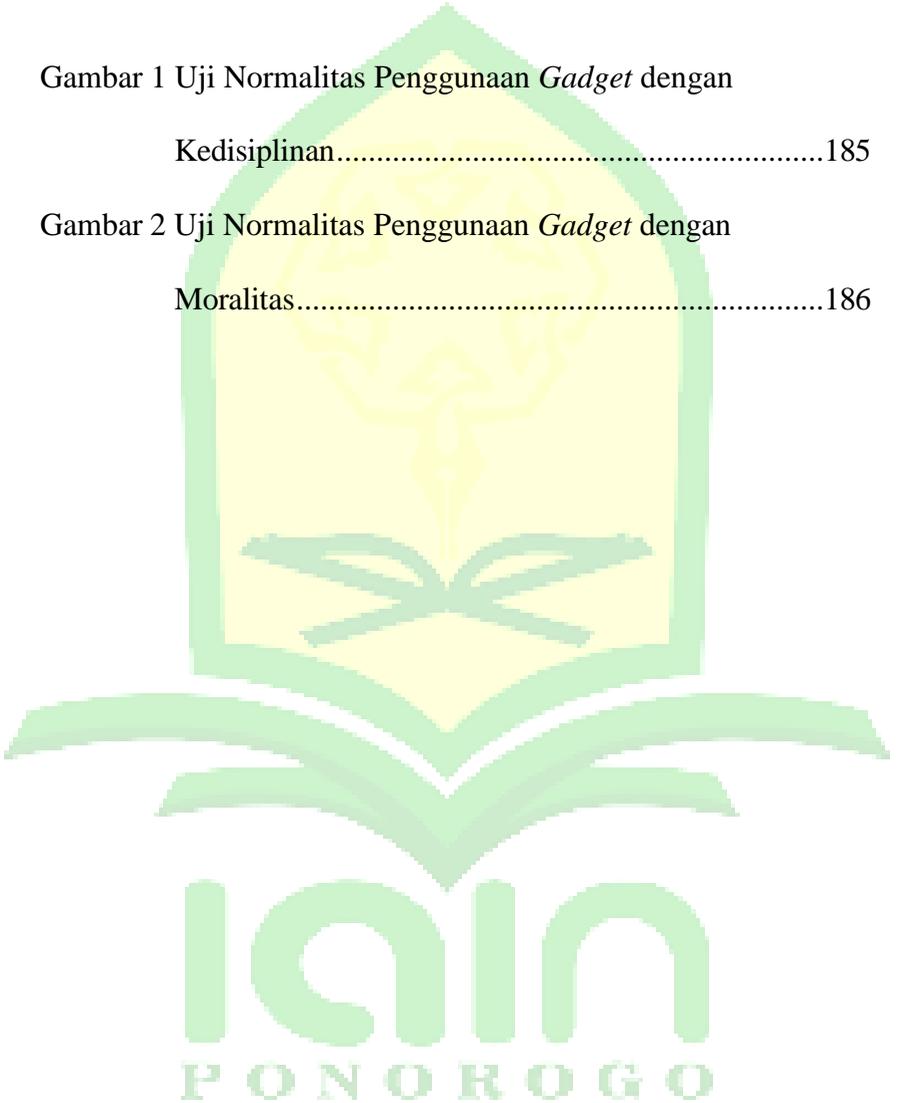
Tabel 3.8 Rekapitulasi Uji Validitas Tahap 1 Butir Pertanyaan Instrumen Penelitian Variabel Moralitas (Y2)	148
Tabel 3.9 Rekapitulasi Uji Validitas Tahap 2 Butir Pertanyaan Instrumen Penelitian Variabel Moralitas	150
Tabel 3.10 Hasil Uji Realibitas Instrumen Penggunaan <i>Gadget</i>	153
Tabel 3.11 Hasil Uji Realibitas Instrumen Kedisiplinan	153
Tabel 3.12 Hasil Uji Realibitas Instrumen Moralitas	153
Tabel 4.1 Skor Jawaban Angket Penggunaan <i>Gadget</i>	163
Tabel 4.2 Descriptive Statistics Penggunaan <i>Gadget</i>	164
Tabel 4.3 Prosentase dan Katagori Penggunaan <i>Gadget</i>	167
Tabel 4.4 Skor Jawaban Angket Kedisiplinan	170
Tabel 4.5 Descriptive Statistics Kedisiplinan	172
Tabel 4.6 Prosentase dan Katagori Kedisiplinan	175

Tabel 4.7 Skor Jawaban Angket Moralitas	177
Tabel 4.8 Descriptive Statistics Moralitas.....	178
Tabel 4.9 Prosentase dan Katagori Moralitas.....	182
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas X-Y1	184
Tabel 4.11 Hasil Uji asumsi X-Y2.....	185
Tabel 4.12 Hasil Uji Linieritas Persamaan X-Y1	189
Tabel 4.13 Hasil Uji Linieritas Persamaan X-Y2	189
Tabel 4.14 Hasil Uji Linieritas X-Y1.....	190
Tabel 4.15 Hasil Uji Linieritas X-Y2.....	190
Tabel 4.16 Hasil Uji Autokorelasi X-Y1	194
Tabel 4.17 Hasil Uji Autokorelasi X-Y2	195
Tabel 4.18 <i>coefficients</i> X-Y1	197
Tabel 4.19 Anova X-Y1	199
Tabel 4.20 <i>Summary</i> X-Y1	200
Tabel 4.21 <i>coefficients</i> X-Y2	204
Tabel 4.22 Anova X-Y2.....	205



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Uji Normalitas Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Kedisiplinan.....	185
Gambar 2 Uji Normalitas Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Moralitas.....	186





iaain

PONOROGO

BAB I

PEMBAHASAN

A. Latar Belakang

Kedisiplinan adalah sebuah kunci bagi sekolah untuk mengantarkan siswa-siswanya menjadi pribadi yang mandiri. Karena dengan disiplin siswa akan memiliki pola hidup yang tertata dan teratur. Dengan terbiasa disiplin siswa mampu mengembangkan kepribadian yang positif dan mampu memperoleh prestasi yang memuaskan. Disiplin sangat penting diajarkan pada anak untuk mempersiapkan anak belajar hidup sebagai makhluk sosia.. Namun kedisiplinan ini belum tercermin dari pola perilaku siswa- siswi di SMPN 4 Ponorogo.

Sedangkan menurut Ngainun Naim disiplin adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan orang untuk tunduk kepada keputusan, perintah, dan peraturan yang berlaku. Dengan kata lain, disiplin adalah sikap menaati peraturan dan ketentuan peraturan, disiplin juga mengandung arti kepatuhan kepada perintah pemimpin, perhatian dan kontrol yang kuat terhadap penggunaan waktu, tanggung jawab atas tugas yang diamanahkan, serta kesungguhan terhadap bidang keahlian yang ditekuni. Islam mengajarkan agar benar-benar memperhatikan dan mengaplikasikan nilai-nilai kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari untuk membangun kualitas kehidupan masyarakat yang

lebih baik.¹

Perilaku tidak disiplin siswa tidak hanya dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan disekolah namun juga ketika mereka berada di rumah. Seperti pendapat Joko Sulistiono, yang menyebutkan bahwa “jika di rumah anakanak tidak disiplin, mereka akan menjadi pengacau di sekolah”. Dari pendapat ini dapat diketahui bahwa kebiasaan siswa dirumah yang tidak disiplin berpengaruh pada perilakunya saat berada disekolah. Semua ini bergantung pada dua subyek yang paling berpengaruh dalam pelaksanaan disiplin baik saat di sekolah yaitu guru maupun dirumah yaitu orang tua.²

¹Ngainun Naim, *Character Building* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 142-143

²Joko Sulistiono, *Buku Panduan Layanan Konseling Kelompok Pendekatan Behavior Untuk Mengatasi Kedisiplinan*

Berdasarkan faktor-faktor diatas dapat disimpulkan, adapun upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan ketidaksiplinan siswa dapat dengan dilakukannya kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua dalam mengawasi dan membimbing siswa selama perkembangan kepribadiannya. Sekolah harus menerapkan peraturan yang lebih tegas dan memberi konsekuensi bagi siswa yang melanggar peraturan. Selain itu guru harus memberikan penjelasan kepada siswa tentang manfaat apa yang diperoleh dengan pola perilaku disiplin. Guru harus mampu menerapkan pola disiplin selama siswa berada di lingkungan sekolah. Dan orang tua harus menyempatkan waktunya untuk berinteraksi dan

menjalin komunikasi yang baik dengan siswa selama berada di rumah. Orang tua harus menunjukkan kasih sayang mereka kepada anak 4 secara nyata bukan hanya dalam bentuk materi tapi juga berupa perhatian dan kasih sayang.

Indikasi yang terjadi di SMPN terkait dengan dampak penggunaan *Gadget* terhadap perilaku moral ditandai dengan adanya peserta didik yang sering acuh pada panggilan orang lain peserta didik juga menjadi sering berkata kasar dengan temannya, dan dimana ada kamera disitu mereka eksis untuk dipamerkan di media sosial. Kebiasaan tersebut tergolong ke dalam hal yang wajar, karena memang dunia anak-anak masih dipenuhi dengan pertemanan dan permainan. Meski tergolong ke dalam perilaku yang wajar, apabila hal seperti ini tidak diperhatikan

maka kualitas moral peserta didik akan menurun dan berimbas pada kebiasaan buruk yang bahkan juga dapat menurunkan kualitas sekolah tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut upaya-upaya untuk mengantisipasi kebiasaan buruk tersebut pun dilakukan oleh guru sekolah. Upaya tersebut bertujuan agar tujuan pendidikan yang dicanangkan dapat tercapai dengan baik dan maksimal.

Era globalisasi seperti sekarang ini manusia seringkali dituntut untuk memiliki keterampilan dan kemampuan dalam bersaing, terutama dalam dunia pendidikan di era sekarang juga siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuannya melalui *Gadget* atau media lainnya agar tidak disebut kurang update atau sering dibilang tidak modern, sebab di era saat ini semua manusia memiliki

kesempatan yang sama untuk berhasil. Pemerintah perlu meningkatkan dan memperhatikan kualitas bersaing siswa dari masa kemasa bisa dilakukan secara cepat, perlu proses yang sangat panjang, dan bersinambung. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan terlebih dahulu . seperti yang ditentukan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan peruses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan

Negara”.³

Berdasarkan pada undang-undang tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan potensi, keterampilan dan kepribadian siswa sangat diharapkan dapat meningkatkan SDM yang mampu memecahkan problematika kehidupan. Baik kehidupan sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial.

Pada tataran diatas dapat disimpulkan berdasarkan hasil terjun lapangan selama lima pekan di SMPN 4 Ponorogo, peneliti terjun secara langsung di kelas mendapati siswa siswi yang masih mengabaikan guru yang ada didepan, karena salah satu factor siswa siswi mengabaikan gurunya

³ UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

didepan yaitu bermain *Gadget* dan beberapa factor lainnya yaitu faktor eksternal dan faktor internal, faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu adakah pengaruh antara penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan dan moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo, adapun pengaruh dalam penggunaan *Gadget* sendiri harus benar-benar diperhatikan disaat jam pelajaran berlangsung, hubungan buruk penggunaan *Gadget* terhadap moralitas anak oleh siswa SMPN 4 Ponorogo yaitu siswa menjadi malas belajar, malas melakukan aktivitas dan bersosialisasi dengan teman lainnya karena terfokus bermain game di *Gadget*, tidak memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran.⁴ Dan menurunnya moralitas siswa SMPN 4 Ponorogo juga dapat mempengaruhi

⁴ Hasil Pengamatan Peneliti di SMPN 4 Ponorogo

kedisiplinan siswa yang sudah ditetapkan oleh pihak lembaga pendidikan. Penggunaan *Gadget* terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (*introvert*), ketergantungan anak untuk terus bermain *Gadget*, dan dampak negative yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs di internet yang dapat merusak moral anak. faktor penyebab perubahan moral anak dipengaruhi oleh kebiasaan siswa sekolah dalam menggunakan *Gadget* untuk bermain game online dibandingkan untuk belajar online. Oleh sebab itulah pentingnya pengawasan pada siswa siswi yang membawa gadget agar

menggunakan *Gadget* sesuai dengan kebutuhan dalam membatasi penggunaan *Gadget* yang berlebihan disaat berada di lingkungan sekolah bertujuan agar tidak merusak tumbuh kembang siswa dan jangan memeberikan peluang waktu 24 jam bermain *Gadget*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

C. Pembatasan Masalah

Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dari latar belakang masalah yang di paparkan di atas, agar menghindari suatu perluasan masalah dan untuk mempermudah pemahaman maka penelitian membatasi permasalahan tersebut hanya pada

“Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kedisiplinan dan Moralitas Siswa di SMPN 4 Ponorogo”.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Gadget dalam penelitian ini adalah sebagai variabel X
2. Kedisiplinan dalam penelitian ini adalah sebagai variabel Y_1
3. Moralitas Siswa dalam penelitian ini adalah sebagai variabel Y_2

D. Rumusan Masalah

1. Adakah Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Moralitas Siswa di SMPN 4 Ponorogo?

2. Adakah Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Kedisiplinan dan Moralitas Siswa di SMPN 4 Ponorogo?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Moralitas Siswa di SMPN 4 Ponorogo.
2. Untuk mengetahui Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Kedisiplinan dan Moralitas Siswa di SMPN 4 Ponorogo.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktik.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman teori penelitian tentang hubungan penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan dan moralitas siswa. Dengan harapan di saat menggunakan *Gadget* siswa mampu mengendelikan kedisiplinan dan moralitas, sehingga siswa dapat berperilaku baik yang sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan oleh suatu lembaga pendidikan tersebut, siswa juga harus memiliki batasan di saat menggunakan *Gadget* disekitar lingkungan sekolah, menggunakan *Gadget* hanya sesuai dengan kebutuhan sekolah. Moral sendiri ditandai dengan adanya pemahaman dan kesadaran setiap individu siswa untuk bertindak sesuai dengan aturan yang ditetapkan.

2. Secara Peraktik

a. Bagi IAIN Ponorogo

Peneliti berharap untuk IAIN Ponorogo, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi atau masukan serta sumbangan pemikiran dalam bidang ilmu pengetahuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan kedisiplinan dan moralitas siswa, khususnya pada suatu lembaga pendidikan harus benar-benar diperhatikan disaat siswa menggunakan gadget apakah sudah sesuai dengan keperluan atau siswa malah terlalu berlebihan menggunakan gadget tanpa menjalankan kedisiplinan dan moral yang sudah di tentukan lembaga pendidikan.

IAIN
P O N O R O G O

b. Bagi Pendidikan Umum dan Pendidikan Formal

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi operasional bagi berbagai lembaga pendidikan yang ada di Indonesia, khususnya pendidikan umum dan pendidikan formal atau SMP. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi suatu acuan dalam melakukan perubahan, sehingga sangat penting memperhatikan tingkah dan perilaku siswa saat menggunakan gadget apakah mengganggu pelajaran atau tidak.

c. Bagi Peneliti dan Masyarakat

Hasil dari penelitian ini sangat diharapkan bermanfaat untuk menjadi salah satu referensi tambahan dan menjadi teori

yang kuat untuk peneliti dan masyarakat kedepannya, karena dengan adanya penelitian ini masyarakat dapat memahami sebenarnya penggunaan gadget dalam suatu lembaga pendidikan sebenarnya memiliki tujuan tertentu, yaitu mempermudah siswa untuk mengikuti perkembangan jaman, apalagi semakin hari teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat yang terkadang berdampak baik dan terkadang berdampak buruk, sehingga dengan adanya penggunaan gadget di sekolah guru-guru dapat memperhatikan dan memberikan bimbingan kepada siswa bagaimana cara menggunakan gadget dengan baik dan benar.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan menjadi suatu media belajar untuk menambah pengalaman dan wawasan sehingga dapat memperluas khazanah pengetahuan mengenai masalah-masalah apa yang harus diketahui peneliti pengaruh apa pada hubungan penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan dan moralitas siswa, yang dijalankan dan dikelola oleh lembaga pendidikan serta sebagai bahan penelitian untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai mahasiswa IAIN Ponorogo.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan proposal ini agar dapat dicerna secara runtut, maka sangat diperlukan sebuah sistematika pembahasan. Dalam

pengajuan proposal ini penelitian dikelompokkan menjadi tiga bab yang disetiap babnya terdiri dari sub bab yang saling berkaitan agar mempermudah penyusunan proposal dan dapat saling berkaitan satu sama lain. Adapun sistematika pembahasan proposal hasil penelitian yang akan lanjut ke skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I. Terkait dengan pendahuluan yang berupa gambaran umum dari penelitian secara keseluruhan dari bab I sampai bab V.

Dalam bab I membahas tentang latar belakang masalah penggunaan gadget dengan kedisiplinan dan moralitas siswa, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian,

dan jadwal penelitian.

BAB II. Dalam bab II tentang kajian pustaka yang terdiri dari Kajian Teori, Telaah Penelitian Terdahulu, Kerangka Pikir, dan Hipotesis Penelitian. Dari pembahasan bab II menjelaskan tentang penggunaan gadget, kedisiplinan, dan moralitas siswa sehingga dapat di jelaskan pada kerangka berfikir peneliti.

BAB III. Memuat tentang metode penelitian dan membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, operasional variable penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, validitas dan reliabilitas dan yang terakhir teknik analisis data.

BAB IV. Berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data, (penguji hipotesis) serta pembahasan interpretasi.

BAB V. Merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan

H. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian sendiri sudah dilaksanakan sejak November 2022 samapi Maret 2023, lokasi dari penelitian ini sendiri di SMPN 4 Ponorogo. Kenapa di SMPN 4 Ponorogo karena pengalaman saat menjalankan tugas Magang I samapai Magang II di SMPN 4 Ponorogo.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Gadget*

a. Pengertian

Secara umum, pengertian *Gadget* adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relative kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaanya, *Gadget* sendiri adalah benda elektronik yang mudah dibawa kemana-kemana dengan sangat mudah dan sangat mempermudah kinerja manusia dan juga mempermudah manusia untuk mendapatkan info apa saja dari teman keteman, *Gadget* merupakan salah satu bagian

dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah, dengan kata lain teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan *Gadget* adalah objek teknologi kecil seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, tetapi sering dianggap sebagai hal baru, *Gadget* selalu dianggap lebih tidak biasa atau dirancang dengan cerdas daripada teknologi normal lainnya pada saat penemuannya, *Gadget* terkadang juga disebut sebagai gizmos.¹

Gadget menurut istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat

¹ Rita Rena Pudyastuti Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023), 1

elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, sedangkan dalam bahasa Indonesia *Gadget* sendiri disebut sebagai “acang” yaitu salah satu hal yang membedakan antara *Gadget* dengan perangkat elektronik lainnya seperti unsure “kebaruan”, yang artinya dari hari kehari *Gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.² *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya, *Gadget* sendiri merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan penting pada era globalisasi seperti pada saat ini, *Gadget*

² Ibid, 1

merupakan kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.³

b. Jenis-Jenis *Gadget*

Banyak orang yang menganggap *Gadget* hanya terbatas pada *Gadget*, padahal *Gadget* merupakan salah satu jenis *Gadget* agar tidak keliru, berikut beberapa jenis *Gadget* yang banyak digunakan:

1) Handphone

Handpone merupakan jenis *Gadget* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. Handpone merupakan perangkat yang paling populer di hamper semua kalangan masyarakat

³ Putri Husna Oebriani, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini* (Jurnal Obsesi, No 01 Vol. 1 2017),³

mulai dari anak-anak sampai orang tua kebanyakan menggunakan handphone, karena fungsi utamanya dari handphone adalah sebagai alat telekomunikasi namun dengan seiring perkembangan zaman terdapat banyak fungsi lain seperti untuk mencari informasi, game, kamera dan masih banyak lagi fungsi dari handpone sendiri.

2) Laptop

Laptop merupakan jenis *Gadget* lainnya yang sering digunakan oleh manusia untuk bekerja, digunakan untuk pendidikan dan berbagai keperluan lainnya, *Gadget* juga membutuhkan operating systema agar dapat berjalan,

seperti *Windows*, *Mac*, *Linux*, dan lainnya. Sama halnya pada handphone, perkembangan di laptop juga semakin perkembangan zaman modern banyak laptop bermunculan dengan merk-merk terbaru dengan teknologi yang semakin canggih dan memiliki kelebihan masing-masing di setiap merk laptop.

3) Tabled dan Ipad

Jenis *Gadget* seperti tabled dan ipad ini merupakan bentuk yang lebih besat dibandingkan handphone, dengan ukuran layar yang lebih besar dibandingkan handhpone, tablet dan ipad dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan sangat jelas sehingga pengguna

merasa paus dan lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

4) Kamera Digital

Kamera digital juga termasuk dalam salah satu kategori *Gadget*, kegunaan kamera digital sendiri biasanya digunakan untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video, terdapat beberapa upgrade juga yang dilakukan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih dan bahkan mulai terdapat kemunculan istilah *Action Cam*.⁴

⁴ Sri Rahma Haruna dkk, *Faktor Yang Menghubungkan Dengan Gadget Addicted Pada Anak-Utara Sekolah* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), 16.

c. Indikator Penggunaan *Gadget*

Indikator adalah salah satu cara untuk mendefinisikan sebuah konsep dari variabel agar dapat di ukur yang berupa, perilaku, aspek, atau sifat atau karakteristik⁵. Indikator penggunaan *Gadget*, berdasarkan dari dampak yang dihasilkan sebagai berikut:⁶

1. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi di *Gadget*

1) Mengetahui fungsi dari *Gadget*

2) Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya

⁵ Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), 97.

⁶ Dewanti,dkk. *Hubungan Keterampilan sosial dan penggunaan Gadget smartphome dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang* (Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling. Vol.1 No.3, 2016), 4.

2. Mampu mengoperasikan *Gadget*

1) Mampu menggunakan *Gadget* untuk mengumpulkan informasi yang dicari.

3. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *Gadget*

1) Keuntungan dalam pemanfaatan *Gadget*

2) Memanfaatkan fungsi dari *Gadget*

4. Frekuensi dalam penggunaan *Gadget*

Berdasarkan indikator penggunaan *Gadget* diatas, peneliti menentukan indikator dalam variabel penggunaan *Gadget* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Frekuensi penggunaan *Gadget*, beberapa siswa mempunyai frekuensi yang berbeda dalam menggunakan *Gadget*.
- b. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam *Gadget* khususnya aplikasi pembelajaran daring, penggunaan *Gadget* biasanya memanfaatkan perangkat tersebut untuk berbagai kepentingan khususnya dalam pembelajaran daring dan mencari informasi tentang materi pembelajaran serta memudahkan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran daring. Penggunaan *Gadget* ada yang digunakan untuk

hal positif dan ada juga untuk hal negatif.

- c. Berlebihan dalam penggunaan *Gadget* membuat lupa waktu.
- d. Sulit berkonsentrasi karena otak telah terforsir dengan layar *Gadget*.

2. Kedisiplinan

a. Pengertian

Disiplin dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) disiplin mempunyai arti ketaatan dan kepatuhan pada peraturan, tata tertib, dan lainnya. Disiplin belajar adalah kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan dan tata tertib, kesadaran yang ada

dalam hatinya.⁷ Sedangkan menurut Rafelis Kosasi dan Soetjipto, kedisiplinan merupakan suatu keadaan sikap, penampilan, tingkah laku siswa sesuai dengan tatanan nilai, norma, dan ketentuan-ketentuan yang berlaku di sekolah atau kelas dimana anak tersebut menempuh pendidikan.⁸ Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membimbing siswa dalam belajar di sekolah agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap disiplin yang baik.⁹

⁷ Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa* (Jakarta: Grasindo, 2008), 30

⁸ Rafelis Kosasi dan Soetjipto, *Profesi Keguruan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), Cet Ke-1, 166.

⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 157.

Disiplin sendiri diambil dari bahasa latin yaitu *discare* yang memiliki arti belajar, dari kata ini muncul kata *disciplina* yang berarti pengajaran atau pelatihan dengan seiring perkembangan waktu , kata *disciplina* juga mengalami perkembangan makna. Kata disiplin sekarang lebih dimaknai secara beragama, ada juga yang mengartikan disiplin sebagai keputusan terhadap peraturan atau tunduk pada pengawasan dan pengendalian, ada juga yang mengartikan disiplin sebagai latihan yang bertujuan mengembangkan diri agar dapat berperilaku baik dan tertib.¹⁰ Sedangkan menurut Joko Sulistiono kedisiplinan adalah mencakup

¹⁰ Ngai nun Naim, *Character Building* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 142.

setiap macam hubungan yang sering ditujukan untuk membantu siswa agar dia dapat memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan dan juga tentang cara menyelesaikan tuntutan yang mungkin ingin ditunjukkan dengan lingkungannya.¹¹

Menurut Conny Semiawan disiplin merupakan pengaruh yang direncanakan untuk membantu anak agar bisa menghadapi suatu masalah dan membantu anak agar mampu menghadapi lingkungan yang ada disekitarnya dimana pun anak berada.

Disiplin tumbuh dari kebutuhan dalam

¹¹ Joko Sulistiyono, *Buku panduan Layanan Konseling Kelompok Pendekatan Behavioral Untuk Mengatasi Kedisiplinan Masuk Sekolah* (Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), 3.

menjaga keseimbangan antara kecenderungan dan keinginan setiap individu anak, sehingga anak akan berbuat apa saja untuk memperoleh sesuatu yang anak ia inginkan, dengan pembatasan atau praturan yang diperlukan oleh lingkungan terhadap dirinya.¹²

Menurut Yudrik Jahja dalam bukunya, disiplin adalah orang yang belajar atau yang secara langsung melakukan sesuatu secara sukarela tanpa ada paksaan dan mengikuti peraturan yang sudah ditetapkan, disiplin merupakan suatu kepatuhan atau ketaatan seseorang di dalam hati terhadap peraturan yang telah ditetapkan

¹² Conny Semiawan, *Penerapan Pengajaran* (PT. Macanan Jaya Cemerlang, 2008), 27-28.

tanpa adanya tekanan diri dari manapun, kedisiplinan sendiri dalam suatu pendidikan sangat diperlukan karena bukan hanya untuk menjaga suasana belajar dan mengajar berjalan dengan lancar saja, tetapi untuk menjadikan pribadi siswa menjadi kuat dengan adanya disiplin siswa akan terbantu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai untuk kedepannya.¹³

Berdasarkan pengertian diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan siswa dalam pembelajaran adalah pembinaan sikap dan perilaku anak didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah untuk mencapai tujuan

¹³ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana, 2011), 459.

yang ingin dicapai. Kedisiplinan dalam pembelajaran terkait dengan perencanaan yang berisi tentang serangkaian kegiatan pembelajaran yang efektif. menumbuhkan proses pembelajaran yang kondusif bagi tumbuh kembang anak didik melalui penanaman kompetensi dasar.

b. Indikator Kedisiplinan Siswa

Indikator kedisiplinan siswa menunjukkan suatu perubahan hasil belajar siswa sebagai kontribusi mengikuti dan menaati peraturan yang ada lingkungan sekolah harus benar-benar di jalankan. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Tu'u dalam penelitiannya¹⁴.

¹⁴Tu'u, Tulus, *Peran disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa* (Jakarta: Grasindo, 2004), 91.

Berikut contoh perilaku disiplin menurut Rini Ningsih di sekolah adalah: (1) berangkat dan hadir di sekolah tepat waktu, (2) rajin menjalankan ibadah sesuai dengan keyakinan dan kepercayaannya, (3) minta izin terlebih dahulu kepada guru ketika akan pergi keluar kelas, (4) akan hadir ketika diundang teman, (5) mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tekun dan tertib.¹⁵

Selain itu, indikator keberhasilan salah satu nilai dalam konsep pendidikan karakter diantara 18 nilai-nilai pendidikan karakter yaitu nilai disiplin menurut Agus Zainal Fitri antara lain: guru dan siswa hadir tepat waktu, menegakkan prinsip dengan

¹⁵ Rini Ningsih, *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Kelas 2 SD* (Jakarta: Yudhistira, 2006), 62.

memberikan hukuman (*punishment*) bagi yang melanggar dan hadiah (*reward*) bagi yang berprestasi, serta menjalankan tata tertib sekolah. Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini kedisiplinan belajar siswa di sekolah memiliki indikator sebagai berikut¹⁶:

- a. Taat dan patuh pada peraturan sekolah
- b. Perhatian terhadap materi pelajaran
- c. Lingkungan sosial
- d. Lingkungan akademis

Adapun Menurut Herlina Dwi Prasti, individu yang memiliki kedisiplinan belajar di rumah akan menunjukkan ciri sebagai berikut : (1) Orang yang disiplin tentunya

¹⁶ Agus Zainal Fitri, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah* (Yogyakarta: Arruz Media, 2012), 14.

memiliki jadwal kegiatan dan mempunyai waktu belajar yang teratur, (2) Mengerjakan tugas sesuai dengan jadwal atau rencana, sehingga tugas selesai tepat pada waktunya. Berdasarkan uraian tersebut, dalam penelitian ini kedisiplinan belajar di rumah memiliki indikator sebagai berikut¹⁷:

- a. Mengerjakan tugas tepat pada waktunya
- b. Ada rencana atau jadwal belajar

Berkaitan dengan hal tersebut, Rini Ningsih menyebutkan tiga aspek tentang kedisiplinan yaitu disiplin saat berada di lingkungan sekitar, disiplin saat berada di sekolah, dan disiplin saat dirumah. Rini

¹⁷ Herlina Febriana Dwi Prastiwi, *Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Disiplin Belajar Siswa Pada Saat Layanan Pembelajaran di Kelas II SMU Negeri 1 Limbanan Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2004/2005* (Skripsi Bimbingan Konseling FIP UNNES, 2005), 34.

Ningsih juga menyatakan bahwasannya orang yang disiplin memiliki ciri-ciri sebagai berikut¹⁸:

- a. Disiplin akan membentuk perilaku yang senantiasa terbiasa tertib dan teratur.
- b. Selalu menepati janji, karena orang yang disiplin akan selalu membuat jadwal kegiatan, sehingga tidak lupa untuk menepati janji.
- c. Orang yang disiplin pasti akan membuat jadwal kegiatan.
- d. Orang yang disiplin akan senantiasa mentaati peraturan yang berlaku.
- e. Orang yang hidup disiplin akan menjalankan tugas dengan sebaikbaiknya

¹⁸ Ibid, 62

e. Proses Pembentukan Sikap Disiplin

Pembentukan sikap disiplin harus dilakukan oleh setiap sekolah atau madrasah, karena kedisiplinan merupakan pendidikan karakter yang dapat menjadi suatu kebiasaan yang berpengaruh dalam prestasi belajar siswa, sikap disiplin yang sering diterapkan di setiap sekolah harus dapat membantu sekolah untuk mengembangkan kebijakan-kebijakan sekolah dan peraturan sekolah yang dapat mendorong sehingga dapat menghormati setra dapat mengendalikan diri terhadap perilaku yang tidak baik.

Disiplin sendiri dapat dibentuk melalui proses pembelajaran. Sikap disiplin pada peserta didik harus dibentuk sendiri,

namun dalam hal itu tidak mudah untuk mewujudkan semua itu apalagi dengan latar belakang keluarga dan karakter yang berbeda di setiap individu siswa. Sikap disiplin juga menuntun kesadaran seseorang untuk melakukan dan tidak melakukan apa yang harus dan tidak harus dilakukan, keberadaan sikap disiplin sangat penting di terapkan disekolah mapun di Madrasah, namun kadang-kadang pihak sekolah lebih sibuk dengan metode, media, tehnik, dan strategi tetapi lupa bahwa kedisiplinan sebagian dari pondasi utama.¹⁹

Pembelajaran yang menyenangkan sangat perlu adanya kedisiplinan, bahkan

¹⁹Imam Musbikin, *Penguatan Pendidikan Karakter* (Bandung: Nusa Media, 2019), 73.

kurikulum karakter pun perlu adanya sikap disiplin, perilaku tidak disiplin bisa disebabkan oleh kurikulum, kurikulum yang terlalu kaku atau kurang fleksibel terlalu dipaksakan dapat menimbulkan perilaku yang tidak disiplin dalam proses belajar mengajar khususnya dan dalam proses pendidikan pada umumnya. Pembentukan sikap disiplin di sekolah kepada siswa dimulai pekerjaan rumah dan lain sebagainya, kesadaran siswa untuk mengerjakan pekerjaan rumah, selalu datang tepat waktu ke sekolah, patuh kepada guru merupakan salah satu bukti bahwa pembentukan sikap disiplin di sekolah. Tidak lupa pula siswa diberi dukungan dengan adanya komunikasi yang rutin dan kerjasama

yang baik antara guru atau pihak sekolah dengan orang tua dalam membentuk sikap disiplin siswa pada setiap individu pribadinya masing-masing.²⁰

f. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar

Menurut Tu'u ada 4 faktor dominan yang mempengaruhi disiplin dalam belajar adalah sebagai berikut:²¹

1. Kesadaran diri

Pemahaman diri bahwa disiplin penting bagi kebaikan dan keberhasilan dirinya, selain itu kesadaran diri menjadi motif yang sangat kuat bagi terwujudnya disiplin. Disiplin yang terbentuk atas

²⁰ Ibid, 74.

²¹Tu'u, Tulus, *Peran disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa* (Jakarta: Grasindo, 2004), 62.

kesadaran diri akan kuat pengaruhnya dan akan lebih tahan lama dibandingkan dengan disiplin yang terbentuk karena adanya unsure paksaan dan hukuman.

2. Pengikutan dan Ketaatan

Pengikutan dan ketaatan merupakan langkah penerapan dan praktik atas praturan-praturan yang mengatur perilaku individunya. Hal ini sebagai kelanjutan dari adanya kesadaran diri yang akan dihasilkan oleh kemampuan dan kemauan yang kuat.

3. Alat Pendidikan

Alat pendidikan yang mempengaruhi, mengubah, membina dan membentuk

prilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang ditentukan atau di ajarkan.

4. Hukuman

Seseorang yang taat pada peraturan cenderung disebabkan karena dua hal, pertama adanya keadaran diri, kedua karena adanya hukuman. Hukuman akan menyadarkan, mengoreksi dan meluruskan yang salah, sehingga orang kembali pada prilaku yang sesuai dengan harapan.

Hal ini Ali Imron juga menyatakan ada tiga macam kedisiplinan siswa dalam belajar yaitu:²² *Pertama*, kedisiplinan belajar yang dibangun

²²Ali Imron, *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah* (Jakarta; Bumi Askara, 2011), 172.

berdasarkan konsep otoritarian. Konsep ini menyebutkan siswa di sekolah dikatakan mempunyai kedisiplinan yang tinggi ketika siswa mau duduk tenang dan memperhatikan penjelasan guru. Siswa diharuskan mengiyakan saja terhadap apa yang dikehendaki guru dan tidak boleh membantah sehingga siswa takut dan terpaksa mengikuti apa yang diinginkan oleh guru. Misalnya tidak boleh membuat keributan didalam kelas. Siswa harus berpakaian rapi dilingkungan sekolah.

Kedua, kedisiplinan belajar yang dibangun berdasarkan konsep *permissive*. Siswa harus diberi kebebasan seluas-luasnya di dalam kelas dan sekolah.

Aturan-aturan sekolah dilonggarkan dan tidak perlu mengikat kepada siswa sehingga siswa bebas berbuat apa saja sepanjang hal tersebut menurut mereka baik. Misalnya siswa tidak harus memakai sepatu sekolah warna hitam, tetapi tetap memakai sepatu sekolah.

Ketiga, kedisiplinan belajar yang dibangun berdasarkan konsep kebebasan yang terkendali atau kebebasan yang bertanggung jawab. Maksudnya adalah kedisiplinan yang memberikan kebebasan seluasnya kepada peserta didik untuk berbuat apa saja, tetapi konsekuensi dari perbuatan itu merupakan tanggung jawab siswa. Misalnya dalam menggunakan

gadget seperti *handphone*, *smartphone*, laptop, yang tidak bisa dikontrol, sehingga menyebabkan tidak disiplinnya siswa.

Jadi dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi kedisiplinan menurut Tu'u terdapat empat faktor, yang mana faktor-faktor tersebut yang mempengaruhi kedisiplinan. Yang mana dari empat faktor di atas salah satunya menjelaskan tentang alat pendidikan, alat pendidikan sendiri dapat mempengaruhi kedisiplinan belajar. Alat pendidikan adalah perangkat atau media yang digunakan untuk belajar contohnya seperti *gadget* *handphone*, *smartphone*,

laptop, yang tidak bisa dikontrol, sehingga menyebabkan tidak disiplinnya siswa.

g. Tujuan Kedisiplinan

Secara umum tujuan disiplin adalah mendidik seseorang agar dapat mengembangkan diri untuk melatih anak mengatur dirinya dan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri sehingga menjadi pribadi kearah tidak ketergantungan dan mengikuti segala peraturan. Disekolah, disiplin banyak digunakan untuk mengontrol tingkah laku peserta didik yang di kehendaki agar tugas-tugas di sekolah dapat berjalan dengan optimal.²³

²³ Ahmat Rohani dan Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 134.

Bagi siswa, kedisiplinan akan dapat mempunyai pengaruh yang positif bagi kehidupan mereka setelah mereka keluar dari jenjang pendidikan dan disiplin tersebut akan tumbuh dan menjadi bekal untuk mereka dimasa yang akan datang. Dengan adanya praktek yang dilakukan siswa dalam disiplin, siswa akan terlatih dalam mengendalikan diri sehingga pada akhirnya akan terbentuk disiplin itu sendiri. Seperti dikatakan oleh Ahmad Rohani; dengan disiplin para peserta didik bersedia untuk tunduk dan mengikuti peraturan tertentu dan menjauhi larangan tertentu. Kesediaan semacam ini harus dipelajari dan harus secara sabar diterima dalam rangka memelihara kepentingan

bersama atau memelihara kelancaran tugas-tugas sekolah.²⁴ Dari pernyataan tersebut bisa dikatakan juga bahwa kedisiplinan digunakan untuk mengontrol tingkah laku peserta didik yang dikehendaki agar tugas-tugas di sekolah dapat berjalan dengan optimal.

Sedangkan Menurut Hurlock Elizabaet, tujuan dari disiplin adalah membentuk perilaku sedemikian rupa sehingga ia akan sesuai dengan peran-peran yang telah ditetapkan kelompok budaya, tempat individu itu diidentifikasi.²⁵

Karena tidak ada pola budaya tunggal, tidak ada pula satu falsafah pendidikan anak yang menyuruh untuk mempengaruhi cara

²⁴ Ibid, 134.

²⁵ Hurlock EB, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1993), 82-83.

menanamkan disiplin. Jadi metode spesifik yang digunakan di dalam kelompok budaya sangat beragam, walaupun semuanya mempunyai tujuan yang sama, yaitu mengajar anak bagaimana berperilaku dengan cara yang sesuai dengan standar kelompok sosial (sekolah), tempat mereka diidentifikasi. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan disiplin adalah untuk membentuk pribadi-pribadi yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh sekolah dalam suatu lingkungan.

3. Moral

a. Pengertian

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata moral berarti “Ajaran” yang berarti baik

atau buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, ahlak, budi pekerti, dan solusi seperti kondisi mental yang membuat orang tetap berani, bersemangat, bergairah berdisiplin, isi hati atau keadaan perasaan. Dengan kata lain moral merupakan alat penentuan, pedoman, sekaligus alat kontrol yang paling ampuh dalam mengarahkan kehidupan manusia, seorang manusia yang tidak memfungsikan dengan sempurna moral yang telah ada dalam diri manusia yang tepatnya berada dalam hati, maka manusia tersebut akan menjadi manusia yang selalu melakukan perbuatan atau tindakan-tindakan yang sesat, dengan demikian manusia tersebut dapat

merendahkan martabatnya sendiri.²⁶

Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam salah satu karya tulisannya yang berjudul “Perkembangan anak” mengungkapkan bahwa yang dimaksud dengan moral adalah tata cara, kebiasaan, dan adat dimana dalam perilaku dikendalikan oleh konsep-konsep moral yang memuat peraturan yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya dan menentukan dalam perilaku yang diharapkan oleh seluruh anggota kelompok.²⁷

Kemudian teori pendidikan moral terbagi menjadi dua bagian yaitu teori Piaget dan teori Kohlberg adapun penjelasannya

²⁶ Herniwati dkk, *Etika Profesi & Hukum Kesehata* (Bandung: Widina Bhakti Perseda Bandung, 2020), 2.

²⁷ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1993), 74.

sebagai berikut:

1) Teori Piaget

Jean Piaget (1896-1880) menyusun teori perkembangan moralnya yang sering dikenal sebagai teori structural kognitif. Dalam teori ini Jean Piaget menjelaskan perkembangan moral sebagai hasil suatu interaksi antara pelaksanaan antara pengikut dalam pembuatan secara individu dengan menggunakan cara kerangka jalinan antara yang bersangkutan serta yang menunjukkan esensi moral, secara rinci skema perkembangan moral menurut piaget dijelaskan sebagai berikut:²⁸

²⁸ Siti Aisyah Mi'min, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Jurnal: Al-Ta'dib, Vol 6, No 1, 2013), 90.

a) Level pertama pada anak antara usia 1-2 tahun, pelaksanaan atau peraturan yang sering digunakan masih bersifat motor *activity*, belum ada kesadaran akan adanya peraturan yang sudah dibuat atau peraturan yang sudah disampaikan ppada anak tersebut masih belim bisa dimengerti dengan kata-kata saja, karena semua geraknya masih belum dibimbing oleh pikiran tentang adanya peraturan yang harus ditaatinya.

b) Level kedua pada anak usia 2-6 tahun, anak sudah mulai mengerti atau sudah sadar akan adanya peraturan yang sudah diterapkan, namun dibalik itu

anak-anak masih menganggap peraturan yang sudah dibuat tersebut bersifat suci, tidak boleh dilanggar dan tidak boleh diganggu gugat oleh siapapun, anak-anak berfikir bahwasannya mengubah peraturan merupakan kesalahan yang sangat besar. Dalam pelaksanaan peraturan mereka masih bersifat egosentrik, atau berpusat pada dirinya.

- c) Level ketiga pada anak usia 7-10 tahun, dalam menerapkan pelaksanaan peraturan yang sudah mulai bersifat sebagai aktivitas sosial, yang sifatnya egosentrik sudah mulai ditingkatkan dan sudah mulai mengerti tentang

peraturan itu wajib di patuhi dan dikerjakan. Dalam tahap ini sudah ada kegiatan yang kuat untuk memahami peraturan dan setia mengikuti peraturan tersebut, sifat heteronom mulai bergeser pada sifat otonomi.

d) Level keempat pada usia 11-12 tahun, kemampuan anak dalam berfikir mulai berkembang, karena pada tahap ini sudah ada kemampuan untuk berfikir menggunakan logika dan tidak mengandai-ngandai lagi, karena sudah memiliki kesadaran bahwa peraturan merupakan hasil dari kesepakatan bersama yang sudah ditentukan. Tahap ini merupakan

tahap kodifikasi atau tahap pematapan peraturan.

2) Teori Kohlberg

Lawrence Kohlberg mencoba memperkuat dan memperluas teori yang telah dikemukakan oleh Piaget. Pada awalnya Kohlberg mementingkan adanya perkembangan moral yang harus dilewati seorang anak untuk didapat sampai ke tingkat remaja atau ketinggian kedewasaan. Adapun keenam tingkatan moral yaitu:²⁹

a) Tingkat Prakonvensional, pada tingkat ini seorang anak mengakui bahwasannya dengan adanya aturan-

²⁹ Suparno, *Konsep Pengetahuan Nilai Moral Anak Menurut Kohlberg* (Zahra: *Research And Thought Elementary Of Islam Journal*, Vol 1, No 2, 2020), 61.

aturan baik maupun buruk mulai mempunyai arti yang sangat penting untuk dirinya, tapi hal tersebut semata-mata hanya dihubungkan dengan reaksi orang lain. Penilaian tentang baik buruknya perbuatan seseorang dalam perbuatannya hanya ditentukan oleh factor-faktor dari luar, seperti anak mudah terpengaruh dengan dunia luar yang sering kali tidak menerapkan hal baik yang dapat dicontoh. Pada tingkat prakonvensional ini terbagi menjadi dua tahap yaitu:

Tahap Pertama, Orientasi hukuman dan kepatuhan anak

terhadap perbuatannya atas orientasi konkret dari orang tua, guru, dan atas hukuman yang akan menyusul bila ia tidak patuhi. Dalam tahap ini perspektif anak semata-mata egosentris, biasanya anak membatasi diri pada kepentingannya sendiri dan tidak mau memandang kepentingan orang lain. Ketakutan akibat perbuatannya sering mengganggu perasaan yang dominan terjadi sehingga dapat merusak motivasi yang sudah diberikan kepada anak tersebut.

Tahap Kedua, Orientasi relative instrumental atau perbuatan

baik, ibarat dari instrument adalah (alat) yang dapat memenuhi kebutuhan sendiri dan kebutuhan orang lain. Biasanya anak mulai menyadari dan bisa membedakan antara kepentingan orang lain dan kepentingan dirinya sendiri, sehingga hubungan antara manusia dapat diartikan seperti hubungan siswa dan guru di sekolah yang saling melengkapi satu sama lain. Hal ini disebut sebagai hubungan timbale balik antara manusia “jika kamu melakukan untuk saya, maka saya akan melakukan sesuatu untuk kamu”, bukannya soal kesetiaan atau

rasa terimakasih dan keadilan namun saling membutuhkan satu sama lain.

- b) Tingkat Konvensional, pada tingkat ini anak mulai menyesuaikan penilaian dan perilaku dengan harapan orang lain atau memberikan aba-aba yang sesuai dalam suatu kelompok sosial disekitarnya, dan juga anak biasanya sudah mengerti untuk menempatkan loyalitas kepada dirinya sendiri dan secara aktif dapat menunjang serta membenarkan ketertiban yang sudah ditetapkan. Adapun tingkat konvensional ini juga mencakup dalam dua tahap yaitu:

Tahap Pertama, penyesuaian dengan kelompok sekitar atau orientasi menjadi anak manis, pada tahapan ini perilaku yang baik adalah perilaku yang menyenangkan dan dapat membantu orang lain yang ada di sekitarnya serta disetujui oleh mereka. Biasanya anak mengambil sikap: saya anak manis (*good boy-nice* atau *gril*), yang artinya anak tersebut sebagaimana yang sudah diharapkan oleh orang tua, guru, dan orang lain yang ada disekitarnya yang membutuhkannya. Kebanyakan anak akan bertingkah laku secara wajar sesuai dengan aturan dan norma yang

sudah ditetapkan.

Tahap Kedua, orientasi hukum dan ketertiban (*law and order*) pada tahapan ini perilaku yang baik adalah melakukan kewajibannya, menghormati otoritas dan mempertahankan ketertiban sosial yang berlaku demi ketertiban yang sudah ditetapkan oleh pihak menegak hukum. Orang yang melanggar aturan-aturan tradisional atau menyimpang dari ketertiban sosial yang sudah ditetapkan akan mendapatkan hukuman, atas kesalahan apa yang sudah diperbuat.

c) Tingkah pasca konvensional, pada tingkatan pasca konvensional menjelaskan hidup moral biasanya dipandang sebagai penerimaan tanggung jawab pribadi atas dasar dan prinsip-prinsip yang telah dianut dalam jiwa manusia. Norma-norma yang telah ditemukan dalam masyarakat biasanya tidak semuanya berlaku, tapi harus dinilai atas dasar prinsip-prinsip yang muncul dari kebebasan pribadi. Manusia harus menyadari bahwa dalam hidup tidak selamanya benar. Apalagi dalam suatu lembaga organisasi manusia tidak bisa menghindari bahwa kadang

kala harus berani mengambil resiko atas perbuatan dan resiko yang sudah diperbuat atas kesalahannya dan sikapnya sendiri. Tingkat pascakonvensional pun mempunyai dua tahap yaitu:

Tahap Pertama, orientasi kontrak sosial legalistic pada tahapan ini ada sedikit kesadaran tentang relativisme nilai-nilai dan pendapat-pendapat pribadi dan kebutuhan akan usaha-usaha untuk mencapai consensus maupun baik dan buruknya suatu hal tergantung pada nilai-nilai dan pendapat-pendapat pribadi yang disetujui secara demokratis.

Tahap Kedua, orientasi prinsip dalam beretika yang universal pada tahapan ini manusia perpegang pada hati nurani pribadi dalam menentukan tindhak lakunya, yang ditandai oleh kepentingan dan universalitas.

Nilai moral merupakan tatanan tertentu dalam aspek-aspek yang berkembang pada diri setiap individu melalui interaksi antara aktivitas dan pengaruh stimulus eksternal. Pada awalnya seorang anak belum memiliki nilai-nilai dan pengetahuan mengenai nilai moral tertentu atau tantangan apa yang dipandang baik atau tidak baik oleh

kelompok sosialnya. Selanjutnya, dalam berinteraksi dengan lingkungan, anak mulai belajar mengenai berbagai aspek kehidupan yang berkaitan sangat penting dengan nilai moral.³⁰

- b. Tahap Perkembangan Moral Manusia
- Kohlberg menjelaskan perkembangan moral manusia terutama pada anak dibagi menjadi enam tahap. Dalam tingkatan nol anak menganggap baik apa yang sesuai dengan permintaan dan keinginannya. Tingkatan ini bersamaan dengan studi sensorik motorik dalam perkembangan intelegensi.

³⁰Yuningsih, *Menguatkan Kembali Pendidikan Keagamaan dan Moral Anak* (Jurnal UIN Suska, Agustus 2014), 206.

a) Pra Konvensional

1) Orientasi Hukum dan Kepatuhan

Pada tahapan ini baik dan baiknya suatu tindakan ditentukan oleh akibat fisik yang akan dialami oleh setiap manusia dan tidak boleh dilanggar, karena jika manusia tidak mematuhi makan manusia tersebut akan mendapatkan konsekuensi dari apa yang telah ia perbuat atau mendapatkan hukuman, sedangkan arti atau nilai manusiawi tidak diperhatikan sama sekali karena jika salah akan tetap salah.

2) Orientas Instrumentalitas

Pada tahapan ini tindakan anak selalu diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya sendiri dengan memeralat orang lain atau mencontoh sifat baik dari orang lain, namun dalam hal ini anak terus diberikan nasehat agar bisa membedakan anatara perilaku baik maupun buruk. Anak secara langsung tidak lagi bergantung dari aturan yang ada di luar dirinya, melainkan lebih ditentukan oleh adanya factor pribadi yang berdasarkan prinsip kesenangan.

b) Konvensional

1) Orientasi Kurikulum

Pada tahapan ini berpandangan bahwa tingkah laku yang baik adalah yang menyenangkan atau menolong orang lain diakui oleh banyak manusia.

2) Orientasi Ketertiban Masyarakat

Pada tahap ini anak anak sangat berperan penting dalam suatu masyarakat, karena semasa hidup manusia akan terus berdampingan hidup dengan masyarakat. Maka oleh sebab itu tingkah laku yang baik adalah

memenuhi kewajiban, mematuhi hukuman, menghormati otoritas dan menjaga ketertiban sosial yang ada dilingkungan masyarakat.

c) Pasca Konvensional

1) Orientasi Kontrak Sosial

Anak akan berbuat baik dengan lingkungan sekitar, namun lingkungan sekitar juga harus memberikan contoh yang baik juga terhadapnya karena anak biasanya lebih mudah mengingat dan belum bisa mengelola mana yang baik dan mana yang tidak baik. Biasanya anak akan

memperlihatkan kewajibannya sesuai dengan tuntunan sosialnya karena lingkungan memberikan perlindungan. Jika anak melanggar kewajiban maka akan merasa telah melanggar perjanjian dengan lingkungannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa anak memiliki hubungan yang sangat penting dengan lingkungan sosial dimana pun dirinya berada.

2) Orientasi Prinsip Universal

Pada tahap orientasi prinsip universal ini anak tidak hanya menganggap dirinya sebagai subjek hukum, tetapi juga

sebagai pribadi yang harus dihormati. Tindakan yang benar yang harus dilakukan anak adalah tindakan berdasarkan keputusan yang sesuai dengan petunjuk dan prinsip moral universal.

c. Dasar dan Tujuan Pembinaan Moral

Agama merupakan dasar yang paling utama dalam pembinaan moral . karena setiap agama selalu memiliki hubungan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dalam agama berisi tentang kaidah-kaidah tentang moral serta asas-asas hubungan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan yang terakhir manusia dengan alam.

Agama terdapat dalam setiap peradapan dari jaman kejaman meskipun satu sama lain berbeda dalam segi aqidah dan pelaksanaan. Agama jugak selalu memberikan pedoman yang sangat kuat yaitu dari Tuhan yang Maha Kuasa yang memungkinkan manusia dalam membedakan antara mana perbuatan benar dan perbuatan salah.

Permasalahan dalam moral sudah seharusnya menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan bagi bangsa Indonesia untuk dijadikan landasan visi dan misi dalam menyusun serat mengembangkan system pendidikan di Negara ini. Dapat dilihat dari rumusan

dalam UUSPN, masalah ilmu dan moral tersebut telah menjadi jiwa atau roh bagi arah pendidikan kita. UUSPN No. 20 Tahun 2003 bab II pasal 3 menjadi salah satu landasan kedua dalam pembinaan moral, yang menegaskan bahwa “Tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, mandiri, kreatif, mampu, berilmu, sehat, berakhlak mulia, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab terhadap negaranya agar menjadi Negara yang maju dan diakui memiliki

moral yang sangat baik dari Negara lain.³¹

Tujuan utama dari pembinaan moral adalah untuk melahirkan manusia yang teladan, karena menjadi anak atau manusai yang teladan atau bertaqwa pada Tuhan yang Maha Esa dan menjadi anak yang cerdas menjadi kebanggaan tersendiri bagi Negara ini. Karena jika anak dapat menguasai pembinaan moral maka akan menyempurnakan nilai-nilai kemanusiaan sesuai dengan ajaran agama dan taat beribadah serta sanggup hidup bermasyarakat dengan baik, dalam dunia pendidikan pembinaan moral difokuskan pada pembentukan mental anak dan

³¹ Malik fadjar, *Holistika Pemikiran Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), 23.

remaja yang tidak mudah putus asa sehingga tidak mengalami yang namanya penyimpangan.³² Jadi dapat disimpulkan bentuk-bentuk nilai yang dapat ditanamkan dalam pembinaan moral adalah keiklasan, menahan marah, pemaaf, sabar tawadhu, sopan santun, amanah, memenuhi janji, keadilan, memiliki rasa malu, dan menjaga kehormatan diri sendiri.

Moral dapat dilihat dari sumbernya dapat dibedakan menjadi dua macam, *pertama* adalah moral keagamaan yaitu moral yang berdasarkan kepercayaan terhadap Tuhan dan

³² Sudarsono, *Etika Islam Tentang Kenakalan Remaja* (Jakarta: PT Bina Aksara, 1989), 149.

kehidupan akhirat. *Kedua*, moral skuler yaitu moral yang mempunyai corak lain, dalam moral ini Tuhan dan kehidupan akhirat tidak dikenal sama sekali, moral skuler menolak bimbingan dari Tuhan dan anti pada ajaran agama. Karena itu moral skuler bersifat atheis dan cenderung mengarah pada keduniawiaan semata.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prilaku Moral

Menurut Rahman usaha yang dilakukan dalam membentuk tingkah laku seorang manusia diwujudkan sebagai pencerminan nilai-nilai hidup dari manusia itu sendiri. Untuk

mewujudkannya terdapat banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan moral, diantaranya yaitu:

1. Faktor kognitif, yaitu kemampuan kognitif seseorang di dalam mengatasi pilihan moral di yakini sangat berpengaruh terhadap perilaku moralnya. Orang yang penalaran moralnya kurang baik akan cenderung memilih tindakan tidak bermoral, sebaliknya orang penalaran moralnya baik akan cenderung memilih tindakan bermoral.
2. Faktor emosi, Yaitu faktor penting dalam menjelaskan perilaku moral. emosi moral merupakan sesuatu yang

berhubungan dengan kepentingan pribadi atau kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Emosi moral juga berhubungan dengan tubuh atau moralitas yang dikendalikan oleh tubuh.

3. Faktor Kepribadian, Yaitu faktor kesatuan antara moralitas dan kepribadian juga merupakan faktor penting dalam pembentukan perilaku moral. Identitas moral adalah faktor-faktor yang terbukti secara ilmiah berpengaruh terhadap pembentukan moral. Identitas moral adalah sejauh mana seseorang menganggap bahwa menjadi seorang

yang bermoral merupakan identitas yang dianggap penting bagi dirinya.

4. Faktor Situasional, Yaitu faktor yang di pengaruhi oleh faktor-faktor personal, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, perilaku moral juga dipengaruhi oleh faktor situasional.³³

Jadi dapat disimpulkan dari ke empat faktor tersebut, faktor kognitiflah yang menjelaskan tentang adanya pengaruh penggunaan *gadget* dengan moralitas, hal tersebut dapat dilihat pada penjelasan point pertama tentang faktor kognitif, faktor tersebut

³³Rahman dan Agus Abdul, *Psikologi Sosial Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 187-193

menjelaskan tentang orang yang penalaran moralnya kurang baik akan cenderung memilih tindakan tidak bermoral, sebaliknya orang penalaran moralnya baik akan cenderung memilih tindakan bermoral. Contohnya orang yang penalaran moralnya kurang baik yaitu siswa yang menggunakan *gadget* terlalu berlebihan dan tidak bisa mengontrol dirinya seperti bermain game terus-terusan, berkata kasar dengan teman sebaya dan dengan orang tua, memiliki sifat yang tidak sopan, melihat film porno, dan tidak pernah belajar dengan baik. Sedangkan

contoh dari orang yang penalaran moralnya baik yaitu siswa yang menggunakan *gadget* dengan benar seperti memiliki batasan waktu saat bermain game, menjaga perkataan dan bersikap sopan dengan siapa saja, menggunakan *gadget* untuk hal-hal positif saja, dan belajar dengan baik seperti mengerjakan PR dengan benar.

Hal ini didukung oleh Tatminingsih perkembangan kognitif pada anak memanglah berbeda-beda, karena perkembangan tersebut dipengaruhi dari hal-hal disekelilingnya, seperti pola asuh orang tua, layanan pendidikan dan

masih ada banyak hal lainnya yang dapat mempengaruhi faktor tersebut.³⁴

Hal ini ditambahkan oleh Hidayati, karena itu internet atau *gadget* dampak negative yang menjadi salah satu kelemahan. Sangat perlu untuk bersifat hati-hati, mengingat bahwa sifat media yang ada pada internet dan *gadget* sangat terbuka untuk situs yang memanfaatkannya juga sering melampaui batas dan norma kesopanan yang ada. Jika orang yang menggunakan internet dan *gadget* adalah orang yang telah dewasa dan bijak maka tidak terlalu

³⁴Tatminingsih, *Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini* *Nusa Tenggara Barat* (Jurnal Obsesi; Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3, No 2, 2019), 170.

menghawatirkan, tetapi berbeda hal jika penggunaannya masih anak-anak, untuk itu sangat diperlukan perhatian serta pengawasan dan juga tindakan pengamanan dari orang tua dan keluarga.³⁵

e. Metode Pembinaan Moral

Metode dalam suatu pendidikan berguna untuk untuk menyampaikan materi atau pelajaran yang berhubungan penting terhadap moral anak didik.³⁶

Kedudukan metode sangat penting apalagi dalam suatu lembaga pendidikan

³⁵Hidayati, *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Panca Mukti Kecamatan Pondok Kelapa Bengkulu Tengah* (Tesis IAIN Bengkulu, 2021)

³⁶ Jalaludin dan Usman Said, *Filsafah Pendidikan Islam* (Jakarta: Grafindo Persada, 1999), 55.

karena apapun yang akan dipilih dan dilakukan seorang guru dan pemimpin, pendidikan harus benar-benar membantu karakteristik siswa sebagai subyek belajar serta dapat menghargai suatu budaya yang sudah ditetapkan di setiap lembaga pendidikan dimana siswa berada dan dimana siswa belajar harus benar-benar mematuhi budaya yang sudah ditetapkan sebelum-sebelumnya.

Menurut Liekona seperti yang dikutip dalam buku Asri Budiningsih pendidikan harus memperhatikan tiga unsur dalam menanamkan nilai moral yaitu *Pertama*, pemahaman tentang moral yang menjadi suatu alasan mengapa

seseorang melakukan hal tersebut. *Kedua*, perasaan moral adalah pengertian yang lebih ditekankan pada kesadaran akan hal-hal baik dan tidak baik. *Ketiga*, tindakan moral yang kemampuannya untuk melakukan keputusan dan perasaan moral dalam tindakan nyata.³⁷ Dari ketiga unsure tersebut saling berkaitan penting, bahwasannya pendidikan harus benar-benar memperhatikan nilai moral yang telah ditanamkan tidak sekedar sebagai pengetahuan saja, tetapi benar-benar menjadi tindakan yang bermoral.

Adapun metode yang lebih bersifat operasional dalam pembinaan

³⁷ Asri Budiningsih, *Pembelajaran Moral* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 11.

moral adalah sebagai berikut.

1. Metode pembiasaan, yaitu mengulangi pelajaran atau kegiatan yang baik secara terus menerus sampai anak atau siswa tersebut paham, karena dengan begitu semua tindakan yang baik akan menjadi patokan hidup yang lebih baik lagi dan anak akan terbiasa dengan hal baru.

2. Metode Keteladanan, keteladanan juga sangat penting dalam pembinaan moral terutama pada anak, sebab anak-anak suka meniru apapun yang menurutnya menarik terhadap siapapun yang mereka lihat baik dari

segi tindakan maupun tingkah laku seseorang yang ada disekitarnya.

3. Memberi pelajaran atau nasihat, metode ini yang biasa digunakan dalam upaya pembinaan moral metode akan lebih berguna dan berhasil dalam memberikan nasihat yang baik dalam suatu pelajaran. Dalam menyampaikan pelajaran dan dalam member nasihat sebagai seorang guru harus benar-benar memperhatikan situasi dan kondisi yang ada disekitar apakah anak tersebut bisa memahami nasehat yang diberikan. Karena hal tersebut harus

diperhatikan agar tercapai tujuan yang telah diharapkan³⁸.

4. Hubungan Antar Variabel

a. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kedisiplinan Siswa SMPN 4 Ponorogo

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan hasil wawancara dari beberapa informan yang peneliti dapatkan di SMPN 4 Ponorogo, Sebagian besar anak yang tidak disiplin, baik melanggar aturan sekolah, malas belajar, dan suka bolos dalam jam pelajaran adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *Gadget* setiap harinya. Hal tersebut dikarenakan pemakaian *Gadget* yang terlalu lama oleh siswa. Selain

³⁸ Imam Abdul Mukmin Saadudin, *Meneladani Akhlaq Nabi* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), 61.

Gadget dapat memberikan dampak negatif terhadap kedisiplinan siswa *Gadget* juga dapat mempengaruhi kesehatan anak/siswa, seperti yang dijelaskan oleh Keswara, yang menyatakan apabila terlalu lama menggunakan *Gadget* mengakibatkan sulit untuk tidur.³⁹ selain itu waktu anak untuk belajar anak yang berkurang.penggunaan *Gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada siswa.

Jadi menurut Nasiliya, siswa yang terbiasa menggunakan *Gadget* dapat mempengaruhi perkembangan kedisiplinannya, dimana seharusnya siswa mengembangkan potensi dan sikap yang ada

³⁹ Keswara, *Perilaku Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja* (Holistik Jurnal Kesehatan, 13(3), 2019), 233–239.

dalam dirinya baik di lingkungan sosial maupun di lingkungan sekolahnya⁴⁰. Berkualitas atau tidaknya siswa sangat dipengaruhi oleh faktor yang paling pokok yaitu kedisiplinan. Akan tetapi penyalahgunaan *Gadget* oleh siswa dapat menimbulkan dampak yang lebih kearah negative dari pada kearah positifnya.

b. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Moralitas Siswa SMPN 4 Ponorogo

Penggunaan teknologi *Gadget* sendiri memiliki hubungan yang signifikan dengan moralitas siswa baik secara positif maupun negatif, di antaranya dalam pembentukan pola pikir siswa, yaitu dapat membantu siswa

⁴⁰ Nasiliya, *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2021*

dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Pada aspek agama dan moral anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *Gadget*, yakni tidak tertib beribadah, mengabaikan orang lain, agresif atau mudah meniru perilaku kekerasan, rentan penipuan, dan kecanduan. Penggunaan *Gadget* secara berlebihan dapat mengakibatkan berbagai macam gangguan

seperti gangguan pendengaran, gangguan penglihatan dan dapat membuat seseorang menjadi susah tidur.

Pada aspek agama dan moral anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *Gadget*, yakni tidak tertib beribadah, mengabaikan orang lain, agresif atau mudah meniru perilaku kekerasan, rentan penipuan, dan kecanduan. Penggunaan *Gadget* secara berlebihan dapat mengakibatkan berbagai macam gangguan seperti gangguan pendengaran, gangguan penglihatan dan dapat membuat seseorang menjadi susah tidur. Hal ini dibenarkan oleh Ahmad Syahbana dan Abdul Hafiz dalam Jurnalnya bahwasannya teknologi khususnya *Gadget* memiliki

dampak yang sangat besar dalam tumbuh kembang anak terlebih dalam pembentukan kepribadian anak. Pengaruh penggunaan *Gadget* tersebut bisa menjadi positif ataupun negative tergantung bagaimana orang tua menyikapi sarana teknologi tersebut. Akan berdampak buruk atau negatif jika orang tua memberikan fasilitas teknologi (*Gadget*) kepada anaknya tanpa pengawasan dari orang tuanya. Namun jika orang tua mengajarkan anaknya tentang bagaimana penggunaan teknologi (*Gadget*) yang baik dan tidak membiarkan anaknya menggunakan *Gadget* tanpa pengawasan dari orang tuanya maka akan berdampak sangat positif.⁴¹

⁴¹ Ahmad Syahbana dan Abdul Hafiz, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Moral Peserta Didik SDN Murung Raya 1*

Moral selalu mengacu pada baik buruk manusia sehingga moral adalah bidang kehidupan manusia dilihat dari kebaikan manusia. Norma moral dipakai sebagai tolok ukur segi kebaikan manusia. Menurut Ilahi, moral adalah “sikap hati yang terungkap dalam sikap lahiriah. Moralitas terjadi jika seseorang mengambil sikap yang baik karena ia sadar akan tanggung jawabnya sebagai manusia. Jadi, moralitas adalah sikap dan perbuatan baik sesuai dengan nurani”.⁴²

Jadi dapat disimpulkan dengan adanya penerapan moralitas dalam diri anak, akan memudahkan anak tersebut dalam

Banjarmasin (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5 (2), 722-731.

⁴² Ilahi, *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral* (Yogyakarta: Ar-Ruzz . Indrawan, 2012)

menggunakan *Gadget* secara benar sesuai dengan aturan yang di berikan kepada anak tersebut. Karena anak yang diberikan *Gadget* tidak hanya menggunakan *Gadget* saja, namun juga harus menerapkan sikap bermoralitas dalam menggunakan *Gadget* dengan benar. Jadi, penggunaan *Gadget* sendiri mempunyai hubungan dengan moralitas sehingga anak tidak terlena dengan aturan dalam menggunakan *Gadget*.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Pertama, pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eka damayanti, Arifuddin Ahmad dan Ardias Bara dari Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar yang berjudul “Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Berdasarkan Aspek

Perekembangan Anak”. Penelitian terdahulu menggunakan penelitan kuantitatif, sedangkan metode yang digunakan peneliti terdahulu adalah metode deskriptif, untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *Gadget* berdasarkan aspek perkembangan anak di Sorowako Kecamatan Nuha, dalam penelitian terdahulu menggunakan populasi ibu rumah tangga sebanyak 120 ibu-ibu yang terhimpun dalam majelis taklim se-Kecamatan Nuha menggunakan sampel sebanyak 19 orang yang terpilih secara random, dalam penelitian terdahulu mengumpulkan data menggunakan skala dampak *Gadget* yang terbagio ke dalam aspek perkembangan anak.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah objek yang diteliti adalah sama-

sama penggunaan *Gadget*, jenis dan metode pendekatan penelitian yang digunakan oleh penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini. Persamaan yang pertama adalah dalam penelitian terdahulu adalah aspek dampak negatif penggunaan *Gadget* berdasarkan aspek perkembangan anak sedangkan dalam penelitian ini yang dijadikan permasalahan adalah penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan dan moralitas siswa, yang kedua fokus dalam penelitian terdahulu adalah dampak negatif penggunaan *Gadget* berdasarkan aspek perkembangan anak di Sorowako Kecamatan Nuha, sedangkan dalam penelitian ini fokus penelitiannya adalah penggunaan *Gadget* dengan

kedisiplinan dan moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo, yang ketiga lokasi dalam penelitian terdahulu di Sorowako Kecamatan Nuh, sedangkan penelitian ini berlokasi di SMPN 4 Ponorogo.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Erna Elviana jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini tahun 2021, yang berjudul tentang Pengaruh Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Anak Usia Dini Di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui apakah ada pengaruh *Gadget* terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan adalah *uji korelasi (Product Moment)*, populasi yang digunakan dalam penelitian ini kelas B1 dan B2 dengan jumlah 55 anak, adapun

sampel yang digunakan dalam penelitian yang digunakan usia 5-6 tahun dengan jumlah 30 anak, teknis analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial dan uji hipotesis yang digunakan adalah t-tes atau uji t diperoleh nilai Sig (*2-Tailed*) sebesar 0,001 lebih kecil daripada 0,05, demikian artinya H_0 tolak dan H_a di terima.

Persamaan dari skripsi ini adalah sama-sama meneliti pengaruh penggunaan *Gadget*, namun dalam penelitian terdahulu penggunaan *Gadget* variabel independent. menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Perbedaan adalah subjek dan tempat penelitiannya berbeda dan variabelnya berbeda dalam penelitian terdahulu hanya menggunakan dua variabel di penelitian ini menggunakan tiga variabel.

Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah,

Ketiga, skripsi yang ditulis Dewi Fatimatuzzahrok jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negri Ponorogo tahun 2020, yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Prilaku Sosial Siswa Kelas V MI Mamba'ul HudaSiman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui tingkat penggunaan *Gadget* siswa kelas V di MI Mamba'ul HudaSiman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020. (2) Untuk mengetahui tingkat perkembangan prilaku social siswa kelas V di MI Mamba'ul HudaSiman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020. (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap

perkembangan perilaku social siswa kelas V di MI Mamba'ul Huda Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hasil penelitian ini menentukan bahwa, penggunaan *Gadget* siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar dalam kategori baik sebanyak 3 responden (9,37%), kategori sedang sebanyak 25 responden (78,13%), dan dalam kategori rendah sebanyak 4 responden (12,5%). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *Gadget* siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar adalah sedang, perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar dalam kategori baik sebanyak 2 responden (6,25%), kategori sedang sebanyak 26 responden (81,25%), dan dalam kategori rendah sebanyak 4 responden (12,5%). Dengan

demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamba'ul Huda Ngabar adalah sedang, ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial siswa kelas V MI Mamaba'ul Huda Ngabar, yaitu dengan diperoleh nilai regresi linear sederhana $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $18 > 4,17$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti variabel (X) penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap variabel (Y) perkembangan perilaku sosial siswa.

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat korelasional. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel probability sampling, *cluster sampling* (area

sampling), yaitu pengambilan sampel ini berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan yaitu berjumlah 32 siswa. Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen dalam pengumpulan data dan rumus statistik regresi linier sederhana sebagai analisis datanya. Sedangkan persamaan dari skripsi ini adalah sama-sama meneliti pengaruh penggunaan *Gadget*, namun dalam penelitian terdahulu penggunaan *Gadget* adalah variabel idendent sedangkan di penelitian ini penggunaan *Gadget* variabel dependent, sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. . Perbedaannya adalah subjek dan tempat penelitiannya berbeda dan varibelnya berbeda dalam penelitian terdahulu hanya menggunakan dua variabel di penelitian ini menggunakan tiga variabel, lokasi dan waktu

penelitiannya tidak sama.

Keempat, hasil penelitian oleh Meta Anindya Aryanti Gunawan tahun 2017 dengan judul penelitian Hubungan durasi penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik adalah *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa terdapat 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Tercatat 8 sampai 9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah sosialemosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orang tua, anak sulit diatur, dan perilaku agresif. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu *Gadget*. Tujuan penelitian ini adalah untuk

mengidentifikasi hubungan durasi penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Penelitian ini merupakan deskriptif korelasi dengan menggunakan metode kuantitatif. Rancangan penelitian menggunakan pendekatan *cross sectional*, serta menggunakan kuesioner sebagai instrumen.

Teknik sampling yang digunakan yaitu *consecutive sampling* dengan jumlah sampel 82 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 51,2% anak menggunakan *Gadget* dengan durasi >1 jam per hari dan 52,4% anak memiliki perkembangan sosial kurang dari rata-rata. Hasil uji korelasi Chi-Square didapatkan p-value 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *Gadget* terhadap

perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi orang tua untuk lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak dan perlu adanya pengawasan serta ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain *Gadget*.

C. Kerangka Pikir

Menurut Uma Sekarat dalam buku sugiyono, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah di identifikasikan sebagai masalah yang penting.⁴³ Kerangka piker ini akan membahas tentang pengaruh penggunaan *Gadget* dengan moralitas siswa, pengaruh antara penggunaan *Gadget*

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 91.

dengan kedisiplinan dan moralitas siswa, dan pengaruh antara penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan dan moralitas siswa. Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:

Variabel Idependen (X) : Penggunaan *Gadget*

(Y₁) : Kedisiplinan

(Y₂) : Moralitas Siswa

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara setelah penelitian yang mengemukakan teori dan kerangka konseptual melalui rumusan masalah penelitian, mengikuti format pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang telah diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dan

analisis data penelitian.⁴⁴

Berdasarkan rumusan masalah dan analisis teori yang telah penulis kemukakan di atas, penulis mengajukan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada pengaruh antara penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan siswa di SMPN 4 Ponorogo.

H_1 : Terdapat pengaruh antara penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan siswa di SMPN 4 Ponorogo

2. H_0 : Tidak ada pengaruh antara penggunaan *Gadget* dengan moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* dengan moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo

⁴⁴ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po Press, 2012), 38-39

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Pendekatan

1. Pendekatan

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan yang banyak di tuntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya¹. Sedangkan menurut Imam Santoso dan Harries Madiistriyatno menyatakan bahwasannya penelitian kuantitatif adalah pengumpulan dan analisis data numerik untuk dekripsi, penjelasan,

¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 12.

produksi, atau pengendalian beragam fenomena yang amat menarik².

Dimana pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli atau pemahaman dari peneliti itu sendiri berdasarkan pengalamannya di lapangan kemudian akan dikembangkan menjadi suatu permasalahan beserta pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (*verifikasi*) atau penolakan dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.³

Singkatnya dapat disimpulkan bahwasannya penelitian kuantitatif biasanya sering fokus pada pengukuran realitas sosial yang

² Imam Santoso dan Harries Madiistriyatno, *Metodelogi Penelitian Kuntitatif* (Tangerang: Indigo Media, 2021), 5.

³ Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo, 2007), 56.

ada disekitar peneltian lakukan, penelitian kuantitatif dapat dirancang melalui pertanyaan-pertanyaan untuk mencari kuantitas pada suatu fenomena dan untuk membangun penelitian secara numarik.

2. Jenis Penelitian

Untuk jenis penelitian, peneliti menggunakan penelitian survei sehingga jenis penelitian berdasarkan metodenya termasuk penelitian survei. Arifin dan Zainal menyatakan bahwasannya penelitian survei adalah penelitian yang menggunakan cacra melalui pengumpulan informasi dari suatu sampel dengan menggunakan angket, dokumentasi dan sekala pengukuran hal ini dilakukan untuk

menggambarkan berbagai aspek dari populasi.⁴ Maka dalam hal itu peneliti membagikan angket atau kuesioner kepada siswa di SMP untuk untuk mendapatkan data kuantitatif tentang penggunaan *Gadget* terhadap kedisiplinan dan moralitas siswa SMP.

- a. Variabel bebas (*Independent variabel*), variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab adanya variabel terikat, baik secara positif maupun negative, yang pada umumnya berada pada urutan waktu terjadi lebih dahulu. Variabel bebas ini biasanya di simbolkan dengan variabel (X). Dalam penelitian ini variabel

⁴ Arifin & Zainal, *Penelitian Pendidikan metode dan paradigm baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 64.

Independent adalah Penggunaan *Gadget* yaitu variabel (X).

b. Variabel terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas yang terkait dengan penelitian dan merupakan variabel yang menjadi perhatian utama dalam penelitian. Variabel terikat ini biasanya disimbolkan dengan variabel (Y). Dalam penelitian ini variabel *dependent* adalah Kedisiplinan (Y_1) dan Moralitas Siswa (Y_2).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Lokasi penelitian dilakukan di SMPN 4 Ponorogo yang terletak di Kabupaten Ponorogo, tepatnya berada di Jl. Jendral Sudirman No. 92,

Krajan, Kepatihan, Kecamatan Ponorogo, Jawa Timur 63416. Alasan peneliti memilih tempat tersebut karena peneliti menemukan masalah yang akan dijadikan suatu topik permasalahan dalam penelitian ini melalui hasil observasi dan lokasi penelitian yang cukup strategis sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan mengambil data penelitian.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan dalam waktu bulan terhitung dari bulan November 2022 hingga bulan Mei 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau obyek yang mempunyai

kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik simpulnya.⁵ Secara singkatnya menurut Suharsimi Arikunto populasi adalah keseluruhan subjek penelitian⁶. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 4 Ponorogo yang berjumlah 134 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari suatu subjek atau objek yang mewakili populasi. Pengambilan sampel harus sesuai dengan kualitas dan karakteristik suatu populasi akan menyebabkan suatu penelitian menjadi biasa, tidak dapat dipercaya, dan kesimpulannya pun bisa keliru

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2009), 117.

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 173.

atau salah. hal ini dikarenakan tidak dapat mewakili populasi.

Menurut Sandu Siyoto, sampel penelitian adalah sebagai dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Jika populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari seluruh yang ada di populasi, hal seperti ini dikarenakan adanya keterbatasan dana atau biaya, tenaga dan waktu, maka oleh sebab itu peneliti dapat memakai sampel yang akan di ambil dari populasi.⁷

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik penelitian *Probability Sampling* yaitu

⁷ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Karanganyar: Literasi Media Publishing, 2015), 64.

teknik pengambilan sampel yang member peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsure atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dengan teknik sampling yang digunakan peneliti dengan cara *simple random sampling*, yaitu merupakan teknik penentuan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.⁸ Pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* dengan tipe *simple random sampling* dengan rumus sebagai berikut untuk menentukan sampel yaitu:

$$\begin{aligned}n &= N / (1 + (N \times e^2)) \\ &= 134 / (1 + (134 \times 5\%)) \\ &= 134 / (1 + (134 \times 0.05^2))\end{aligned}$$

⁸ Sugiyono, *metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2019), 146

$$=134 / (1 + (134 \times 0.0025))$$

$$=134 / (1 + 0.335)$$

$$=134 / 1,335$$

$$=100,3$$

n = Sampel yang di ambil

N = Pupulasi

e = Margin Error

Tabel 3.1 Jumlah Sampel Siswa

KELAS	JUMLAH SISWA
VIII A	18
VIII B	16
VIII C	17
VIII D	19
TOTAL	70

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono operasi variabel adalah penelitian suatu atribut seperti sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu

yang sudah ditetapkan oleh seorang peneliti agar dapat dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya agar dapat dimengerti.⁹ Dalam penelitian ini, definisi variabelnya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *Gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *Gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitas sehari-sehari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.
2. Kedisiplinan adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan, dan ketertiban.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian - Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 38.

3. Moralitas adalah sifat moral atau keseluruhan asas dan nilai yang berkenaan dengan baik dan buruk perilaku siswa selama menjalankan tugasnya dalam menempuh pendidikan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Jogiyanto Hartono teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk demi keberhasilan suatu penelitian, hal ini sangat berkaitan dengan bagaimana cara peneliti mengumpulkan data, siapa sumbernya yang akan diteliti, dan dan alat apa yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Metode dalam pengumpulan data pun menjadi salah satu pendukung karena merupakan teknik atau cara yang baik dilakukan

untuk mengumpulkan data.¹⁰

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data peneliti memperoleh data yang berkaitan dengan ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut yaitu:

a. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya atau diberikan kepada siswa, dan siswa pun akan meberikan jawabannya dengan suai isi hati dan pemikiran setiap siswa. Karena metode angket ini dilakukan untuk menggali data

¹⁰ Jogiyantono Hariyanto, *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data* (Yogyakarta: Andi Anggota IKAPI, 2018), 297

tentang pengaruh penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan dan moralitas siswa.

Metode angket digunakan oleh peneliti sebagai pencarian data yang lebih diutamakan, karena melalui angket data yang didapatkan peneliti akan lebih mudah dalam perhitungan yang sudah dirangkai disertai indikatornya. Metode ini dilakukan dengan cara membagikan pertanyaan kepada responden kemudian responden menjawab pertanyaan tersebut dengan baik, benar, dan teliti sehingga tidak ada pertanyaan yang tertinggal.¹¹ Adapun persekoran dari pertanyaan angket dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

¹¹ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 33.

Tabel 3.2 Pensekoran untuk pertanyaan angket

Pernyataan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Positif (+)	4	3	2	1
Negatif (-)	1	2	3	4

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu pengumpulan data dan informasi selama penelitian berlangsung untuk menemukan bukti-bukti, dokumentasi yang diteliti dapat berupa berbagai macam, tidak dokumen resmi. Metode atau teknik yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data melalui pengumpulan data yang berasal dari sumber yang benar.¹²

Salah satu bahan dari dokumentasi adalah foto, karena foto sangat bermanfaat

¹² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV Alfabeta, 2016), 329.

sebagai sumber informasi karena mampu menggambarkan peristiwa yang terjadi selama meneliti. Dokumentasi yang dikumpulkan dapat membantu peneliti dalam memahami fenomena yang terjadi di lokasi tempat peneliti menjalankan penelitian dan membantu peneliti membuat interpretasi data. Selain itu, dokumen dan data-data literal dapat membantu dalam menyusun teori dan melakukan validasi data.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah untuk mengukur suatu fenomena dalam penelitian, Instrumen pengumpulan data adalah alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (variabel penelitian). Peneliti

menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data.¹³ Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Data tentang Penggunaan *Gadget* di SMPN 4 Ponorogo 2023/2024
- b. Data tentang kedisiplinan siswa di SMPN 4 Ponorogo 2023/2024
- c. Data tentang Moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo 2023/2024

Adapun instrument pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.4 dibawah ini

¹³Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Prsktik Dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo:STAIN Po Pres< 2012),78.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data

Variabel Penelitian	Indikator	Subjek	Teknik	No Item Uji Validitas		No Item Setelah Uji Validitas	
				+	-	+	-
Variabel X₁ Penggunaan Gadget	Siswa mengetahui fungsi dari <i>gadget</i> sebagai media pembelajaran	Siswa SMPN 4 Ponorogo kelas XI	Angket	1,3,4,6,7,9,10,12	2,5,8,11	1,4	2,3
	Siswa mengetahui aplikasi internet dan fungsinya		Angket	13,16,19	14,15,17,18,20,21	5	6,7
	Siswa mampu mengoperasikan <i>gadget</i> untuk untuk menumpulkan informasi		Angket	22,23,25,26,28,29	24,27,30	8,10,11	9,12
	Siswa mampu memanfaatkan fungsi <i>gadget</i> sebagai media pembelajaran		Angket	31,32	33,34,35,36	13	14,15
Variabel Y₁ Kedisiplinan	Lingkungan sosial	Siswa SMPN 4 Ponorogo kelas XI	Angket	1,2,4,5,7,8	3,6,9	1,3	2,4
	Lingkungan akademis		Angket	10,11,13,16,19	12,14,15,17,18,20,21	6	5,7,8,9,10,11,12
	Taat dan patuh terhadap peraturan sekolah		Angket	22,23,25,28,29	24,26,27,30	13,15,16,19,20	14,19,17,18

	Perhatian terhadap materi pelajaran		Angket	31,34,35,37	32,33,36,38,39		21,22,23,24
	Mengerjakan tugas tepat pada waktunya		Angket	40,43,44,46,47	41,42,45,48	25,28	26,27,29,30
	Ada rencana atau jadwal belajar		Angket	49,52,53,55,58,59	50,51,54,56,57,60	36	31,32,33,34,35,37
Varibel Y₂ Moralitas Siswa	Pengetahuan	Siswa kelas XI SMPN 4 Ponorogo	Angket	1,2,4,7,8,10	3,5,6,9,11,12	1,2,5	2,4,6
	Sikap			13,14,16,19,22,23	15,17,18,20,21,24	7,9,11,13	8,10,12,14
	Prilaku		Angket	25,28,29,31,34,35	26,27,30,32,33,36	18	15,16,17

F. Validitas dan Realibilitas

1. Uji validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Setelah membuat kuesioner, langkah selanjutnya adalah menguji apakah kuesioner yang dibuat tersebut

P O N O R O G O

valid atau tidak.¹⁴ Kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.¹⁵

Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk mengetahui kuesioner yang digunakan sudah tepat untuk mengukur apa yang ingin diukur, yaitu:

- a. Jika koefisien korelasi product momen melebihi 0,5.
- b. Jika koefisien korelasi product moment $> r$ -tabel ($\alpha; n-2$) $n =$ jumlah sampel.

¹⁴Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif, Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017), 47.

¹⁵Danang Sunyonto, *Praktik SPSS Untuk Kasus* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2011), 114.

c. Nilai Sig. $\leq \alpha$

Rumusan yang bisa digunakan untuk uji validitas konstruk dengan teknik korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)} \cdot \sqrt{(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

n = Jumlah responden.

x = Skor Variabel

y = skor total dari variabel

Kuisisioner akan dinyatakan valid apabila nilai r yang diperoleh dari hasil perhitungan (r) lebih besar dari pada nilai r tabel dengan taraf signifikan 5%.

Dalam pengolahan data ini, peneliti menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Dalam

pengelolaan ini hasil data yang telah diperoleh dimasukkan kedalam *Microsof Exce* kemudian dihitung secara otomatis.

Untuk uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian responden yang diambil sejumlah 30 responden SMPN 4 Ponorogo dengan menggunakan instrument yang terdiri dari 36 item penggunaan *Gadget*, 60 item kedisiplinan, dan 36 item moralitas siswa.

a. Uji Validitas Penggunaan *Gadget*

Peneliti melakukan satu kali uji validitas, dalam variabel penggunaan *Gadget* ini terdapat 36 instrumen penelitian yang hasil uji validitas ini diketahui nilai (sig) XI sampai X36 lebih kecil dari 0,05. Yang artinya seluruh indicator dinyatakan valid

yang mana dapat digunakan pada analisis tahap selanjutnya. Adapun hasil uji validitas penggunaan *Gadget* dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.4 Rekapitulasi uji validitas Tahap 1 butir pertanyaan instrument penelitian variabel penggunaan *Gadget* (X)

Correlation Penggunaan <i>Gadget</i>			
Soal	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	Kriteria
X01	0,119	0,291	tdk valid
X02	0,924	-0,018	tdk valid
X03	0,001	.561**	Valid
X04	0,454	0,142	tdk valid
X05	0,008	.474**	Valid
X06	0,426	0,151	tdk valid
X07	0,236	0,223	tdk valid
X08	0,526	-0,12	tdk valid
X09	0,067	0,339	tdk valid
X10	0,116	0,293	tdk valid
X11	0	.670**	Valid
X12	0,008	.477**	Valid
X13	0,028	.400*	Valid
X14	0,04	.377*	Valid
X15	0	.641**	Valid
X16	0,08	0,325	tdk valid
X17	0,977	-0,005	tdk valid

X18	0,133	0,28	tdk valid
X19	0,169	0,258	tdk valid
X20	0,516	0,123	tdk valid
X21	0,207	0,237	tdk valid
X22	0,015	.441*	Valid
X23	0,342	0,18	tdk valid
X24	0,022	.416*	Valid
X25	0,004	.514**	Valid
X26	0	.625**	Valid
X27	0,163	0,261	tdk valid
X28	0,115	0,294	tdk valid
X29	0,175	0,255	tdk valid
X30	0,018	.430*	Valid
X31	0,238	0,222	tdk valid
X32	0,009	.471**	Valid
X33	0,008	.477**	Valid
X34	0,223	0,229	tdk valid
X35	0,038	.381*	Valid
X36	0,001	.573**	tdk valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pada instrumen penggunaan *Gadget* yang valid dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu nomer soal 3, 5, 11, 12, 13, 14, 15, 22, 24,

25, 26, 30, 32, 33, dan 35. Sedangkan nomor soal 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 27, 28 29, 31, 34, dan 36 tidak valid, sehingga tidak dapat dilakukan digunakan pada analisis berikutnya. Setelah instrument penggunaan *Gadget* yang tidak valid dihilangkan, berikut ini adalah hasil rekapan uji validitas instrument yang valid, yang akan digunakan pada analisis selanjutnya:

Tabel 3.5 Rekapitulasi uji validitas Tahap 2 instrument penelitian variabel penggunaan *Gadget*

Variabel	No. Item	Nilai hitung "r:	Nilai tabel "r" 5%	Keterangan
Penggunaan <i>Gadget</i>	1	0,484	0,235	Valid
	2	0,457	0,235	Valid
	3	0,518	0,235	Valid
	4	0,423	0,235	Valid
	5	0,483	0,235	Valid
	6	0,517	0,235	Valid
	7	0,522	0,235	Valid
	8	0,643	0,235	Valid
	9	0,642	0,235	Valid

10	0,634	0,235	Valid
11	0,595	0,235	Valid
12	0,462	0,235	Valid
13	0,404	0,235	Valid
14	0,468	0,235	Valid
15	0,274	0,235	Valid

b. Uji Validitas Kedisiplinan

Peneliti melakukan satu kali uji validitas, dalam variabel penggunaan *Gadget* ini terdapat 60 instrumen penelitian yang hasil uji validitas ini diketahui nilai (sig) Y1 sampai Y60 lebih kecil dari 0,05. Yang artinya seluruh indikator dinyatakan valid yang mana dapat digunakan pada analisis tahap selanjutnya. Adapun hasil uji validitas kedisiplinan dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.6 Rekapitulasi uji validitas Tahap 1 butir pertanyaan instrument penelitian variabel kedisiplinan (Y1)

Correlation Kedisiplinan			
Soal	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	Kriteria
Y101	0,948	0,012	tdk valid
y102	0,035	.387*	Valid
y103	0,002	.539**	Valid
y104	0,082	0,323	tdk valid
y105	0,099	0,307	tdk valid
y106	0,674	0,080	tdk valid
y107	0,134	-0,280	tdk valid
y108	0,028	.401*	Valid
y109	0,002	.547**	Valid
y110	0,361	0,173	tdk valid
y111	0,537	0,117	tdk valid
y112	0,000	.599**	Valid
y113	0,024	.410*	Valid
y114	0,001	.584**	Valid
y115	0,002	.550**	Valid
y116	0,279	0,204	tdk valid
y117	0,008	.473**	Valid
y118	0,000	.617**	Valid
y119	0,056	0,352	tdk valid
y120	0,000	.693**	Valid
y121	0,005	.503**	Valid

y122	0,231	0,225	tdk valid
y123	0,001	.583 ^{**}	Valid
y124	0,000	.712 ^{**}	Valid
y125	0,013	.450 [*]	Valid
y126	0,000	.701 ^{**}	Valid
y127	0,000	.753 ^{**}	Valid
y128	0,049	.362 [*]	Valid
y129	0,007	.485 ^{**}	Valid
y130	0,000	.636 ^{**}	Valid
y131	0,119	0,291	tdk valid
y132	0,000	.843 ^{**}	Valid
y133	0,000	.799 ^{**}	Valid
y134	0,795	0,049	tdk valid
y135	0,549	0,114	tdk valid
y136	0,000	.745 ^{**}	Valid
y137	0,192	0,245	tdk valid
y138	0,000	.737 ^{**}	Valid
y139	0,000	.683 ^{**}	tdk valid
y140	0,005	.495 ^{**}	Valid
y141	0,000	.710 ^{**}	Valid
y142	0,001	.582 ^{**}	Valid
y143	0,116	0,293	tdk valid
y144	0,038	.380 [*]	Valid
y145	0,000	.737 ^{**}	Valid
y146	0,842	-0,038	tdk valid
y147	0,059	0,349	tdk valid
y148	0,010	.463 ^{**}	Valid

y149	0,516	0,123	tdk valid
y150	0,000	.684**	Valid
y151	0,000	.687**	Valid
y152	0,371	0,169	tdk valid
y153	0,824	-0,042	tdk valid
y154	0,000	.769**	Valid
y155	0,451	0,143	tdk valid
y156	0,001	.579**	Valid
y157	0,003	.521**	Valid
y158	0,888	-0,027	tdk valid
y159	0,021	.420*	Valid
y160	0,001	.562**	Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pada instrumen kedisiplinan yang valid dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu nomer soal 2, 3, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 28, 29,30, 32, 33, 36, 38, 40, 41, 42, 44, 45, 48, 50, 51, 54, 56, 57, 59 dan 60. Sedangkan nomor soal 1, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 16, 19, 22, 31, 34, 35, 37, 39, 43, 46, 47,

49,52, 53, 55,dan 58, tidak valid, sehingga tidak dapat dilakukan digunakan pada analisis berikutnya. Setelah instrument kedisiplinan yang tidak valid dihilangkan, berikut ini adalah hasil rekapitan uji validitas instrument yang valid, yang akan digunakan pada analisis selanjutnya:

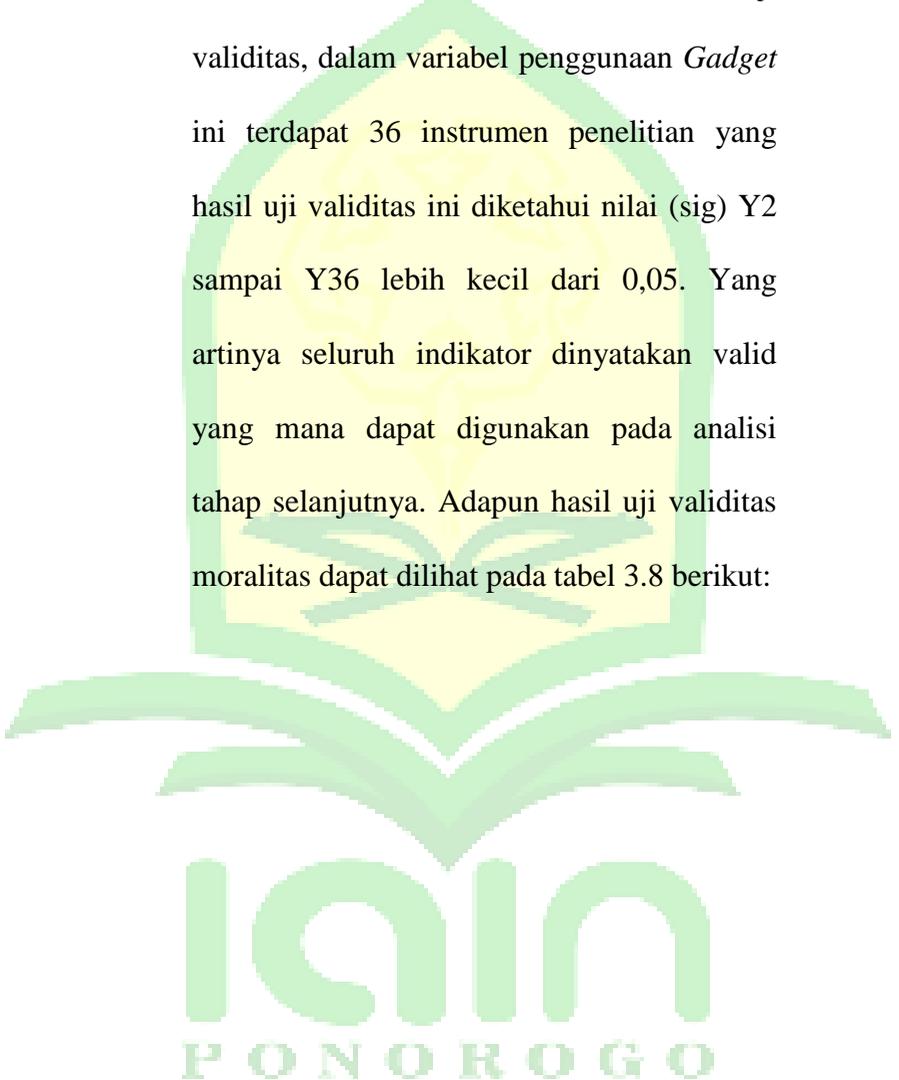
Tabel 3.7 Rekapitulasi uji validitas Tahap 2 butir pertanyaan instrument penelitian variabel kedisiplinan

Variabel	No. Item	Nilai hitung "r"	Nilai tabel "r" 5%	Keterangan
Kedisiplinan	1	0,604	0,235	Valid
	2	0,630	0,235	Valid
	3	0,646	0,235	Valid
	4	0,501	0,235	Valid
	5	0,540	0,235	Valid
	6	0,537	0,235	Valid
	7	0,578	0,235	Valid
	8	0,600	0,235	Valid
	9	0,551	0,235	Valid
	10	0,523	0,235	Valid

11	0,551	0,235	Valid
12	0,475	0,235	Valid
13	0,351	0,235	Valid
14	0,296	0,235	Valid
15	0,389	0,235	Valid
16	0,250	0,235	Valid
17	0,268	0,235	Valid
18	0,252	0,235	Valid
19	0,561	0,235	Valid
20	0,565	0,235	Valid
21	0,569	0,235	Valid
22	0,592	0,235	Valid
23	0,609	0,235	Valid
24	0,450	0,235	Valid
25	0,486	0,235	Valid
26	0,610	0,235	Valid
27	0,635	0,235	Valid
28	0,681	0,235	Valid
29	0,537	0,235	Valid
30	0,571	0,235	Valid
31	0,541	0,235	Valid
32	0,578	0,235	Valid
33	0,632	0,235	Valid
34	0,582	0,235	Valid
35	0,550	0,235	Valid
36	0,554	0,235	Valid
37	0,518	0,235	Valid

c. Uji Validitas Moralitas

Peneliti melakukan satu kali uji validitas, dalam variabel penggunaan *Gadget* ini terdapat 36 instrumen penelitian yang hasil uji validitas ini diketahui nilai (sig) Y2 sampai Y36 lebih kecil dari 0,05. Yang artinya seluruh indikator dinyatakan valid yang mana dapat digunakan pada analisis tahap selanjutnya. Adapun hasil uji validitas moralitas dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut:



Tabel 3.8 Rekapitulasi uji validitas Tahap 1 butir pertanyaan instrument penelitian variabel moralitas (Y2)

Correlation Moralitas			
Soal	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	Kriteria
Y ₂ 01	0,032	.393*	Valid
Y ₂ 02	0,373	0,169	tdk valid
Y ₂ 03	0,040	.376*	Valid
Y ₂ 04	0,018	.429*	Valid
Y ₂ 05	0,722	-0,068	tdk valid
Y ₂ 06	0,031	.395*	Valid
Y ₂ 07	0,303	0,194	tdk valid
Y ₂ 08	0,115	0,294	tdk valid
Y ₂ 09	0,315	0,190	tdk valid
Y ₂ 10	0,036	.385*	Valid
Y ₂ 11	0,931	-0,017	tdk valid
Y ₂ 12	0,003	.526**	Valid
Y ₂ 13	0,222	0,230	tdk valid
Y ₂ 14	0,013	.447*	Valid
Y ₂ 15	0,000	.684**	Valid
Y ₂ 16	0,039	.378*	Valid
Y ₂ 17	0,001	.594**	Valid
Y ₂ 18	0,061	0,346	tdk valid
Y ₂ 19	0,027	.402*	Valid

Y ₂₀	0,000	.597**	Valid
Y ₂₁	0,194	0,244	tdk valid
Y ₂₂	0,962	0,009	tdk valid
Y ₂₃	0,041	.374*	Valid
Y ₂₄	0,000	.633**	Valid
Y ₂₅	0,176	0,254	tdk valid
Y ₂₆	0,033	.390*	Valid
Y ₂₇	0,330	0,184	tdk valid
Y ₂₈	0,140	0,276	tdk valid
Y ₂₉	0,186	0,248	tdk valid
Y ₂₃₀	0,027	.403*	Valid
Y ₂₃₁	0,171	0,257	tdk valid
Y ₂₃₂	0,258	0,213	tdk valid
Y ₂₃₃	0,012	.455*	valid
Y ₂₃₄	0,318	0,189	tdk valid
Y ₂₃₅	0,005	.495**	Valid
Y ₂₃₆	0,991	0,002	tdk valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pada instrumen moralitas yang valid dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu nomer soal

1, 3, 4, 6, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 23, 24, 26, 30, 33 dan 35. Sedangkan nomor soal 2, 4, 7, 8, 9, 11, 13, 18, 21, 22, 25, 27, 28, 29, 31, 32, 36 dan 36 tidak valid, sehingga tidak dapat dilakukan digunakan pada analisis berikutnya. Setelah instrument moralitas yang tidak valid dihilangkan, berikut ini adalah hasil rekapitan uji validitas instrument yang valid, yang akan digunakan pada analisis selanjutnya:

Tabel 3.9 Rekapitulasi uji validitas Tahap 2 butir pertanyaan instrument penelitian variabel moralitas

Variabel	No. Item	Nilai hitung "r"	Nilai tabel "r" 5%	Keterangan
Moralitas	1	0,285	0,235	Valid
	2	0,520	0,235	Valid
	3	0,364	0,235	Valid
	4	0,264	0,235	Valid
	5	0,286	0,235	Valid
	6	0,329	0,235	Valid

7	0,264	0,235	Valid
8	0,267	0,235	Valid
9	0,572	0,235	Valid
10	0,674	0,235	Valid
11	0,588	0,235	Valid
12	0,574	0,235	Valid
13	0,547	0,235	Valid
14	0,550	0,235	Valid
15	0,672	0,235	Valid
16	0,647	0,235	Valid
17	0,606	0,235	Valid
18	0,566	0,235	Valid

2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas ini dilakukan dengan melihat apakah instrument dapat mengukur suatu yang diukur tersebut secara konsisten dari waktu ke waktu. Jika hasil yang diberikan konsisten, maka dapat dikatakan reliable. Reliabilitas diukur dengan menggunakan metode *cronbach alpha* Kuesioner dapat

dikatakan reliable jika nilai *cronbach alpha* lebih besar dari 0,60.¹⁶ Adapun rumus untuk mencari nilai reliabilitas sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{[k - 1]} \cdot \frac{\Sigma a^2 b}{[a^2 t]}$$

Keterangan :

r_{11}	Reabilitas instrument
K	Banyak butir pertanyaan atau banyaknya soal
$\Sigma a^2 b$	Jumlah varianes butir
$a^2 t$	varians total

Adapula hasil dari perhitungan uji reliabilitas insrtrumen penggunaan *Gadget*, kedisiplinan, dan moralitas, dengan bantuan SPSS dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut:

¹⁶Duwi Prayitno, *belajar alat data dan cara pengelolahannya dengan spss* (Yogyakarta: Gava Media),. 158.

Tabel 3.10 Hasil uji realibitas instrument penggunaan *Gadget* (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,788	15

Tabel 3.11 Hasil uji realibitas instrument kedisiplinan (Y1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,925	37

Tabel 3.12 Hasil uji realibitas instrument moralitas (Y2)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,811	18

Berdasarkan dari hasil output aplikasi SPSS di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada instrument

penggunaan *Gadget* 0,788, *Cronbach's Alpha* pada instrument kedisiplinan 0,925, dan *Cronbach's Alpha* pada instrumen moralitas 0,811. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil output SPSS diatas didapatkan semua nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari batasan *uji reliability* yaitu 0,6. Nilai tersebut memberikan arti bahwa indikator-indikator variabel dikatakan *reliable* yang artinya indikator-indikator tersebut memiliki konsistensi dalam mengukur variabel.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam suatu

P O N O R O G O

variabel, sebaiknya sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian. Metode yang layak dan baik digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Kolmogrov-Smirnov* untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang digunakan.¹⁷ Karakteristik pengambilan keputusan agar data variabel dapat dikatakan data yang berdistribusi normal adalah apabila hasil signifikansi $>0,05$, dan data tidak berdistribusi normal apabila signifikansi $<0,05$.¹⁸ Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

¹⁷ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), 52-56.

¹⁸ Andhinta Dessy Wulansari, *Statistik Parametrik: Terapan Untuk Penelitian Kuantitatif* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 45

1. Jika angka signifikan $>0,05$ maka data berdistribusi normal.
 2. Jika angka signifikan $<0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.
- b. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan uji kelinieran garis regresi. Uji ini digunakan pada analisis regresi linier sederhana maupun regresi linier ganda.¹⁹ Uji linieritas digunakan dengan cara mencari model garis regresi dari variabel independen terhadap variabel dependen.

Model korelasi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Dengan kriteria sebagai berikut:

¹⁹ Retno Widyingrum, Statistik Edisi Revisi (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2013), 20.

1. Jika angka signifikan $>0,05$ maka data Berdistribusi normal
 2. Jika angka signifikan $<0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.
- c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heto Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu88pengamatan ke pengamatan yang lain²⁰. Dalam pengamatan ini dapat dilakukan dengan cara uji *glejser*. Uji Glejser adalah uji hipotesis untuk mengetahui apakah sebuah model regresi memiliki ndikasi Heteroskedastisitas dengan cara meregres absolut residual. Dasar pengambilan

²⁰ Gozali dan Rtmono, *Analisis Multivariat dengan Program SPSS* (Semarang: Universitas Diponegoro, 2013), 137.

keputusan dengan uji *glejser* adalah:

1. Jika nilai signifikansi > 0.05 maka data tidak terjadi Heteroskedastisitas.
 2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data terjadi Heteroskedastisitas.
- d. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi merupakan hubungan antara residual satu observasi dengan residual lainnya.²¹ Uji *autokorelasi* dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pengganggu pada periode $t-1$. Untuk menguji ada tidaknya autokorelasi dapat menggunakan dua cara, yaitu Uji Durbin-Watson dan Uji *Breusch-*

²¹ Winarno, Wing Wahyu, *Analisis Ekonometrik dan Statistika dengan Eviews, Edisi Empat* (Yogyakarta : UPP STIM YKPN, 2015), 29.

Godfrey.²²

e. Uji Hipotesis

1) Regresi Linier Sederhana

Analisis Regresi dilakukan untuk menunjukkan besar pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Analisis Regresi dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen diubah. Untuk menguji hipotesis pertama dan kedua digunakan teknik analisis Regresi Sederhana dengan langkah-langkah sebagai berikut:

²² Ghozali dan Ratmono, *Analisis Multivariat dengan Program SPSS* (Semarang : uiversitas Diponegoro, 2013), 137.

a. Model Persamaan Regresi Sederhana

$$Y = a + b X$$

$$b = \frac{\sum xy}{\sum xy^2}$$

$$a = Y - bX$$

Keterangan:

Y = Nilai yang diprediksikan

a = Konstanta atau bilangan harga X = 0

b = Koefisien Regresi

X = Nilai variabel independen

2) Uji t

Uji t ini dilakukan untuk membuktikan bahwa variabel yang peneliti buat yaitu penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap kedisiplinan dan moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo. Jika signifikan $< \alpha$ (0,05), maka variabel

independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Jika signifikan $> \alpha$ (0,05), maka variabel independen sangat berpengaruh terhadap variabel dependen.²³

²³Sugiono. *Metode penelitian kuantitatif dan kombinasi (mixel methods)* (Bandung : Alfabeta, 2014)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskriptif Statistik Variabel Penggunaan *Gadget*

Deskripsi statistik berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap suatu objek yang diteliti melalui sampel atau populasi tertentu. Deskripsi statistik pada penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan suatu gambaran data mengenai penggunaan *Gadget*. Dalam mendapat suatu data mengenai penggunaan *Gadget*, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket yang disebarkan kepada siswa kelas VIII di SMPN Ponorogo sebanyak 70 siswa. Hasil dari sekor penggunaan *Gadget* dapat dilihat pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Skor Jawaban Angket Penggunaan
*Gadget***

No	Skor Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Prosentase
1	50	12	17%
2	49	1	1%
3	48	10	14%
4	47	10	14%
5	46	12	17%
6	44	2	3%
7	43	1	1%
8	42	1	1%
9	41	7	10%
10	40	2	3%
11	39	10	14%
12	38	2	3%
TOTAL		70	100%

Pada tabel 4.1 diatas maka dapat disimpulkan, bahwa prolehan dari skor variabel penggunaan *Gadget* tertinggi adalah 50 dengan frekuensi sebanyak 12 orang, sedangkan untuk skor terendah adalah 38

dengan frekuensi sebanyak 2 orang. Berdasarkan data diatas, penggunaan *Gadget* dapat dikelompokkan menjadi tiga keategori yakni baik, cukup baik, dan kurang baik, penelitian menggunakan uji statistik *software SPSS* dalam mencari maen dan standar deviasi, adapun untuk hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Descriptive Statistics
Penggunaan *Gadget***

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan <i>Gadget</i>	70	38,00	50,00	45,10	3,97875
Valid N (listwise)	70			00	

Berdasarkan hasil output SPSS diatas, dapat diketahui bahwa Mean (MX) sebesar 45,1000 dan std. Deviation (SDx) sebesar

3,97875. Dalam mengetahui tingkatan penggunaan *Gadget* yang terbagi dalam katagori baik, cukup baik, ataupun kurang baik dapat dikelompokkan menggunakan rumus sebagai berikut:

- 1) Skor lebih dari $MX + 1 \cdot SDX$ adalah termasuk katagori baik.
- 2) Skor kurang dari $MX - 1 \cdot SDX$ adalah termasuk katagori kurang baik.
- 3) Skor antara $MX - 1 \cdot SDX$ sampai dengan $MX + 1 \cdot SDX$ adalah termasuk katagori cukup baik.¹

Adapun untuk perhitungannya ialah sebagai berikut:

¹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 175.

a. Katagor Baik

Dapat dikatagcorikan baik apabila dengan skor lebih dari $MX + 1. SDX$

$$\begin{aligned} MX - 1. SDX &= 45,1000 + 1. 3,97875 \\ &= 45,1000 + 3,97875 \\ &= 49,07875 \text{ (di bulatkan} \\ &\text{menjadi 49)} \end{aligned}$$

b. Katagori Kurang Baik

Dapat diartikan kurang baik apabila skor diantara $MX - 1. SDX$

$$\begin{aligned} MX - 1. SDX &= 45,1000 - 1. 3,97875 \\ &= 45,1000 - 3,97875 \\ &= 41,12125 \text{ (di bulatkan} \\ &\text{menjadi 41).} \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan di atas, dapat diketahui bahwa skor yang lebih dari 49 termasuk

kedalam katagori penggunaan *Gadget* baik, sedangkan untuk skor 41 sampai 49 termasuk dalam katagori penggunaan *Gadget* cukup baik, dan untuk skor yang kurang dari 41 termasuk kedalam katagori penggunaan *Gadget* kurang baik. Untuk mengetahui secara jelas mengenai prosentase dan katagori penggunaan *Gadget* di SMPN 4 Ponorogo dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.3 Prosentase dan Katagori Penggunaan *Gadget*

No	Skor	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1.	Lebih dari 49	13	19%	Baik
2.	41 sampai dengan 49	36	51%	Cukup Baik
3.	Kurang dari 41	21	30%	Kurang Baik
Jumlah		70	100%	-

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat disimpulkan bahwa skor penggunaan *Gadget* yang termasuk dalam katagori baik dengan frekuensi sebanyak 13 responden dengan prosentase sebesar 19%, dan yang termasuk kedalam katagori cukup baik dengan frekuensi sebanyak 51 responden dengan prosentase sebesar 51%, sedangkan yang termasuk dalam katagori kurang baik dengan frekuensi sebanyak 21 responden dengan prosentase sebesar 30%. Secara umum dapat dikatakan bahwa skor Penggunaan *Gadget* di SMPN 4 Ponorogo yang termasuk dalam arti cukup baik dengan prosentase 51%.

2. Deskripsi Statistik Tentang Kedisiplinan

Deskripsi statistik sendiri berfungsi untuk mendeksripsikan atau memberikan gambaran terhadap suatu objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi tertentu. Deskripsi statistik pada penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan suatu gambaran data mengenai kedisiplinan. Dalam mendapat suatu data mengenai kedisiplinan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket yang disebarakan kepada siswa kelas VIII di SMPN Ponorogo sebanyak 70 siswa. Hasil dari sekor kedisiplinan dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini.

Tabel 4.4 Skor Jawaban Angket Kedisiplinan

NO	Skor Kedisiplinan	Frekuensi	Prosentase
1	127	1	1%
2	125	3	4%
3	124	1	1%
4	123	1	1%
5	121	1	1%
6	120	2	3%
7	118	6	9%
8	117	3	4%
9	116	1	1%
10	115	4	6%
11	114	1	1%
12	113	3	4%
13	112	1	1%
14	111	2	3%
15	110	1	1%
16	109	2	3%
17	107	1	1%
18	105	1	1%
19	103	2	3%
20	102	8	11%
21	101	2	3%
22	100	5	7%
23	99	1	1%
24	98	1	1%
25	97	2	3%

26	96	5	7%
27	95	1	1%
28	94	1	1%
29	93	1	1%
30	91	2	3%
31	90	2	3%
32	88	1	1%
33	77	1	1%
TOTAL		70	100%

Pada tabel 4.4 diatas maka dapat disimpulkan, bahwa prolehan dari skor variabel kedisiplinan tertinggi adalah 127 dengan frekuensi sebanyak 1 orang, sedangkan untuk skor terendah adalah 77 dengan frekuensi sebanyak 1 orang. Berdasarkan data diatas, kedisiplinan dapat dikelompokkan menjadi tiga keategori yakni baik, cukup baik, dan kurang baik, penelitian menggunakan uji statistik *software SPSS* dalam mencari maen dan standar deviasi,

adapun untuk hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.5 Skor Jawaban Angket Kedisiplinan

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kedisiplinan	70	77,00	127,00	106,8000	11,03696
Valid N (listwise)	70				

Berdasarkan hasil output SPSS diatas, dapat diketahui bahwa Mean (MX) sebesar 106,8000 dan std. Deviation (SDx) sebesar 11,03696. Dalam mengetahui tingkatan kedisiplinan yang terbagi dalam katagori baik, cukup baik, ataupun kurang baik dapat dikelompokkan menggunakan rumus sebagai berikut:

- 1) Skor lebih dari $MX + 1 \cdot SDX$ adalah termasuk katagori baik.

- 2) Skor kurang dari $MX - 1 \cdot SDX$ adalah termasuk katagori kurang baik.
- 3) Skor antara $MX - 1 \cdot SDX$ sampai dengan $MX + 1 \cdot SDX$ adalah termasuk katagori cukup baik.²

Adapun untuk perhitungannya ialah sebagai berikut:

a. Katagori Baik

Dapat dikatagorikan baik apabila dengan skor lebih dari $MX + 1 \cdot SDX$

$$= 106,8000 + 1 \cdot 11,03696$$

$$= 106,8000 + 11,03696$$

$$= 117,83696 \text{ (di bulatkan}$$

menjadi 117)

²Ibid, 175.

b. Katagori Kurang Baik

$$\begin{aligned}
 & \text{Dapat diartikan kurang baik apabila} \\
 & \text{skor diantara } MX - 1. SDX \text{ MX - 1. SDX} \\
 & = 106,8000 - 1. 11,03696 \\
 & = 106,8000 - 11,03696 \\
 & = 95,76304 \text{ (di bulatkan menjadi 95).}
 \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan di atas, dapat diketahui bahwa skor yang lebih dari 117 termasuk kedalam katagori kedisiplinan baik, sedangkan untuk skor 95 sampai 117 termasuk dalam katagori kedisiplinan cukup baik, dan untuk skor yang kurang dari 95 termasuk kedalam katagori kedisiplinan kurang baik. Untuk mengetahui secara jelas mengenai prosentase dan katagori kedisiplinan di SMPN 4 Ponorogo dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah

P O N O R O G O

ini:

Tabel 4.6 Skor Jawaban Angket Kedisiplinan

No	Skor	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1.	Lebih dari 117	18	26%	Baik
2.	95 sampai dengan 117	43	61%	Cukup Baik
3.	Kurang dari 95	9	13%	Kurang Baik
Jumlah		70	100%	-

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat disimpulkan bahwa skor kedisiplinan yang termasuk dalam katagori baik dengan frekuensi sebanyak 18 responden dengan prosentase sebesar 26%, dan yang termasuk kedalam katagori cukup baik dengan frekuensi sebanyak 43 responden dengan prosentase sebesar 61%, sedangkan yang termasuk dalam katagori kurang baik dengan frekuensi sebanyak 9 responden

dengan prosentase sebesar 13%. Secara umum dapat dikatakan bahwa skor kedisiplinan di SMPN 4 Ponorogo yang termasuk dalam arti cukup baik dengan prosentase 61%.

3. Deskripsi Statistik Tentang Moralitas Siswa

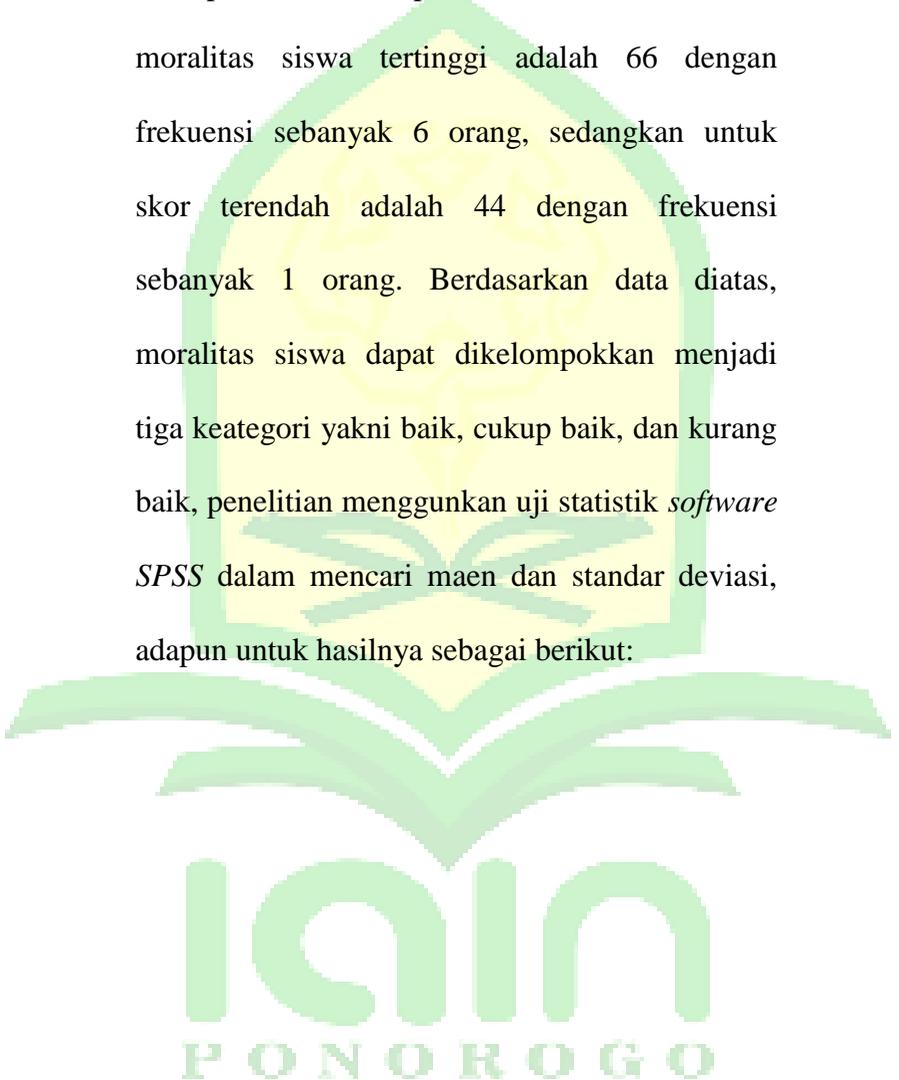
Deskripsi statistik sendiri berfungsi untuk mendeksripsikan atau memberikan gambaran terhadap suatu objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi tertentu. Deskripsi statistik pada penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan suatu gambaran data mengenai moralitas siswa. Dalam mendapat suatu data mengenai moralitas siswa, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket yang disebarkan kepada siswa kelas VIII di SMPN Ponorogo sebanyak 70 siswa. Hasil dari sekor

moralitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini.

Tabel 4.7 Skor Jawaban Angket Moralitas Siswa

NO	Skor Moralitas	Frekuensi	Prosentase
1	66	6	9%
2	65	5	7%
3	64	4	6%
4	63	2	3%
5	62	4	6%
6	61	3	4%
7	60	5	7%
8	59	10	14%
9	58	10	14%
10	57	6	9%
11	56	2	3%
12	55	7	10%
13	53	1	1%
14	52	2	3%
15	51	1	1%
16	46	1	1%
17	44	1	1%
TOTAL		70	100%

Pada tabel 4.7 diatas maka dapat disimpulkan, bahwa prolehan dari skor variabel moralitas siswa tertinggi adalah 66 dengan frekuensi sebanyak 6 orang, sedangkan untuk skor terendah adalah 44 dengan frekuensi sebanyak 1 orang. Berdasarkan data diatas, moralitas siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga keategori yakni baik, cukup baik, dan kurang baik, penelitian menggunakan uji statistik *software SPSS* dalam mencari maen dan standar deviasi, adapun untuk hasilnya sebagai berikut:



Tabel 4.8 Skor Jawaban Angket Moralitas Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Moralitas Siswa	70	44,00	66,00	59,1571	4,52573
Valid N (listwise)	70				

Berdasarkan hasil output SPSS diatas, dapat diketahui bahwa Mean (MX) sebesar 59,1571 dan std. Deviation (SDx) sebesar 4,52573. Dalam mengetahui tingkatan moralitas siswa yang terbagi dalam katagori baik, cukup baik, ataupun kurang baik dapat dikelompokkan menggunakan rumus sebagai berikut:

- 1) Skor lebih dari $MX + 1 \cdot SDX$ adalah termasuk katagori baik.
- 2) Skor kurang dari $MX - 1 \cdot SDX$ adalah termasuk katagori kurang baik.

- 3) Skor antara $MX - 1 \cdot SDX$ sampai dengan $MX + 1 \cdot SDX$ adalah termasuk katagori cukup baik.³

Adapun untuk perhitungannya ialah sebagai berikut:

a. Katagori Baik

Dapat dikatagorikan baik apabila dengan skor lebih dari $MX + 1 \cdot SDX$

$$\begin{aligned} - 1 \cdot SDX &= 59,1571 + 1 \cdot 4,52573 \\ &= 59,1571 + 4,52573 \\ &= 63,68283 \text{ (di bulatkan} \end{aligned}$$

menjadi 63)

b. Katagori Kurang Baik

Dapat diartikan kurang baik apabila skor diantara $MX - 1 \cdot SDX$

³Ibid, 175.

$$\begin{aligned} 1. \text{SDX} &= 59,1571 - 1. 4,52573 \\ &= 59,1571 - 4,52573 \\ &= 54,63137 \text{ (di bulatkan} \\ &\text{menjadi 55).} \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan di atas, dapat diketahui bahwa skor yang lebih dari 63 termasuk kedalam katagori moralitas siswa baik, sedangkan untuk skor 55 sampai 63 termasuk dalam katagori moralitas siswa cukup baik, dan untuk skor yang kurang dari 55 termasuk kedalam katagori moralitas siswa kurang baik. Untuk mengetahui secara jelas mengenai prosentase dan katagori moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo dapat dilihat pada tabel 4.9 di bahawah ini:

Tabel 4.9 Skor Jawaban Angket Moralitas Siswa

No	Skor	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1.	Lebih dari 63	17	24%	Baik
2.	55 sampai dengan 63	40	57%	Cukup Baik
3.	Kurang dari 55	13	19%	Kurang Baik
Jumlah		70	100%	-

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, dapat disimpulkan bahwa skor moralitas siswa yang termasuk dalam katagori baik dengan frekuensi sebanyak 17 responden dengan prosentase sebesar 24%, dan yang termasuk kedalam katagori cukup baik dengan frekuensi sebanyak 40 responden dengan prosentase sebesar 57%, sedangkan yang termasuk dalam katagori kurang baik dengan frekuensi sebanyak 13 responden dengan prosentase sebesar 19%. Secara umum dapat

dikatakan bahwa skor moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo yang termasuk dalam arti cukup baik dengan prosentase 57%.

B. Statistik Inferensial

1. Uji Asumsi

a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data yang digunakan terdistribusi secara normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang berdistribusi normal atau mendekati normal. Penelitian ini menggunakan teknik uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan aplikasi SPSS. Berikut hasil uji normalitas yang telah dilakukan sebagai berikut:

P O N O R O G O

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas X - Y1

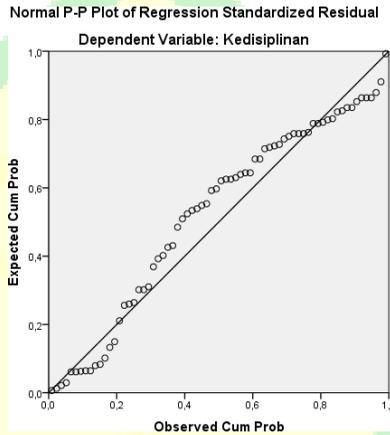
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	8,04145329
Most Extreme Differences	Absolute	,124
	Positive	,092
	Negative	-,124
Kolmogorov-Smirnov Z		1,040
Asymp. Sig. (2-tailed)		,230

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari hasil output SPSS uji normalitas di atas menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan melihat nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yakni sebesar 0,230 maka dapat dikatakan nilai asumsi normalitas terpenuhi. (2-tailed) $0,230 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan nilai ini berdistribusi normal. Untuk mengetahui hasil uji normalitas juga

dapat dilihat pada gambar dari hasil teknik *probability plot* sebagai berikut:



Gambar 1 Uji Normalitas Penggunaan Gadget dengan Kedisiplinan

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas X – Y2

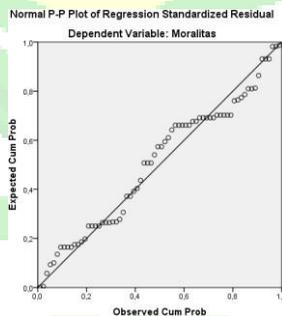
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,87347425
Most Extreme Differences	Absolute	,105
	Positive	,096
	Negative	-,105
Kolmogorov-Smirnov Z		,880
Asymp. Sig. (2-tailed)		,421

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari hasil output SPSS uji normalitas di atas menggunakan *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* dengan melihat nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yakni sebesar 0,421 maka dapat dikatakan nilai asumsi normalitas terpenuhi. (2-tailed) $0,421 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan nilai ini berdistribusi normal. Untuk mengetahui hasil uji normalitas juga dapat dilihat pada gambar dari hasil teknik *probability plot* sebagai berikut:



Gambar 2 Uji Normalitas Penggunaan Gadget dengan Morallitas

Berdasarkan 2 grafik pada gambar dapat diketahui bahwa titik-titik menyebar disekitar garis diagonal dengan mengikuti arah garis diagonal, maka dapat dikatakan data distribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa, model regresi tersebut memenuhi asumsi normalitas sehingga model regresi layak untuk dijadikan penelitian.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas ini digunakan pada analisis regresi linier sederhana maupun analisis regresi linier berganda.⁴ Dalam penelitian ini uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah antara dua variabel

⁴ Retno Widyaningrum, *Statistik-Edisi Revisi* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2013), 20.

mempunyai hubungan yang linier atau tidak.

Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Apabila nilai probalitas $< 0,05$ maka dapat diartikan hubungan antar variabel linier.
- Apabila nilai probalitas $> 0,05$ maka dapat diartikan hubungan antar variabel tidak linier.

Berikut merupakan hasil dari pengolahan data yang dilakukan dengan uji linieritas antar variabel dengan menggunakan SPSS.

Tabel 4.12 Hasil Uji Linieritas Persamaan X-Y1

ANOVA Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
	(Combined)	4449,760	11	404,524	5,912	,000
	Linearity	3943,311	1	3943,311	57,421	,000
Kedisiplinan * Pengguna Gadget	Between Groups Deviation from Linearity	506,449	10	50,644	,743	,682
	Within Groups	3955,440	58	68,197		
	Total	8405,200	69			

Tabel 4.13 Hasil Uji Linieritas Persamaan X-Y2

ANOVA Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
	(Combined)	966,648	11	87,877	11,412	,000
	Linearity	843,548	1	843,548	109,854	,000
Moralitas * Pengguna Gadget	Between Groups Deviation from Linearity	123,099	10	12,310	1,599	,130
	Within Groups	446,624	58	7,700		
	Total	1413,271	69			

Dari tabel diatas berdasarkan hasil output nilai signifikan linier sebesar $0,000 <$

0,05 dan nilai deviation from linierity 0,682 dan 0,130 lebih besar dari 0,05 sehingga asumsi linieritas terpenuhi. Koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Uji Linieritas X-Y1

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,685 ^a	,469	,461	8,10037

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Gadget*

b. Dependent Variable: Kedisiplinan

Tabel 4.15 Hasil Uji Linieritas X-Y2

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,773 ^a	,597	,591	2,89453

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Gadget*

b. Dependent Variable: Moralitas

Berdasarkan tabel 4.14 hasil analisis koefisien determinasi (R^2) diketahui bahwa

nilai signifikansi dari R square pada persamaan pertama yaitu 0,469 yang artinya kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat adalah sebesar 46,9 % sisanya 53,1% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dijelaskan oleh penelitian ini.

Berdasarkan tabel 4.15 hasil analisis koefisien determinasi (R^2) diketahui bahwa nilai signifikansi dari R square pada persamaan kedua yaitu 0,597 yang artinya kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat adalah sebesar 59,7 % sisanya 40,3% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dijelaskan oleh penelitian ini

c) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas memiliki tujuan untuk menguji apakah ada ketidaksamaan dari residual pengamatan satu ke pengamatan lain. Untuk melihat ada tidaknya gejala heteroskedastisitas dengan bantuan SPSS, berikut merupakan hasil uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16 Hasil Uji Heteroskedastisitas X – Y1

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-4,139	6,330		-,654	,515
Penggunaan <i>Gadget</i>	,236	,140	,200	1,686	,096

a. Dependent Variable: ABS_RES

**Tabel 4.14 Hasil Uji Heteroskedastisitas
X – Y2**

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	5,825	2,410		2,417	,018
1 Pengunaan Gadget	-,079	,053	-,178	-1,492	,140

Dari hasil pengolahan heterokedastisitas yang dilakukan dengan uji glejser menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi dari hasil uji heterokedastisitas di atas secara keseluruhan memiliki tingkat signifikansi

$> 0,05$ yang artinya tidak ada korelasi antara besarnya data dengan residual sehingga bila data diperbesar tidak menyebabkan residual (kesalahan) semakin besar pula.

d) Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada priode t dengan kesalahan pengganggu pada priode $t-1$.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Durbin Watson* melalui SPSS.

Tabel 4.16 Hasil Uji Autokorelasi X – Y1

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,685 ^a	,469	,461	8,10037	1,801

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Gadget*

b. Dependent Variable: Kedisiplinan

Tabel 4.17 Hasil Uji Autokorelasi X – Y2

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,773 ^a	,597	,591	2,89453	2,263

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Gadget*

b. Dependent Variable: Moralitas

Uji durbin watson adalah salah satu uji untuk mendeteksi gejala Autokorelasi

Berdasarkan hasil output SPSS diatas,

diperoleh nilai DW sebesar 1,801 dan

2,263, $du = 1,641$ maka $4-du = 4 - 1,641 =$

2,359 sehingga $du < dw < 4-du$ atau

$1,641 < 1,801 < 2,359$ dan

$1,641 < 2,263 < 2,359$ yang artinya tidak

terjadi gejala autokorelasi.

2. Uji Hipotesis dan Interpretasi

- a. Analisis data tentang penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan untuk mengetahui informasi terkait ada tidaknya hubungan yang signifikan dari variabel penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan. Uji Hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Penelitian ini menggunakan analisis *regresi linear* sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

P O N O R O G O

Tahapan yang dilakukan peneliti adalah *pertama*: dengan mengecek persamaan *regresi linear* sederhana, *kedua*: dengan menggunakan uji hipotesis, dan dengan menghitung besarnya nilai *R Square* (R_2). Untuk mendapatkan persamaan *regresi linear* sederhana peneliti memakai aplikasi SPSS, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel *coefficients* pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.18 *coefficients* X – Y1

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	21,109	11,096		1,902	,061
	Penggunaan Gadget	1,900	,245	,685	7,752	,000

a. Dependent Variable: Kedisiplinan

Berdasarkan tabel *Coefficients* diatas, diketahui bahwa nilai Constant untu (bo) pada tabel B sebesar 21,109 sedangkan, untuk nilai penggunaan *Gadget* (b_1) sebesar 1,900. Sehingga dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$YI = b_0 + b_1 X$$

$$YI = 21,109 + 1,900 X$$

Dari persamaan regresi yang pertama di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Konstanta sebesar 21,109 menunjukkan besar nilai variabel kedisiplinan jika variabel bebasnya yaitu penggunaan *Gadget* dianggap

nal, artinya tidak dipengaruhi oleh variabel bebas maka besarnya kedisiplinan sebesar 21,109.

2. Koefisien regresi penggunaan *Gadget* (X) sebesar 1,900 artinya jika variabel penggunaan *Gadget* ditambahkan 1 unit, maka kedisiplinan akan meningkat sebesar 1,900

Berdasarkan tabel diatas juga diketahui bahwa nilai sig penggunaan *Gadget* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan variabel penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap kedisiplinan dengan korelasi positif. Untuk mengetahui hasilnya bisa

dilihat pada tabel 4.18 Anova di bawah

ini:

Tabel 4.19 Anova X-YI

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3943,317	1	3943,317	60,097	,000 ^b
	Residual	4461,883	68	65,616		
	Total	8405,200	69			

a. Dependent Variable: Kedisiplinan

b. Predictors: (Constant), Penggunaan *Gadget*

Pada tabel 4.18 diatas, hasil dari olah data diatas dapat diketahui nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan bahwa secara simultan terdapat hubungan antara penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan. Dalam mengetahui seberapa besar nilai penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan, dapat diamati pada

summary dibawah ini:

Tabel 4.20 Summary X-YI

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,685 ^a	,469	,461	8,10037

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Gadget*

b. Dependent Variable: Kedisiplinan

Pada tabel 4.19 diatas, hasil analisis koefisien determinasi (R^2) diketahui bahwa nilai signifikansi dari R square pada persamaan pertama yaitu 0,469 yang artinya kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat adalah sebesar 46,9 % sisanya 53,1% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dijelaskan oleh penelitian ini.

b. Analisis data tentang penggunaan *Gadget* dengan moralitas untuk

mengetahui informasi terkait ada tidaknya hubungan yang signifikan dari variabel penggunaan *Gadget* dengan moralitas. Uji Hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Penelitian ini menggunakan analisis *regresi linear* sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Tahapan yang dilakukan peneliti adalah *pertama:* dengan mengecek persamaan *regresi linear* sederhana, *kedua:* dengan menggunakan uji hipotesis, dan dengan menghitung besarnya nilai *R Square* (R_2). Untuk mendapatkan persamaan

regresi linear sederhana peneliti memakai aplikasi SPSS, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel *coefficients* pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.21 *coefficients* X – Y2

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	19,524	3,965		4,924	,000
1 Penggunaan Gadget	,879	,088	,773	10,034	,000

Berdasarkan tabel *Coefficients* diatas, diketahui bahwa nilai Constant untu (bo) pada tabel B sebesar 19,524 sedangkan, untuk nilai penggunaan *Gadget* (b_1) sebesar 0,879. Sehingga dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y_2 = b_0 + b_1 X$$

$$Y_2 = 19,524 + 0,879(X)$$

Dari persamaan regresi yang kedua di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Konstanta sebesar 19,524 menunjukkan besar nilai variabel moralitas jika variabel bebasnya yaitu penggunaan *Gadget* dianggap nol, artinya tidak dipengaruhi oleh variabel bebas maka besarnya moralitas sebesar 21,109.
- b. Koefisien regresi penggunaan *Gadget* (X) sebesar 0,979 artinya jika variabel penggunaan *Gadget* ditambahkan 1 unit, maka moralitas akan meningkat sebesar 1,900

Berdasarkan tabel diatas juga diketahui bahwa nilai sig penggunaan *Gadget* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan variabel penggunaan *Gadget* berpengaruh terhadap moralitas dengan korelasi positif. Untuk mengetahui hasilnya bisa dilihat pada tabel 4.21 Anova di bawah ini

Tabel 4.22 Anova X-Y2

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	843,548	1	843,548	100,683	,000 ^o
1 Residual	569,723	68	8,378		
1 Total	1413,271	69			

Pada tabel 4.21 diatas, hasil dari

olah data diatas dapat diketahui nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan bahwa secara simultan terdapat hubungan antara penggunaan *Gadget* dengan moralitas. Dalam mengetahui seberapa besar nilai penggunaan *Gadget* dengan moralitas, dapat diamati pada *summary* dibawah ini:

Tabel 4.23 Summary X-Y2

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,773 ^a	,597	,591	2,89453

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Gadget*

b. Dependent Variable: Moralitas

Pada tabel 4.22 diatas, hasil analisis koefisien determinasi (R^2) diketahui bahwa nilai signifikansi dari R square

pada persamaan kedua yaitu 0,597 yang artinya kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat adalah sebesar 59,7 % sisanya 40,3% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dijelaskan oleh penelitian ini.

C. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Kedisiplinan Siswa di SMPN 4 Ponorogo

Dari skor penghitungan yang analisis regresi linier sederhana dapat di simpulkan bahwa nilai dari sig-nya (*P-value*) sebesar 0,000, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa nilai *P-value* ($0,000 < \alpha (0,05)$) maka total H_0 , jadi dapat diartikan bahwa secara simultan terdapat pengaruh antara penggunaan *Gadget* dengan

kedisiplinan siswa di SMPN 4 Ponorogo. Sedangkan untuk nilai *R-Square* (R_2) nya sebesar 0,469 dari nilai *R-Square* (R_2) nya dapat diartikan bahwa variabel penggunaan *Gadget* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel kedisiplinan (Y1) dengan prosentase sebesar 46,9 % sedangkan sisanya 53,1% dipengaruhi oleh factor-faktor lain.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada variabel (Y1) kedisiplinan siswa yang ditunjukkan pada tabel koefisien yang nilainya positif. Hasil penelitian ini sesuai dengan jurnal milik Dewa Ayu Widiyanti dkk bahwa dalam penggunaan *Gadget* sebagai orang tua harus mampu memaksimalkan perannya dalam keluarga

terutama dalam memperhatikan penggunaan *Gadget* yang berlebihan untuk diluar pembelajaran akan berpengaruh negatife terhadap diri anak. Selain itu, guru juga harus memperhatikan kedisiplinan siswa di dalam kelas, maka oleh sebab itu siswa yang penggunaan *Gadget* harus benar-benar menerapkan kedisiplinan.⁵

Pendapat ini didukung oleh Nikmah (2010), yang berpendapat bahwa penggunaan *Gadget* bukan lagi sekedar alat untuk berkomunikasi, namun juga sebagai gaya hidup, penampilan, dan tren. *Gadget* awalnya hanya digunakan oleh orang-orang yang benar-benar membutuhkannya seperti para pekerja kantor,

⁵ Dewa Ayu Widiyanti Dkk, *Kedisiplinan Belajar Siswa Ditinjau Dari Perang Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol 4, No 2, April 2023.

pejabat, dan pebisnis. Namun, sekarang *Gadget* juga digunakan oleh anak-anak usia sekolah, penggunaan *Gadget* sendiri dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang harus dikaji secara mendalam. Selain itu menurut Adeng Hudaya siswa yang disiplin akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik.⁶

2. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Moralitas Siswa di SMPN 4 Ponorogo

Dari skor penghitungan yang analisis regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa nilai dari sig-nya (*P-value*) sebesar 0,000, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa nilai *P-value* ($0,000 < \alpha (0,05)$) maka tital H_0 , jadi dapat

⁶ Adeng Hudaya, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minta Belajar Peserta Didik*, Jurnal Of Education, Vol. 4, No. 2, 2018.

diartikan bahwa secara simultan terdapat pengaruh antara penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan siswa di SMPN 4 Ponorogo. Sedangkan untuk nilai *R-Square* (R_2) nya sebesar 0,597 dari nilai *R-Square* (R_2) nya dapat diartikan bahwa variabel penggunaan *Gadget* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel moralitas (Y2) dengan prosentase sebesar 59,7 % sedangkan sisanya 40,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada variabel (Y2) moralitas siswa yang ditunjukkan pada tabel koefisien yang nilainya positif. Melihat perkembangan tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan *Gadget* mampu membawa

dampak negatif (*negative effect*) yang banyak. Dengan adanya teknologi seperti komputer telah menciptakan ruang baru yang disebut dengan *cyberspace* yang merupakan sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru yaitu realitas virtual/ virtual reality. Ruang baru yang tercipta tersebut tentunya tidak berdampak baik saja, ada beberapa pihak memanfaatkan untuk melakukan suatu kejahatan yang dikenal dengan kejahatan siber (*cybercrime*). Perilaku tersebut merupakan bagian dari degradasi moral.⁷

Sedangkan menurut Susanti Dkk *Gadget* diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para

⁷ Abidah, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Pelajar*, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol.5, No. 2023

penggunanya, di mana para penggunanya harus mampu mengoperasikan *Gadget* dengan baik, mengetahui fungsi dan mengetahui manfaat dari aplikasi *Gadget*. *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Hampir semua kalangan memiliki barang kecil canggih tersebut. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan untuk kebutuhan manusia. Namun dalam beberapa tahun terakhir ini, banyak permasalahan yang muncul akibat beredarnya sosial media, seperti meningkatnya kriminalitas, dan menurunnya moral.⁸

⁸ Susanti Dkk, *Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktifitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa XI IIS SMA Negeri 1Seputih Matara*, (Skripsi, FKIP Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari pembahasan di atas, dapat diperoleh kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yakni sebagai berikut:

1. Variabel penggunaan *Gadget* (X) memiliki hubungan secara signifikan dengan kedisiplinan (YI) dengan nilai *P-value* nya sebesar $0,000 < \alpha$ (0,05), sehingga tolak H_0 . Dengan persamaan regresi $YI = 21,109 + 1,900 X$ adapun untuk nilai *R-Square* (R_2) nya sebesar 0,469 yang dapat diartikan penggunaan *Gadget* memiliki hubungan secara signifikan dengan kedisiplinan siswa di SMPN 4 Ponorogo dengan nilai prosentase sebesar 53,1%.

2. Variabel penggunaan *Gadget* (X) memiliki hubungan secara signifikan dengan moralitas (Y₂) dengan nilai *P-value* nya sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$, sehingga tolak H_0 . Dengan persamaan regresi $Y_2 = 19,524 + 0,879 X$ adapun untuk nilai *R-Square* (R_2) nya sebesar 0,597 yang dapat diartikan penggunaan *Gadget* memiliki hubungan secara signifikan dengan moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo dengan nilai prosentase sebesar 40,3%.

B. Saran

Dari peneitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan sedikit saran sebagai berikut:

1. Bagi SMPN 4 Ponorogo, diharapkan guru-guru bisa berperan aktif dalam memberitahu kepada siswa dampak dari penggunaan *Gadget* yang berlebihan itu sangat tidak baik, apalagi disaat

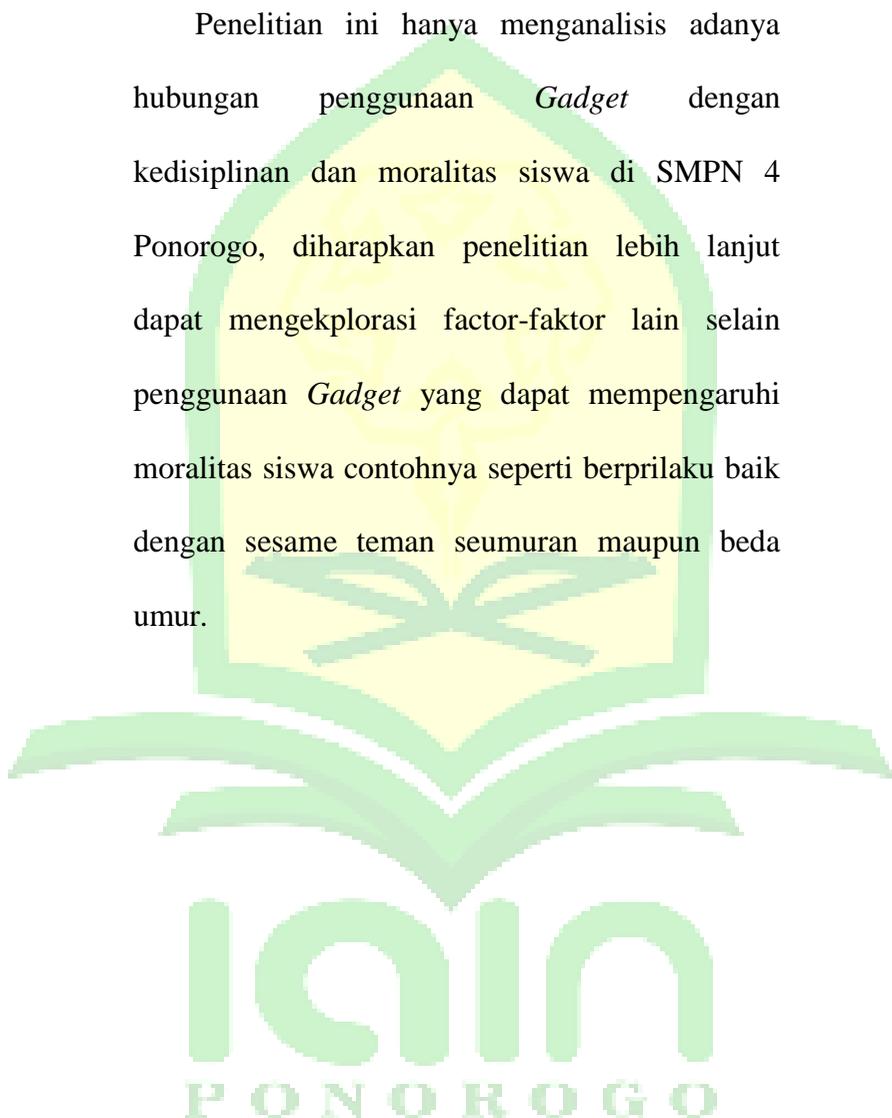
jam pelajaran maupun saat jam istirahat. Siswa diharapkan menaati peraturan saat menggunakan *Gadget*, siswa juga diharapkan untuk bersikap disiplin saat menggunakan *Gadget* agar tidak merugikan diri sendiri dan sekitar contohnya seperti siswa tidak mengumpulkan hp disaat jam pelajaran berlangsung sehingga teman lainnya meniru perbuatan tersebut. Sehingga penggunaan *Gadget* memiliki hubungan yang sangat besar dengan kedisiplinan siswa dengan prosentase 53,1%

2. Bagi Siswa

Hendaknya siswa SMPN 4 Ponorogo lebih mematuhi peraturan saat menggunakan *gadget* sehingga tidak berpengaruh dengan kedisiplinan dan moralitas siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya menganalisis adanya hubungan penggunaan *Gadget* dengan kedisiplinan dan moralitas siswa di SMPN 4 Ponorogo, diharapkan penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi factor-faktor lain selain penggunaan *Gadget* yang dapat mempengaruhi moralitas siswa contohnya seperti berperilaku baik dengan sesama teman seumuran maupun beda umur.



DAFTAR PUSTAKA

Abidah, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Degradasi Moral Pelajar”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.5, No. 2023.

Adeng Hudaya, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Dan Minta Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Of Education*, Vol. 4, No. 2, 2018.

Ahmat Rohani, Abu Ahmadi, 1995. *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.

Anas Sudijono, 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Andhita Dessy Wulansari, 2012. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Prsktik Dengan Menggunakan SPSS*, Ponorogo:STAIN Po Pres.

Arifin & Zainal, 2011. *Penelitian Pendidikan metode*

dan paradigma baru, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Asri Budiningsih, 2004. *Pembelajaran Moral*, Jakarta: Rineka Cipta.

Conny Semiawan, 2008. *Penerapan Pengajaran*, PT. Macanan Jaya Cemerlang.

Danang Sunyonto, 2011. *Praktik SPSS Untuk Kasus*, Yogyakarta: Nuha Medika.

Dewa Ayu Widiyanti Dkk, “Kedisiplinan Belajar Siswa Ditinjau Dari Perang Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget*”, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 4, No 2, April 2023.

Dimiyati dan Mudjiono, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Duwi Prayitno, *belajar alat data dan cara pengelolannya dengan spss*, Yogyakarta: Gava

Media.

Eko Putro Widoyoko, 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Elizabeth B. Hurlock, 1993. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.

Ghozali, Ratmono, 2013. *Analisis Multivariat dengan Program SPSS*, Semarang : uiversitas Diponegoro.

Hasil Pengamatan Peneliti di SMPN 4 Ponorogo

Herniwati dkk, 2020. *Etika Profesi & Hukum Kesehatan*, Bandung: Widina Bhakti Perseda Bandung.

Hurlock EB, 1993. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.

Imam Abdul Mukmin Saadudin, 2006. *Meneladani*

Akhlaq Nabi, Bandung: Remaja Rosda Karya.

Imam Musbikin, 2019. *Penguatan Pendidikan Karakter*,
Bandung: Nusa Media.

Imam Santoso, Harries Madiistriyatno, 2021.
Metodelogi Penelitian Kuntitatif, Tangerang:
Indigo Media.

Jalaludin, Usman Said, 1999. *Filsafah Pendidikan
Islam*, Jakarta: Grafindo Persada.

Jogiyantono Hariyanto, 2018. *Metode Pengumpulan
dan Teknik Analisis Data*, Yogyakarta: Andi
Anggota IKAPI.

Joko Sulistiyono, 2022. *Buku panduan Layanan
Konseling Kelompok Pendekatan Behavioral
Untuk Mengatasi Kedisiplinan Masuk Sekolah*,
Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan
Pendidikan dan Penelitian Indonesi.

P O N O R O G O

Juliansyah Noor, 2011 *Metodelogi Penelitian*, Jakarta:

Prenadamedia Group.

Malik fadjar, 2005. *Holistika Pemikiran Pendidikan*,

Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Murtini, 2010. *Ahklak Siswa Terhadap Guru*,

Semarang: PT Sindur Press.

Nana Sudjana, 2007. *Penelitian dan Penilaian*

Pendidikan, Bandung: Penerbit Sinar Baru

Algensindo.

Ngainun Naim, 2012. *Character Building*, Jogjakarta:

Ar-Ruzz Media.

Putri Husna Oebriani, “Analisis Penggunaan *Gadget*

Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada

Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi*, No 01 Vol. 1

2017.

Q.S Al- Baqarah, *Aplikasi Qur'an InWord Indonesia*,

P O N O R O G O

269

- Rafli Kosasi, Soetjipto, 1999. *Profesi Keguruan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rahman, Agus Abdul, 2017. *Psikologi Sosial Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Retno Widyaningrum, 2013. *Statistik Edisi Revisi*, Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Rita Rena Pudyastuti Kariyadi, 2023. *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Sandu Siyoto, 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*, Karanganyar: Literasi Media Publishing.
- Siska Yuliyantika, *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi*, Vol 9, 2017.

P O N O R O G O

Siti Aisyah Mi'min, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget", *Jurnal: Al-Ta'dib*, Vol 6, No 1, 2013.

Sri Rahma Haruna dkk, 2022. *Faktor Yang Menghubungkan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Sudarsono, 1989. *Etika Islan Tentang Kenakalan Remaja*, Jakarta: PT Bina Aksara.

Sugiono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV Alfabeta.

Sugiono, *Metode penelitian kuantitatif dan kombinasi (mixel methods)*, Bandung

Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Penelitian*

Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D, Bandung:
Alfabeta.

Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta CV.

Suharsimi Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu
Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto, 2010 *Prosedur Penelitian*, Jakarta:
Rineka Cipta.

Suparno, “Konsep Pengetahuan Nilai Moral Anak
Menurut Kohlberg (Zahra: Research And Thought
Elementary Of Islam Journal”, Vol 1, No 2, 2020.

Susanti Dkk, 2018. *Pengaruh Pemanfaatan Gadget
dalam Aktifitas Belajar Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar PPKN Siswa XI IIS SMA Negri
I Seputih Matara*, Skripsi, FKIP Universitas
Lampung Bandar Lampung.

Syofian Siregar, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Tu'u, Tulus, 2004. *Peran disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa*, Jakarta: Grasindo.

Tulus Tu'u, 2008. *Peran Disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa*, Jakarta: Grasindo.

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Winarno, Wing Wahyu, 2015. *Analisis Ekonometrik dan Statistika dengan Eviews, Edisi Empat*, Yogyakarta : UPP STIM YKPN.

Wiratna Sujarweni, 2015. *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*, Yokyakarta:Pustaka Baru Press.

Yudrik Jahja, 2011. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta:

Kencana.

Yuningsih, 2014 *Menguatkan Kembali Pendidikan Keagamaan dan Moral Anak*, Jurnal UIN Suska.

