

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Kerangka Teoretis**

##### **2.1.1 Kedisiplinan**

###### **2.1.1.1 Definisi Kedisiplinan Siswa**

Menurut Subrata (dalam Sari dkk., 2023), disiplin merupakan suatu karakteristik yang dimiliki oleh individu yang lahir melalui proses pembelajaran serta dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terbentuk melalui latihan dan pembiasaan, baik yang diperoleh di lingkungan keluarga maupun di sekolah. Dengan kata lain, disiplin bukanlah sesuatu yang muncul secara tiba-tiba, melainkan hasil dari proses panjang berupa pengasuhan, pembelajaran, dan pengalaman yang konsisten.

Sejalan dengan itu, Sudarto (dalam Sari dkk., 2023) mengemukakan bahwa kedisiplinan merupakan suatu kondisi yang terbentuk dari serangkaian perilaku yang mencerminkan nilai-nilai ketaatan, keteraturan, serta ketertiban. Artinya, kedisiplinan tampak dalam sikap nyata seseorang ketika ia mampu menaati aturan yang berlaku, bersikap teratur dalam menjalankan kewajibannya, dan menjaga ketertiban dalam berbagai aktivitas.

Sementara itu, Djamarah (dalam Sari dkk., 2023) menjelaskan bahwa kedisiplinan adalah seperangkat aturan yang berfungsi untuk mengatur kehidupan, baik dalam lingkup pribadi maupun kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa disiplin tidak hanya penting bagi individu dalam mengelola dirinya sendiri, tetapi juga berperan dalam menjaga keharmonisan dalam kehidupan sosial.

Menurut Joko Sulistiono (2022), kedisiplinan mencakup berbagai bentuk interaksi yang bertujuan membantu siswa agar mampu memahami, menyesuaikan diri, serta merespons tuntutan dari lingkungannya. Selain itu, kedisiplinan juga mengajarkan cara bagi siswa untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai tuntutan yang muncul dari lingkungan sekitar.

Selanjutnya, Thomas Gordon (dalam Putri Septirahmah & Hilmawan, 2021) mendefinisikan disiplin sebagai tindakan dan aturan yang sesuai dengan hukum serta perintah, atau hasil dari latihan yang dilakukan secara berkesinambungan. Dengan demikian, disiplin dapat dipandang sebagai proses pendidikan yang berlangsung terus-menerus, sehingga seseorang terbiasa untuk mematuhi aturan dan mengendalikan perilakunya.

Berdasarkan berbagai pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan merupakan kesadaran diri seseorang dalam menaati kewajiban belajar serta mematuhi aturan dan tata tertib yang berlaku, baik di rumah maupun di sekolah. Kedisiplinan mencerminkan sikap tanggung jawab terhadap diri sendiri, lingkungan, dan hasil belajar yang dicapai, serta menjadi dasar penting dalam membentuk karakter peserta didik yang teratur, taat aturan, dan berkepribadian baik.

#### **2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kedisiplinan Siswa**

Menurut Sumarno (dalam Jainuddin dkk., 2020), terdapat sejumlah faktor yang berperan dalam membentuk kedisiplinan siswa, antara lain:

1. Kesadaran diri

Kesadaran diri merupakan pemahaman siswa bahwa kedisiplinan sangat penting dalam mencapai keberhasilan belajar. Siswa yang memiliki kesadaran diri yang tinggi akan berusaha mematuhi tata tertib dan melaksanakan kewajibannya tanpa harus dipaksa, karena ia menyadari bahwa disiplin merupakan bekal untuk meraih kesuksesan.

2. Ketaatan

Ketaatan berarti kepatuhan siswa terhadap aturan yang berlaku. Bentuk konkret ketaatan di sekolah misalnya datang tepat waktu, memperhatikan guru saat mengajar, belajar dengan tertib di kelas, serta menyelesaikan pekerjaan rumah sesuai instruksi.

3. Alat Pendidikan

Alat pendidikan adalah sarana yang digunakan untuk memengaruhi perilaku siswa agar sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan. Alat ini dapat berupa

pengawasan, hukuman, ganjaran, hadiah, maupun pujian. Penggunaan alat pendidikan yang tepat akan membantu siswa membiasakan diri untuk berperilaku disiplin.

#### 4. Hukuman

Hukuman berfungsi sebagai upaya menyadarkan siswa yang melakukan pelanggaran agar memperbaiki kesalahannya. Hukuman yang mendidik dapat membuat siswa memahami konsekuensi dari tindakannya, sehingga lebih taat pada aturan sekolah dan terbiasa disiplin.

#### 5. Teladan

Keteladanan memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan disiplin siswa. Guru, sebagai figur yang diteladani, harus mampu menunjukkan sikap disiplin dalam ucapan maupun tindakan, karena siswa cenderung meniru perilaku gurunya.

Selanjutnya, Marijan (dalam Akmaluddin & Haqiqi, 2019) menyebutkan tiga faktor utama yang memengaruhi kedisiplinan, yaitu:

1. Teladan, yakni perilaku nyata yang lebih efektif dibanding sekadar nasihat. Teladan guru, orang tua, maupun lingkungan sekitar akan memengaruhi perilaku disiplin siswa.
2. Lingkungan yang disiplin, di mana suasana sekolah yang tertib dan teratur mendorong siswa untuk menyesuaikan diri sehingga tidak melakukan pelanggaran. Lingkungan yang kondusif akan memperkuat kebiasaan disiplin.
3. Latihan kedisiplinan, yaitu pembiasaan yang dilakukan secara terus-menerus. Apabila siswa terbiasa melaksanakan aturan, maka kedisiplinan akan melekat menjadi karakter.

Menurut Rohman (dalam Tarigan, 2018), faktor yang memengaruhi kedisiplinan terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Faktor ekstrinsik, yang terdiri dari:
  - a. Faktor non-sosial, seperti kondisi udara, cahaya, suhu, lokasi, waktu, serta peralatan belajar.

- b. Faktor sosial, meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sosial, dan kelompok pergaulan.
2. Faktor intrinsik, yang mencakup:
    - a. Faktor psikologis, seperti minat, motivasi, keahlian, fokus, dan kemampuan berpikir.
    - b. Faktor fisik, misalnya kondisi kesehatan, pendengaran, penglihatan, kebugaran tubuh, kebutuhan nutrisi, hingga pola tidur.

Sementara itu, Tu'u (dalam Sulistyowati & Sugiarti, 2021) mengemukakan empat faktor yang dapat memengaruhi kedisiplinan siswa, yaitu:

1. Kesadaran diri, yaitu pemahaman bahwa disiplin penting bagi keberhasilan pribadi.
2. Kepatuhan pada aturan, yakni kemauan kuat untuk menaati tata tertib sekolah.
3. Sarana pendidikan, yang berfungsi memengaruhi dan membina siswa agar berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pendidikan.
4. Sanksi, yang diberikan sebagai koreksi terhadap perilaku salah, sehingga siswa terdorong untuk kembali menaati aturan.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dipaparkan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kedisiplinan, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan siswa terbentuk melalui dua kategori utama, yakni faktor ekstrinsik dan intrinsik. Faktor ekstrinsik terbagi menjadi faktor non-sosial dan faktor sosial. Faktor non-sosial mencakup kondisi lingkungan fisik seperti cuaca, suhu udara, pencahayaan, waktu belajar, lokasi, serta ketersediaan sarana dan prasarana belajar yang memadai. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kenyamanan dan konsentrasi siswa dalam menjalankan aktivitas belajar sehingga berdampak pada kepatuhan terhadap aturan. Sementara itu, faktor sosial meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sosial, dan kelompok sebaya. Lingkungan yang tertib dan kondusif akan mendorong terbentuknya perilaku disiplin, sedangkan lingkungan yang kurang teratur dapat menimbulkan kecenderungan perilaku menyimpang.

Di sisi lain, faktor intrinsik berkaitan dengan kondisi internal siswa, baik aspek psikologis maupun fisik. Faktor psikologis mencakup motivasi, minat,

ketertarikan terhadap pelajaran, kemampuan berpikir, dorongan diri, serta konsistensi dalam menjaga fokus. Faktor fisik meliputi kondisi kesehatan, seperti daya pendengaran, penglihatan, tingkat kebugaran, kelelahan, kecukupan gizi, pola tidur, serta penyakit yang diderita. Selain itu, pola asuh orang tua juga menjadi unsur penting, sebab pembiasaan disiplin sejak dini di rumah akan memperkuat karakter disiplin anak di sekolah maupun lingkungan sosialnya.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kedisiplinan tidak hanya dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa, tetapi juga sangat bergantung pada dukungan dan peran lingkungan sekitar. Peran orang tua, guru, serta lingkungan sosial memiliki kontribusi besar dalam membimbing, menanamkan, dan menumbuhkan perilaku disiplin. Kedisiplinan yang terbentuk melalui sinergi antara faktor internal dan eksternal inilah yang pada akhirnya akan membantu siswa dalam mencapai keberhasilan belajar dan pembentukan karakter yang lebih baik.

### **2.1.1.3 Indikator Kedisiplinan Siswa**

Menurut Gunarsa (2012), disiplin belajar siswa dapat dinilai melalui beberapa aspek penting, yaitu:

1. Ketaatan

Ketaatan berkaitan dengan kepatuhan siswa dalam menjalankan aturan dan kewajiban belajar. Hal ini meliputi kedisiplinan terhadap jadwal pelajaran, kebiasaan mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu, belajar secara tekun dan konsisten, serta hadir di sekolah tepat waktu. Ketaatan mencerminkan kepatuhan siswa terhadap tata tertib akademik yang berlaku di sekolah.

2. Tanggung Jawab

Aspek tanggung jawab ditunjukkan melalui kepatuhan siswa terhadap berbagai peraturan sekolah, seperti menggunakan seragam sesuai ketentuan, menghormati guru dan teman, menjaga kebersihan dengan membuang sampah pada tempatnya, serta melaksanakan piket kelas sesuai jadwal yang telah disepakati bersama. Dengan demikian, tanggung jawab bukan hanya pada aspek akademik, tetapi juga dalam menjaga lingkungan sosial dan fisik sekolah.

3. Komitmen

Komitmen berarti konsistensi siswa dalam mengikuti pembelajaran, baik dengan aktif berpartisipasi, tertib, maupun santun selama proses belajar mengajar. Siswa yang berkomitmen akan mengumpulkan tugas tepat waktu, mematuhi aturan akademik dan non-akademik, serta menunjukkan kesungguhan dalam mencapai tujuan belajar. Komitmen mencerminkan keseriusan siswa terhadap kewajiban akademiknya.

#### 4. Efektivitas

Efektivitas berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengatur dan memanfaatkan waktu secara tepat. Siswa yang disiplin mampu menyeimbangkan waktu antara belajar dan bermain sehingga kegiatan akademik tidak terganggu oleh aktivitas lain. Hal ini juga mencerminkan kedewasaan siswa dalam mengelola prioritas kegiatan sehari-hari.

#### 5. Kolaborasi

Kolaborasi mengacu pada kemampuan siswa bekerja sama dengan teman, guru, maupun seluruh anggota sekolah. Kerja sama yang baik akan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal, sekaligus menanamkan nilai kedisiplinan melalui interaksi sosial yang sehat.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sumantri (dalam Lany dkk., 2023) menambahkan bahwa aspek kedisiplinan siswa tampak dari konsistensi dalam belajar setiap hari, kesungguhan dalam mengerjakan pekerjaan rumah, ketelitian dalam menyusun laporan tugas, serta kemampuan menjawab pertanyaan terkait materi yang dipelajari. Selain itu, tanggung jawab dalam pembelajaran kelompok juga menjadi indikator penting, di mana siswa diharapkan aktif dan memiliki peran dalam memahami materi bersama.

Sementara itu, Sutirna (dalam Sulistyowati & Sugiarti, 2021) membedakan disiplin menjadi dua bentuk. Pertama, disiplin yang memaksa (otoriter), yaitu disiplin yang diterapkan melalui paksaan atau hukuman, sehingga siswa wajib patuh pada peraturan. Kedua, disiplin yang tidak memaksa (permissif), yaitu disiplin yang memberi kebebasan kepada siswa untuk menentukan batasan sendiri.

Selain itu, Sinungan (dalam Sulistyowati & Sugiarti, 2021) menjelaskan aspek kedisiplinan dari tiga hal pokok, yaitu: (1) adanya keinginan yang kuat untuk menaati norma, etika, dan aturan; (2) adanya tingkah laku yang terkendali sesuai norma; dan (3) adanya ketaatan konsisten terhadap peraturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator kedisiplinan yang akan digunakan pada penelitian ini mencakup ketaatan, tanggung jawab, komitmen, efektivitas, dan kolaborasi. Namun, dalam penelitian ini peneliti berfokus pada aspek kedisiplinan yang dikemukakan Gunarsa, yaitu ketaatan, tanggung jawab, komitmen, efektivitas, dan kolaborasi, karena aspek-aspek tersebut lebih komprehensif menggambarkan perilaku disiplin siswa di sekolah.

## **2.1.2 Gadget**

### **2.1.2.1 Pengertian Gadget**

Secara etimologis, istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi tertentu. Dalam bahasa Indonesia, gadget sering disebut sebagai “acang”, yang memiliki karakteristik berbeda dari perangkat elektronik pada umumnya. Perbedaan utama tersebut terletak pada adanya unsur kebaruan, yaitu kemampuan gadget untuk terus menghadirkan inovasi teknologi terbaru dari waktu ke waktu sehingga mempermudah aktivitas manusia dan membuat hidup menjadi lebih praktis (Kariyadu, 2023:1).

Berbeda dengan teknologi konvensional pada masa awal penemuannya, gadget dirancang secara lebih cerdas, kreatif, dan inovatif, sehingga sering dianggap sebagai perangkat yang tidak biasa. Peran gadget di era globalisasi saat ini sangat signifikan, mengingat keberadaannya bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan juga simbol perkembangan teknologi modern yang mendukung berbagai aspek kehidupan manusia. Dengan kata lain, gadget dapat dimaknai sebagai perangkat elektronik portabel yang menggabungkan fungsi khusus dengan desain yang praktis dan teknologi mutakhir.

Anggraini (2019), *gadget* dapat diartikan sebagai perangkat atau alat elektronik berukuran relatif kecil yang dirancang dengan fungsi khusus serta praktis dalam penggunaannya. Beberapa ahli juga mendefinisikan gadget sebagai benda elektronik portabel yang mudah dibawa ke mana saja dan dapat dioperasikan tanpa harus selalu terhubung dengan aliran listrik melalui stop kontak. Dengan sifat portabilitas ini, gadget menjadi perangkat yang fleksibel dan dapat digunakan kapan pun serta di mana pun sesuai kebutuhan penggunanya.

Gadget juga merupakan bagian dari hasil perkembangan teknologi modern yang terus menghadirkan inovasi terbaru untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia. Jika teknologi dipandang sebagai istilah umum yang mencakup segala bentuk penerapan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, maka gadget merupakan bentuk spesifik dari teknologi tersebut yang diwujudkan dalam perangkat elektronik praktis. Hal ini menunjukkan bahwa gadget hadir bukan hanya sekadar alat, melainkan juga sebagai manifestasi kemajuan teknologi yang secara nyata memberi dampak pada gaya hidup manusia.

Salah satu ciri khas utama gadget yang membedakannya dari perangkat elektronik biasa adalah unsur kebaruan. Artinya, gadget selalu mengalami perkembangan dan pembaruan fitur dari waktu ke waktu. Kehadiran teknologi terbaru dalam setiap generasi gadget membuatnya tidak hanya lebih canggih, tetapi juga lebih fungsional dan efisien. Dengan demikian, gadget tidak sekadar menjadi sarana komunikasi atau hiburan, melainkan juga menjadi alat produktivitas yang mampu meningkatkan kualitas hidup manusia, baik dalam aspek pendidikan, pekerjaan, maupun kehidupan sosial.

#### **2.1.2.2 Fungsi Gadget**

Secara umum, fungsi utama dari kehadiran *gadget* adalah untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Gadget tidak hanya memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, melainkan juga dalam mengakses informasi, menyelesaikan pekerjaan, serta mendukung berbagai aktivitas lain yang berkaitan dengan pendidikan, bisnis, maupun hiburan. Dengan pemanfaatan yang tepat, gadget mampu meningkatkan produktivitas, efektivitas,

dan efisiensi dalam berbagai bidang kehidupan. Saat ini, hampir seluruh sektor pekerjaan, baik secara langsung maupun tidak langsung, memanfaatkan gadget sebagai sarana pendukung untuk mencapai hasil kerja yang optimal. Secara lebih spesifik, Anggraini (2019) menguraikan beberapa fungsi gadget dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Media Komunikasi

Salah satu fungsi terpenting gadget adalah sebagai sarana komunikasi. Melalui perangkat seperti smartphone, laptop, tablet, atau bahkan smart watch, setiap orang dapat berkomunikasi secara cepat, mudah, dan praktis, baik melalui panggilan suara, pesan teks, maupun layanan video call. Fungsi ini menjadikan gadget sebagai penghubung utama dalam interaksi sosial, baik dalam lingkup pribadi maupun profesional.

#### 2. Akses Informasi

Gadget juga berperan penting sebagai alat untuk memperoleh berbagai informasi. Dengan terhubung ke internet, pengguna dapat mencari berita, referensi pendidikan, panduan pekerjaan, hingga hiburan digital dengan cepat. Fungsi ini menjadikan gadget sebagai jendela dunia yang memudahkan penggunaannya untuk terus memperluas pengetahuan.

#### 3. Media Hiburan

Selain komunikasi dan informasi, gadget juga dirancang untuk memenuhi kebutuhan hiburan. Beberapa perangkat, seperti iPod, smartphone, atau tablet, dapat digunakan untuk mendengarkan musik, menonton film, bermain game, hingga membaca buku digital. Kehadiran fitur hiburan ini menjadikan gadget sebagai sarana rekreasi yang mudah diakses kapan saja.

#### 4. Penunjang Gaya Hidup

Di era modern, gadget tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga menjadi bagian dari gaya hidup. Kehadiran gadget canggih sering kali mencerminkan identitas dan status sosial penggunanya. Selain itu, penggunaan gadget yang tepat dapat memengaruhi kebiasaan sehari-hari, mulai dari cara seseorang bekerja, belajar, berinteraksi, hingga mengatur pola hidup.

Dengan demikian, gadget tidak sekadar menjadi alat teknologi, melainkan juga sarana multifungsi yang memiliki peran besar dalam mendukung kebutuhan manusia baik dalam aspek komunikasi, pendidikan, hiburan, maupun gaya hidup.

### **2.1.2.3 Jenis Gadget**

Banyak orang beranggapan bahwa gadget hanya sebatas *smartphone*, padahal kenyataannya *smartphone* hanyalah salah satu dari sekian banyak jenis gadget yang tersedia dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar tidak terjadi kesalahpahaman, berikut adalah beberapa jenis gadget sebagaimana yang dikemukakan oleh Anggraini (2019) yang umum digunakan oleh masyarakat:

#### **1. Handphone (Smartphone)**

Handphone merupakan jenis gadget yang paling populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Fungsi utamanya sebagai alat telekomunikasi telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Saat ini, *smartphone* tidak hanya digunakan untuk melakukan panggilan atau mengirim pesan, tetapi juga memiliki berbagai fungsi tambahan, seperti mencari informasi di internet, bermain game, mengambil foto dan video, hingga melakukan transaksi keuangan. Perkembangan teknologi handphone sangat pesat dengan munculnya sistem operasi canggih seperti iOS, Android, dan Windows Phone, yang menjadikan *smartphone* semakin multifungsi dan mendukung berbagai aplikasi modern.

#### **2. Laptop**

Laptop termasuk gadget yang sangat sering digunakan, khususnya dalam bidang pekerjaan, pendidikan, maupun hiburan. Sebagai perangkat komputer portabel, laptop dilengkapi dengan sistem operasi seperti Windows, Mac OS, atau Linux yang memungkinkan penggunanya menjalankan berbagai aplikasi produktivitas, desain, hingga multimedia. Sama halnya dengan handphone, perkembangan teknologi laptop terus mengalami peningkatan, baik dari sisi

performa, desain yang semakin tipis dan ringan, hingga fitur-fitur tambahan seperti layar sentuh dan daya tahan baterai yang lebih lama.

### 3. Tablet dan iPad

Tablet dan iPad merupakan gadget dengan ukuran layar yang lebih besar dibandingkan smartphone. Dengan layar yang lebar, perangkat ini memberikan pengalaman visual yang lebih baik, sehingga sangat cocok untuk menonton video, membaca e-book, bermain game, hingga mendukung aktivitas belajar atau bekerja. iPad, sebagai salah satu produk tablet populer, bahkan dilengkapi dengan aksesori seperti Apple Pencil dan keyboard eksternal, yang menjadikannya semakin fungsional untuk kebutuhan kreatif maupun profesional.

### 4. Kamera Digital

Kamera digital juga termasuk dalam kategori gadget yang memiliki fungsi utama untuk menangkap gambar, baik berupa foto maupun video. Perkembangan teknologi kamera digital semakin canggih dengan hadirnya berbagai jenis lensa, resolusi tinggi, serta fitur tambahan seperti image stabilization, sensor cahaya yang lebih sensitif, hingga kemampuan merekam video berkualitas tinggi. Bahkan, saat ini muncul kategori baru seperti Action Cam yang dirancang khusus untuk merekam aktivitas ekstrem dengan desain kecil, ringan, dan tahan terhadap kondisi lingkungan yang keras.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa gadget tidak terbatas pada smartphone saja, tetapi mencakup berbagai perangkat elektronik portabel yang memiliki fungsi spesifik. Setiap jenis gadget hadir dengan keunggulan dan kegunaan masing-masing yang pada akhirnya mendukung aktivitas manusia agar lebih praktis, efektif, dan efisien.

#### **2.1.2.4 Indikator Penggunaan Gadget**

Indikator dapat dipahami sebagai salah satu cara untuk mendefinisikan suatu konsep dari variabel agar dapat diukur secara jelas. Indikator biasanya diwujudkan dalam bentuk perilaku, aspek, sifat, maupun karakteristik tertentu yang

dapat diamati. Dalam konteks penelitian ini, indikator penggunaan gadget ditetapkan berdasarkan dampak serta aktivitas yang dihasilkan dari pemanfaatannya. Secara umum, Dewanti (2016) menguraikan indikator penggunaan gadget dapat digambarkan melalui beberapa aspek berikut:

1. Pemahaman terhadap fungsi dan aplikasi gadget
  - a. Mengetahui fungsi dasar gadget sebagai perangkat elektronik portabel.
  - b. Mengenali jenis-jenis aplikasi, khususnya aplikasi internet, serta memahami kegunaannya.
2. Kemampuan dalam mengoperasikan gadget
  - a. Mampu menggunakan gadget untuk mengakses dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan.
3. Pemanfaatan fungsi dan aplikasi gadget
  - a. Memahami keuntungan dari penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari.
  - b. Memanfaatkan aplikasi yang tersedia, termasuk yang mendukung pembelajaran maupun aktivitas produktif lainnya.
4. Frekuensi penggunaan gadget
  - a. Intensitas atau seberapa sering siswa menggunakan gadget dalam kesehariannya.

Berdasarkan indikator di atas, peneliti kemudian menetapkan indikator penggunaan gadget yang relevan dengan penelitian, khususnya dalam konteks media pembelajaran daring, yaitu:

- a. Frekuensi penggunaan gadget

Setiap siswa memiliki intensitas penggunaan yang berbeda, baik dalam durasi maupun tujuan penggunaannya.

- b. Pemanfaatan fungsi dan aplikasi gadget

Siswa menggunakan gadget untuk kepentingan pembelajaran daring, seperti mencari informasi materi pelajaran, mengakses platform pembelajaran online, serta mempermudah inovasi dalam proses belajar.

Namun demikian, pemanfaatan gadget tidak selalu positif, karena ada pula siswa yang menggunakannya untuk hal-hal yang kurang bermanfaat.

c. Kedisiplinan dalam penggunaan gadget

Disiplin waktu menjadi hal penting. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan siswa lupa waktu, mengabaikan kewajiban belajar, bahkan menunda pekerjaan sekolah.

d. Konsentrasi belajar

Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan fokus belajar, karena otak terlalu lama terforsir dengan layar gadget, sehingga konsentrasi terhadap materi pelajaran menjadi terganggu.

### **2.1.3 Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Kedisipinan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu wujud nyata perkembangan tersebut adalah munculnya gadget sebagai perangkat elektronik yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media belajar, hiburan, serta alat untuk mengakses informasi secara cepat dan praktis. Kehadiran gadget memberikan banyak manfaat, khususnya bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan gadget secara bijak, siswa dapat mencari materi pelajaran, mengakses sumber belajar digital, mengikuti pembelajaran daring, serta berinovasi dalam menyelesaikan tugas.

Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap kedisiplinan siswa. Disiplin sendiri merupakan sikap taat, patuh, dan konsisten dalam menjalankan aturan maupun kewajiban yang berlaku, baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga. Ketika siswa menggunakan gadget secara tidak terkendali, misalnya terlalu sering bermain game, mengakses media sosial hingga larut malam, atau menggunakan aplikasi yang tidak mendukung pembelajaran, hal ini dapat menyebabkan penurunan disiplin, seperti terlambat datang ke sekolah, kurang konsentrasi di kelas, mengabaikan tugas, hingga melanggar tata tertib sekolah.

Dengan demikian, terdapat indikasi bahwa adanya hubungan antara penggunaan gadget dan kedisiplinan. Penggunaan gadget yang tepat dan proporsional dapat meningkatkan kedisiplinan siswa, misalnya dengan memanfaatkan gadget untuk mengatur jadwal belajar, mencari informasi, serta mendukung kegiatan akademik. Sebaliknya, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terarah justru berpotensi menurunkan kedisiplinan, karena dapat menimbulkan perilaku lalai terhadap tanggung jawab, menurunkan fokus belajar, serta mengganggu keteraturan dalam menjalankan aturan yang berlaku.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Menurut Uma Sekaran yang dikutip dalam buku Sugiyono (2021), kerangka berpikir dapat dipahami sebagai sebuah model konseptual yang menjelaskan keterkaitan antara teori dengan berbagai faktor yang dianggap relevan serta telah diidentifikasi sebagai permasalahan utama dalam penelitian. Dengan kata lain, kerangka berpikir berfungsi sebagai peta atau rancangan awal yang memberikan gambaran tentang bagaimana teori digunakan untuk menganalisis dan menjelaskan hubungan antarvariabel dalam penelitian. Melalui kerangka berpikir, peneliti dapat menunjukkan alur logis yang menghubungkan teori, variabel, serta fenomena yang diteliti sehingga penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis.

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Gadget sebagai salah satu produk teknologi modern, kini banyak digunakan oleh siswa baik untuk kebutuhan belajar maupun hiburan. Intensitas penggunaan gadget pada siswa beragam, ada yang menggunakan untuk hal positif seperti mengakses informasi, belajar daring, atau berkomunikasi dengan guru dan teman, tetapi ada pula yang lebih banyak memanfaatkan untuk bermain game atau berselancar di media sosial.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap kedisiplinan siswa. Misalnya, siswa menjadi sering terlambat, lalai mengerjakan tugas, sulit berkonsentrasi, hingga menurunnya kepatuhan terhadap aturan sekolah. Sebaliknya, gadget yang digunakan secara proporsional dapat membantu siswa

lebih teratur, meningkatkan efektivitas belajar, dan mendukung ketercapaian disiplin.

Dengan demikian, terdapat hubungan yang erat antara intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kedisiplinan siswa. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget tanpa pengendalian, maka semakin rendah kedisiplinan siswa. Sebaliknya, jika penggunaan gadget lebih terarah pada hal-hal yang mendukung pembelajaran, maka tingkat kedisiplinan siswa dapat meningkat.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dapat dipahami sebagai dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang disusun berdasarkan teori serta kerangka konseptual yang telah dikemukakan sebelumnya (Sugiyono, 2021). Disebut sementara karena hipotesis tersebut belum tentu benar, melainkan masih memerlukan pengujian melalui proses pengumpulan data empiris dan analisis data penelitian. Dengan kata lain, hipotesis berfungsi sebagai pedoman awal yang akan diuji kebenarannya secara ilmiah. Berdasarkan perumusan masalah, landasan teori, serta analisis yang telah dipaparkan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kedisiplinan siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sei Bingai.
2. Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan tingkat kedisiplinan siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Sei Bingai.

