

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu cita-cita bangsa Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diwujudkan melalui penyelenggaraan pendidikan. Pendidikan merupakan sektor penting dalam upaya meningkatkan kualitas hidup masyarakat, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal untuk menghadapi tantangan zaman.

Pengertian pendidikan dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1, yaitu bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.” Dari definisi tersebut, jelas bahwa pendidikan harus dilaksanakan secara sistematis, terarah, dan berkesinambungan agar dapat menghasilkan generasi yang berkualitas, berkarakter, dan mampu memecahkan berbagai persoalan dalam kehidupannya.

Sekolah sebagai lembaga formal berperan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Proses pembelajaran di sekolah tidak hanya sebatas penyampaian materi, tetapi juga harus disertai dengan evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Menurut Supriyono, hasil belajar adalah capaian yang diperoleh setelah proses belajar yang dapat dinyatakan baik dalam bentuk angka maupun kata-kata. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti motivasi, minat, dan kedisiplinan siswa, serta faktor eksternal, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Salah satu faktor internal yang dominan memengaruhi hasil belajar adalah kedisiplinan.

Disiplin memiliki peranan besar dalam pencapaian prestasi belajar. Disiplin dapat diartikan sebagai bentuk pengendalian diri untuk melaksanakan tanggung

jawab sesuai aturan yang telah disepakati. Menurut Tu'u, pembentukan disiplin merupakan proses panjang yang dimulai dari lingkungan keluarga, kemudian diperkuat di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Fakhriyatul Fitriyah (tentang Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Malang) menunjukkan bahwa disiplin belajar berpengaruh positif terhadap prestasi belajar. Hal ini membuktikan bahwa disiplin merupakan kunci penting dalam keberhasilan akademik.

Selain kedisiplinan, faktor eksternal juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, salah satunya adalah intensitas penggunaan gadget. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, gadget seperti smartphone kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Gadget memberikan banyak manfaat, terutama dalam dunia pendidikan, misalnya sebagai sarana mencari informasi, media komunikasi, maupun platform pembelajaran daring. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, munculnya sikap individualistis, perilaku hedonis, hingga kecenderungan mengakses konten yang tidak sesuai. Sejalan dengan pendapat Bullen dalam Hamzah dan Nina, internet memang membawa manfaat besar, tetapi juga memiliki risiko, salah satunya adalah menurunnya perhatian terhadap aspek akademik dan sosial.

Kenyataannya, gadget juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara bijak. Semakin tinggi kesadaran siswa dalam memanfaatkan teknologi, semakin besar pula peluang mereka untuk menggunakannya secara positif. Di SMP Negeri 3 Sei Bingai, misalnya, fenomena perkembangan teknologi tidak dapat dihindari oleh siswa. Meskipun demikian, sekolah tetap berupaya menanamkan kedisiplinan melalui penerapan peraturan yang ketat agar siswa mampu mengendalikan diri dan menggunakan teknologi secara proporsional.

Namun, berdasarkan pengamatan awal, masih ditemukan masalah kedisiplinan pada siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sei Bingai, seperti sering terlambat datang ke sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru (I Tarigan) yang

mengajar di SMP tersebut menyatakan kurang fokus dalam proses pembelajaran, dan lalai dalam mengerjakan tugas. Kondisi ini erat kaitannya dengan penggunaan gadget yang berlebihan, misalnya bermain game atau mengakses media sosial hingga larut malam. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan potensial antara intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kedisiplinan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu melakukan kajian lebih mendalam melalui penelitian yang berjudul **“Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Tingkat Kedisiplinan Siswa Kelas IX di SMP Negeri 3 Sei Bingai Tahun 2025.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa terlambat masuk sekolah.
2. Siswa kurang disiplin dalam belajar.
3. Beberapa siswa malas belajar dikarenakan bermain gadget.
4. Konsentrasi siswa terganggu dalam belajar.
5. Hasil belajar siswa yang belum optimal.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah, maka masalah dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Variabel yang diteliti adalah intensitas penggunaan gadget sebagai variabel bebas (X) dan tingkat kedisiplinan siswa sebagai variabel terikat (Y).
2. Aspek gadget yang diteliti hanya berkaitan dengan intensitas dan tujuan penggunaannya (misalnya untuk belajar, hiburan, atau media sosial), tidak membahas secara teknis perkembangan teknologigadget.
3. Kedisiplinan siswa difokuskan pada indikator tertentu misalnya, disiplin waktu, disiplin menaati aturan sekolah, dan disiplin dalam proses belajar.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana intensitas penggunaan gadget pada siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sei Bingai?
2. Bagaimana tingkat kedisiplinan siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sei Bingai?
3. Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kedisiplinan siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sei Bingai?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui intensitas penggunaan gadget pada siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sei Bingai.
2. Mengetahui tingkat kedisiplinan siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sei Bingai.
3. Mengetahui ada tidaknya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kedisiplinan siswa kelas IX SMP Negeri 3 Sei Bingai.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan tentang hubungan penggunaan gadget kedisiplinan siswa.

##### 2. Bagi Sekolah

Menambah referensi bagi sekolah.

##### 3. Bagi Universitas Quality

Menambah koleksi karya ilmiah di Universitas Quality.

##### 4. Bagi Peneliti Lain

Menjadi bahan perbandingan jika ingin meneliti topik yang mirip.