

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di zaman yang sudah sudah canggih dimana semuanya serba cepat dan disebut era 4.0 yang menerapkan teknologi yang sudah modern ini, dimana sikap disiplin dan etika sangat rentan dimiliki oleh generasi sekarang, pendidikan sangat dibutuhkan untuk memperbaiki etika serta sikap disiplin belajar pada pelajar di era sekarang. Sebab memiliki sikap disiplin belajar bagi seorang siswa sangat penting dimiliki karena jika siswa memiliki sikap disiplin dalam belajar yang baik akan membantu meningkatkan etika maupun sikap siswa tersebut.

sikap disiplin belajar seorang siswa terbentuk saat menempuh pendidikan namun banyak ditemui siswa yang kurang disiplin dalam belajar. salah satu contoh kasus yang banyak dijumpai adalah siswa sering kali terlambat masuk sekolah maupun masuk kelas, siswa yang tidak mengerjakan tugas, lupa mengerjakan pekerjaan rumah sehingga mengerjakan di sekolah, mengerjakan tugas mata pelajaran lain dimata pelajaran lain, makan di kelas, bolos jam pelajaran serta kurangnya semangat saat guru memberikan materi di kelas, Dari sana dapat dilihat kurangnya sikap disiplin yang dimiliki siswa saat mengikuti jam pelajaran yang diberikan (Sahputra & Hutasuhut, 2019).

Disiplin belajar tumbuh dengan baik jika atas keinginan dari diri siswa itu sendiri, namun jika bukan dari keinginan hati siswa itu sendiri membuat sikap disiplin belajar tersebut susah untuk tumbuh pada diri siswa itu sendiri, Dengan adanya disiplin belajar yang baik bagi siswa dapat meningkatkan serta memperbesar

kemungkinan siswa untuk berkeaktivitas dan berprestasi. Dengan terdapat kedisiplinan yang sudah diterapkan dan ditanamkan bisa mendorong keberhasilan dan kesuksesan bagi diri siswa sendiri (Apridawati, 2022).

Menurut Suryabrata dalam Sahputra & Hutasuhut (2019) ada berapah hal-hal yang mendasar dapat mempengaruhi sikap disiplin belajar seseorang yakni sebagai berikut, 1) faktor intrinsik: mencakup a) faktor psikologi: bakat, minat, tujuan, motivasi, Kemampuan dalam memahami dan ke fokus, b) faktor fisikologis seperti pendengaran, Penglihatan, Kesehatan tubuh, Gizi dalam tubuh, Pola tidur, Kebugaran, Dan riwayat penyakit yang diderita. 2) faktor ekstrinsik: a) faktor nonsosial contoh: kondisi cuaca, suhu, waktu, tempat, serta bahan maupun alat yang digunakan untuk belajar dan sebagainya. b) faktor sosial seperti : lingkungan pertemana, keluarga, masyarakat dan organisasi. Dukungan keluarga merupakan faktor pendukung kedisiplinan belajar dan penggunaan gadget sebagai alat pembelajaran yang mana menggantikan komputer karena lebih praktis dengan fitur-fitur pembelajaran yang hampir sempurna memungkinkan guru dan siswa menggunakan gadget sebagai alat pembelajaran (Arifin et al, 2022: 75)

Sikap disiplin dalam belajar seorang siswa dapat dilihat dari bagaimana karakternya serta seperti apa perilakunya setiap hari seperti saat siswa tersebut datang tepat waktu ke sekolah, berpakaian rapi, cara berperilaku di depan guru, saat siswa sedang belajar tidak mengobrol dengan teman, tidak membuka *gadget* saat proses belajar dan lainnya sebagainya. Seringkali yang membuat siswa kurang disiplin dalam belajarnya karena pengaruh penggunaan *gadget*, penggunaan *gadget* saat melakukan pembelajaranlah yang membuat kurangnya disiplin siswa dalam belajar.

Adanya teknologi yang bernama *gadget* yang tercipta untuk membantu manusia dalam komunikasi, mencari banyak informasi yang ada dengan cepat, menemukan berbagai hal menarik di dalam *gadget* yang dapat menambah ilmu pengetahuan yang ada. *gadget* dapat memberikan dampak yang bernilai dapat pada diri seseorang, *gadget* yang selalu berkembang setiap tahunnya memberikan banyak kejutan yang menarik minat para kaum muda hingga tua (Subarkah, 2019).

Gadget ini merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang berarti alat canggih yang berbetuk kecil namun memiliki banyak sekali kemajuan teknologi masa kini di dalamnya, terdapat dampak baik mau pun buruk dari penggunaan *gadget* tersebut. *gadget* sangat berpengaruh bagi kehidupan di era saat ini di mana para kaum muda yang ingin semuanya serba cepat dan *instan*. teknologi *gadget* ini tentunya harus dimanfaatkan atau digunakan dengan baik agar tidak memiliki dampak buruk dalam diri pengguna *gadget* tersebut. Dimana dikalangan pemuda saat ini *gadget* sering kali disalah gunakan oleh penggunanya, kurangnya perhatian dalam penggunaan *gadget* tersebutlah yang membuat adanya perubahan atau dampak buruk bagi diri seorang penggunanya (Marpaung, 2018)

Gadget pada saat ini tidak hanya digunakan untuk komunikasi saja namun juga digunakan untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup dan trend senter dimana semua orang harus memiliki *gadget* untuk memenuhi gaya hidup yang ada pada zaman sekarang diantara kaum muda hingga kaum yang sudah tua pula tak mau kalah dalam memenuhi gaya hidup di zaman ini (Hudaya, 2018).

Gadget ini dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang ada menjadi daya tarik banyak orang-orang untuk menggunakannya untuk berinteraksi melalui media social

yang ada di dalam *gadget* tersebut. Interaksi yang dilakukan oleh pengguna *gadget* tentunya dapat berpengaruh pada pola pikir, tingkah laku seseorang, serta kepribadian pengguna *gadget* mungkin saja berubah. Dimasa sekarang penggunaan *gadget* dikalangan siswa merupakan hal yang biasa, hampir semua siswa memiliki *gadget*. Penggunaan *gadget* dikalangan siswa apa lagi jika penggunaan disekolah dengan bebas tentu saja hal tersebut tidak diizinkan namun banyak siswa sering menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah (Kurniawati, 2020).

Pada zaman sekarang semua siswa tidak perna lepas dari *gadget* yang membuat *gadget* menjadi permasalahan utama yang perlu diperhatikan oleh pendidik, *Gadget* tidak hanya memiliki banyak manfaat namun juga memiliki dampak negatif seperti membuat siswa tidak fokus belajar, Sering membuka sosial media saat jam pelajaran dan lain sebagainya. Tidak hanya *gadget* saja namun dukungan keluarga juga merupakan hal utaman dalam membantu permasalahan yang didapatkan siswa saat belajar serta dukungan keluarga juga perlu untuk menetralkan waktu seorang anak untuk mengatur waktu belajar dan bermain *gadget*.

Dukungan keluarga dalam perkembangan anak sangatlah penting adanya. peranan keluarga dalam membantu pendidikan seorang anak memberikan pengaruh baik bagi seorang anak dalam proses pendidikanya, namun pada saat ini sering kali peranan orang tua digantikan oleh *gadget* sehingga saat dukungan keluarga mungkin dirasakan kurang bagi anak. perhatian dari keluarga terutama orang tua sangatlah membantu dalam mengatasi masalah dalam diri anak, terutama dalam kedisiplinan seorang anak tersebut dalam proses pendidikan di sekolah.

Sikap seorang anak dibentuk pertama kali di dalam lingkungan keluarga, dimana pembentukan tersebut membutuhkan dukungan yang besar dari keluarga terutama pembentukan sikap disiplin anak. dengan anak mempelajari perilaku disiplin merupakan perilaku yang penting bagi kehidupan anak tersebut. keluarga itu contoh utama seorang anak untuk bercermin pada perlakunya, pentingnya dukungan keluarga dengan cara memberikan contoh perilaku yang benar yang dapat membantu membentuk karakter diri seorang anak.

Keluarga merupakan tempat pertama kali seorang anak melakukan interaksi diri, tempat social pertama seorang anak sebelum anak tersebut menerima pembelajaran di sekolah dan masyarakat. keluarga terutama kedua orang tua harus lah memberikan contoh yang benar kepada anaknya agar terbentuk sifat dan karakter yang baik serta bisa disiplin dalam kehidupannya (Setyawati & Subowo, 2018).

Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama bagi seorang anak. pendidikan karakter didapatkan pertama kali oleh seorang anak pada keluarganya, karena besarnya peranan serta dukungan keluarga dalam memberikan contoh teladan bagi anak. kedisiplinan seorang anak yang diajarkan oleh keluarga dapat dilihat saat seorang anak mampu memenuhi aturan-aturan yang ada di masyarakat maupun saat sedang berada di lingkungan sekolah dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan seperti disiplin dalam hal berpakaian, mematuhi perintah guru, serta sopan dalam bersikap saat proses pembelajaran.

Permasalahan disiplin dalam belajar ini tidak halnya berlaku di SMA N 6 MUARO JAMBI, diamati oleh peneliti saat sedang melakukan kegiatan pembelajaran dimana peneliti sedang PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di kelas X,

dimana di kelas X peneliti memberikan materi pelajaran ekonomi .peneliti mengamati ada beberapa siswa yang kurang disiplin dalam proses belajar. seperti beberapa siswa yang bermain *gadgetnya* saat jam pelajaran walapun sudah di minta untuk memasukan *gadgetnya* kedalam tas atau menyimpannya dahulu saat proses pembelajaran, ada beberapa siswa yang bermain game saat peneliti sedang menjelaskan materi pembelajaran, serta mengobrol dengan teman sebangku atau teman yang berada di dekat bangkunya.

Peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 25 dan 26 oktober 2022 dengan menyebarkan angket kepada 52 siswa kelas X, dan peneliti mendapatkan jawaban bahwa 96% siswa merupakan pengguna *gadget* aktif, tidak hanya menggunakan *gadget* aktif saja sebanyak 61% kelas X sering menggunakan *gadget* saat jam pelajaran, dan 36% siswa kelas X lebih sering menghabiskan waktunya dengan *gadget* di bandingkan waktu mereka untuk belajar.

Tidak hanya permasalahan dengan gadget namun dukungan keluarga pula haruslah mendukung seorang anak dala memiliki sikap disiplin. Sebanyak 28% siswa kelas X merasa tidak nyaman dengan keluarga mereka,11% siswa kelas X dari 52 siswa merasa kurang mendapatkan perhatian keluarga, 13% siswa merasa tidak mendapatkan dukungan keluarga yang cukup. Hal ini dapat memicunya kurangnya karakter untuk bersikap disiplin dalam diri siswa.

Dimana peneliti mengukur tingkat kedisiplinan siswa berdasarkan angket yang disebarkan terdapat 13% siswa sering dtang terlambat ke sekolah, 26% siswa kelas X sering membolos pada saat jam pelajaran di mulai, serta sebanyak 57% siswa kelas X saat jam pelajaran dimulai sering mengobrol dengan teman mereka. Oleh

karena uraian dari latar belakang di atas maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan dukungan keluarga terhadap sikap disiplin belajar siswa. Sehingga peneliti berkesimpulan untuk mengambil judul dengan metode penelitian kuantitatif yakni “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Dukungan Keluarga Terhadap Disiplin Belajar Siswa kelas X SMA N 6 MUARO JAMBI”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian pada latar belakang yang ada di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar serta tidak bisa membedakan waktu belajar dan waktu bermain *gadget*. Tidak memahami bagaimana waktu menggunakan *gadget* dan waktu belajar.
2. Sebagian siswa merasa kurang mendapatkan dukungan dari keluarga dalam diri mereka
3. Kurangnya siswa yang disiplin dalam proses pembelajaran seperti mengobrol dengan temanya saat belajar, bermain *gadget* saat belajar, serta membolos pada jam pelajaran.
4. Banyak Siswa yang terlalu sering bermain *gadget* di dalam kelas sehingga tidak disiplin dalam belajar
5. Siswa yang kurang mendapatkan dukungan keluarga memicu kurangnya sikap disiplin belajar siswa

1.3 Rumusan Masalah

Didasarkan pada uraian latar belakang masalah yang ada di atas, maka diperoleh rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap disiplin belajar siswa kelas X SMA N 6 muaro jambi?
2. Apakah Terdapat pengaruh dari dukungan keluarga terhadap disiplin belajar yang didapatkan siswa kelas X SMA N 6 muaro jambi?
3. Apakah Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dan dukungan keluarga terhadap sikap disiplin belajar siswa kelas X SMA N 6 muaro jambi?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan gadget terhadap sikap disiplin belajar pada siswa kelas X SMA N 6 muaro jambi
2. Mengetahui sebesar apa pengaruh dukungan keluarga dalam membantu sikap disiplin belajar pada siswa kelas X SMA N 6 muaro jambi
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget dan dukungan keluarga terhadap sikap disiplin belajar siswa kelas X SMA N 6 muaro jambi

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Pada penelitian ini diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan dukungan keluarga terhadap sikap disiplin belajar, sebagai pengaruh teoritis bisa dijadikan untuk penelitian-penelitian berikutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat berguna sebagai bahan pertimbangan untuk memperhatikan tingkat kedisiplinan belajar siswa disekolah.

b. Bagi guru memiliki manfaat sebagai bahan untuk membina ulang sikap disiplin siswa dan memperhatikan siswanya terutama dalam pengaruh penggunaan *gadget*.

c. Bagi siswa mendapatkan pengetahuan apa pengaruh penggunaan *gadget* dan dapat menyadari pentingnya memiliki sikap disiplin.

d. Bagi orang tua berguna sebagai bahan yang digunakan untuk membantu mendidik dan menanamkan sikap disiplin dalam diri anak.

e. Bagi peneliti berguna untuk membantu menyelesaikan tugas akhir serta mempelajari lagi bagaimana membantu membangun sikap disiplin.

1.6 Definisi Konseptual

1. Disiplinan belajar

Kedisiplinan belajar adalah suatu kesediaan untuk menepati atau mematuhi peraturan selama proses belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian. Pada penelitian ini diukur menggunakan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan tertulis berdasarkan indikatornya. Adapun indikator dari disiplin belajar yakni: Kepatuhan terhadap guru, Mematuhi tata tertib, Mematuhi jadwal , Memahami pelajaran, Mengerti nilai-nilai yang ada di sekolah , Memiliki sikap jujur , Bersungguh-sungguh dalam belajar , Aktif dalam belajar , Mengerjakan tugas yang di berikan guru. Melalui angket tersebut, responden

diberikan 5 alternatif jawaban antara lain : SS = Sangat Setuju, S = Setuju, Kurang Setuju = KS, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

2. Penggunaan *Gadget*

Gadget merupakan salah satu dari sekian banyak bentuk dari berkembangnya teknologi pada era sekarang yang dimana serba cepat dan menggunakan internet. Pada penelitian ini diukur menggunakan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan tertulis berdasarkan indikatornya. Adapun indikator dari penggunaan *gadget* yakni Menelpn orang lain, Mengirim pesan, Berkomunikasi dengan fitur video call, Mencari berita, Menambah wawasan, Mengerjakan tugas sekolah, Membuka google ataupun web browser, Bermain game, Mengakses media sosial, Menonton video, Memutar/ mendengarkan music, Menambah teman baru, Pertukaran informasi dan berita, Menjalin hubungan dengan orang lain, Berfoto/mengambil gambar. Melalui angket tersebut, responden diberikan 5 alternatif jawaban antara lain : SS = Sangat Setuju, S = Setuju, Kurang Setuju = KS, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

3. Dukungan Keluarga

Dukungan keluarga merupakan sikap, tindakan, dan penerimaan keluarga terhadap semua situasi anggota keluarga. Pada penelitian ini diukur menggunakan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan tertulis berdasarkan indikatornya, Adapun indikator yang meliputi yakni: perhatian, Memberikan rasa percaya diri, Rasa aman dan nyaman, Mendapatkan kasih sayang, Tidak membanding-bandingkan dengan orang lain, Memilih lingkungan pergaulan, Dicukupi kebutuhan hidupnya, Meluangkan waktu, Membantu saat sulit, Mendapatkan pendidikan dan bimbingan,

Memberikan nasehat ataupun saran, Membimbing. Melalui angket tersebut, responden diberikan 5 alternatif jawaban antara lain: SS=Sangat Setuju, S = Setuju, Kurang Setuju = KS, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.