



Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas III dan V Tahun Pelajaran 2023/2024

Bagas Oktobera Sanyata

Universitas Widya Dharma Klaten, Indonesia

Nela Rofisian

Universitas Widya Dharma Klaten, Indonesia

Putri Zudhah Ferryka

Universitas Widya Dharma Klaten, Indonesia

Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara No. Desa, Macanan, Karangnom, Kec. Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57438

Korespondensi penulis: bagascb250@gmail.com

Abstrac: *The aim of this research is to find out whether the use of smartphones can influence student discipline at Pandes State Elementary School. This type of research is quantitative. Quantitative research is research that uses numerical counting techniques with the help of Microsoft Excel and SPSS version 27. The data collection techniques used by researchers are in the form of interviews, observation, questionnaires and documentation. Data collection techniques through validation levels carried out by experts, interviews, namely using interview guidelines or grids along with interview sheets, observations using guidelines or observation grids along with observation sheets, questionnaires or questionnaires using guidelines or questionnaire grids along with questionnaire sheets or questionnaires, and documentation. This research is a sample study in which the researcher will take a sample of 20 students consisting of lower and upper classes, namely only class III and class V at Pandes State Elementary School. The analysis technique uses a validity test, a reliability test uses Cronbach's Alpha while the hypothesis test uses a simple linear regression test. The research results obtained have an influencing impact on the use of smartphones on student discipline. 57.9% from smartphone impacts while 42.1% from other impacts not included in this study. The results of the calculations above use the latest version of the SPSS application, namely SPSS 27. This impact is in the form of a positive impact on student discipline. Because the results of the simple regression calculation, namely Ha, are declared acceptable. So it can be concluded that the use of smartphones has a positive impact on students.*

Keywords: *smartphone, student discipline.*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi kedisiplinan siswa di SD Negeri Pandes. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan teknik penghitungan angka-angka dengan bantuan Microsoft Excel maupun SPSS versi 27. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu berupa wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data melalui taraf validasi yang dilakukan oleh ahli, wawancara yaitu menggunakan pedoman atau kisi-kisi wawancara beserta lembar wawancara, observasi menggunakan pedoman atau kisi-kisi observasi beserta lembar observasi, angket atau kuisioner menggunakan pedoman atau kisi-kisi angket beserta lembar angket atau kuisioner, dan dokumentasi. Penelitian ini merupakan penelitian sampel yang mana peneliti akan mengambil sampel sebanyak 20 siswa yang terdiri dari kelas bawah dan kelas atas yaitu hanya kelas III dan kelas V di SD Negeri Pandes. Teknik analisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach sedangkan uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian yang diperoleh memiliki dampak yang dipengaruhi oleh penggunaan *smartphone* terhadap kedisiplinan siswa. 57,9% dari dampak *smartphone* sedangkan 42,1% dari dampak lain yang tidak termasuk di dalam penelitian ini. Hasil dari perhitungan di atas menggunakan aplikasi SPSS versi terbaru yaitu SPSS 27. Dampak tersebut berupa dampak yang positif terhadap kedisiplinan siswa. Karena hasil perhitungan regresi sederhana yaitu H_a dinyatakan diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* berdampak positif bagi siswa.

Kata kunci: Pengembangan (*Research and Development*), Pendidikan Pancasila, minat belajar.

1. PENDAHULUAN

Teknologi menciptakan berbagai kecanggihan dalam hal komunikasi. Smartphone sebagai sarana komunikasi dan hiburan setiap individu ketika mengalami ketidak nyamanan. Kemajuan banyak fitur yang disediakan telepon seluler sebagai bukti kemajuan teknologi modern (Atas, S. K. P. 2022). Seiring dengan perkembangan zaman dan ditambah lagi dengan ilmu pengetahuan yang berkembang begitu pesat tak luput juga dengan inovasi inovasi yang semakin banyak serta tergolong lebih maju, adapun teknologi berkembang saat ini sangatlah cepat terutama pada bagian teknologi komunikasi yaitu smartphone. Dulu sebelum adanya smartphone, teknologi yang digunakan tampaknya sederhana dan tergolong masih kurang baik untuk digunakan. Alat komunikasi jaman dahulu masih tergolong monoton, namun tidak lagi untuk di era saat ini.

Smartphone saat ini tidak dapat dipisahkan dari masyarakat, dimana hal tersebut dapat dirasakan bahwasanya smartphone telah menjadi kebutuhan setiap lapisan masyarakat sehari-hari dalam memperlancar komunikasi untuk bertukar kabar bahkan sebagai tempat sumber belajar. Hal ini semakin diperkuat dengan adanya upgrade pada setiap tahunnya pada teknologi smartphone. Smartphone merupakan teknologi yang cukup menarik perhatian disetiap lapisan masyarakat, ditambah lagi dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin baik. Smartphone selalu memberikan banyak manfaat bagi penggunanya dari kalangan anak anak hingga orang tua sekalipun.

Beda halnya dengan teknologi terdahulu yang hanya tergolong monoton dan kurang menarik perhatian disetiap lapisan masyarakat. Salah satu yang membedakan smartphone dengan perangkat elektronik lain adalah unsur kebaruan yang menyajikan teknologi baru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Anak usia dini saat ini sudah pandai menggunakan smartphone (Sillatulhimmah, M. 2023). Anak-anak seharusnya akan lebih memanfaatkan smartphone sebagai sumber belajar dan pembaharuan informasi terkait pendidikan namun tak sedikit pula anak juga menggunakan smartphone untuk bermain game, sarana bermedia sosial dan menonton animasi atau kartun. Banyak hal yang di dapatkan anak melalui smartphone salah satunya adalah video game tadi, dari hal tersebut seharusnya anak dapat menggunakan smartphone untuk tujuan yang lebih bermanfaat, seperti halnya untuk mencari informasi penting terkait tugas bahkan berita yang terbaru tentang keadaan sekitar. namun semua yang terjadi justru berbanding terbalik anak anak malah enggan memanfaatkan smartphone sebagai sarana penunjang untuk sumber belajar dengan lebih praktis dan cepat

serta akurat. Masalahnya tidak sedikit pula sumber belajar yang dapat di akses melalui smartphone.

Berbagai masalah dalam lingkup belajar muncul, seperti kurangnya kedisiplinan siswa dalam penggunaan smartphone (Suryani R, dkk 2023). Seharusnya dengan kemajuan teknologi ini siswa dapat lebih baik lagi dalam mengatur waktu untuk belajar dan juga mengerjakan tugas sekolah. Banyak hal positif bila mana smartphone digunakan oleh siswa untuk hal yang tepat, seperti halnya belajar akan lebih menarik serta banyak memiliki sumber sumber belajar baru yang didapatkan. Selain memiliki banyak manfaat smartphone juga memiliki kekurangan jika penggunaanya tidak mampu mengendalikannya.

Penggunaan smartphone yang berlebihan juga dapat mengganggu tingkat kedisiplinan siswa, disini banyak hal yang bisa kita lihat mengapa smartphone dapat berpengaruh dalam kedisiplinan siswa. Diantaranya yaitu siswa akan lebih banyak menggunakan smartphone daripada menggunakan waktu untuk bermain bersama teman sebaya di lingkungannya dan malah sibuk untuk bersosial media saja, Sehingga waktu yang semestinya digunakan bermain dilingkungan, mengeksplor, beristirahat dan juga belajar malah digunakan untuk bermain smartphone hingga lupa waktu.

Perlu digaris bawahi adalah perkembangan teknologi terlebih pada sebuah alat komunikasi saat ini yaitu smartphone perlu di arahkan agar tidak salah dalam pengelolaan, bahkan jika dilihat seksama penggunaan smartphone bisa dimanfaatkannya dengan baik dan tepat maka akan membawa banyak dampak baik atau positif pada penggunaanya yaitu akan merasakan hasilnya begitu pula sebaliknya jika kita kurang dalam pengelolaan hanya akan memakan waktu serta memperoleh hal yang kurang baik untuk kedepannya. Manfaat yang diperoleh dari smartphone bagi siswa yaitu mereka mendapat bantuan dalam mencari sumber daya yang lebih banyak dan luas untuk proses belajar serta dapat mengatur waktu belajar yang lebih efisien. Smartphone juga memiliki banyak sekali aplikasi yang ada di dalam teknologi tersebut, Sehingga nantinya siswa dapat menggunakan smartphone menuju hal yang lebih bermanfaat misalnya smartphone digunakan sebagai sarana belajar secara aktual atau terbaru serta efisiensi waktu. Selain itu kita dapat mengantisipasi penggunaan smartphone yang berlebihan terhadap siswa, terutamanya untuk siswa yang masih dibawah umur.

2. KAJIAN TEORITIS

Smartphone adalah telepon canggih yang dilengkapi dengan banyak fitur yang berkemampuan tinggi seperti komputer sehingga smartphone terkadang disebut juga dengan komputer mini (Murni D, dkk 2023). Smartphone dilengkapi dengan prosesor yang kuat dan sistem operasi seperti Android atau iOS yang memungkinkan mereka untuk melakukan berbagai fungsi, seperti menjalankan aplikasi, browsing internet, dan mengelola data dengan efisien. Smartphone memiliki kemampuan untuk terhubung dengan jaringan internet baik melalui Wi-Fi maupun melalui jaringan seluler. Ini memungkinkan pengguna untuk mengakses email, media sosial, situs web, dan layanan online lainnya dengan cepat dan mudah. Seperti komputer, smartphone memiliki kemampuan untuk mengunduh dan menjalankan berbagai aplikasi dan software yang dibuat untuk berbagai keperluan, mulai dari produktivitas hingga hiburan.

Smartphone adalah perangkat media elektronik serbaguna yang digunakan dalam berbagai situasi dan telah menjadi komponen penting dari budaya, gaya hidup, dan kehidupan sehari-hari masyarakat. (Suleman I, dkk 2023). Memungkinkan orang untuk tetap terhubung satu sama lain melalui panggilan suara, pesan teks, dan platform media sosial. Komunikasi yang instan dan mudah ini memfasilitasi pertukaran informasi dan interaksi sosial dalam skala global. Dengan akses internet yang cepat dan mudah di smartphone, pengguna dapat dengan cepat mencari informasi tentang berita terkini, cuaca, navigasi, dan banyak lagi. Ini memungkinkan orang untuk tetap terinformasi di mana pun mereka berada.

Dalam keseluruhan, kelebihan smartphone sangat signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, informasi, dan kreativitas. Namun, kekurangan smartphone juga perlu diperhatikan bahwasannya guna untuk menghindari atau mengurangi dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan smartphone yang berlebihan. Adanya smartphone ini membuat guru lebih inovatif dan kreatif ketika mengajar mulai dari adanya media baru dalam pengajaran sampai terbantunya guru dalam mencari referensi sumber belajar, sedangkan bagi siswa memberikan kemudahan dalam mencari sumber belajar (Baihaqi, M. A., & Basri, H. 2023).

Menurut Baihaqi, M. A., & Basri, H. 2023 adapun kelebihan kelebihan, Smartphone merupakan teknologi canggih saat ini yang memiliki banyak kegunaan bahkan memiliki kelebihan diantaranya sebagai berikut Pertama yakni mempermudah guru dalam mencari referensi, Kedua yakni mempermudah memahami materi pembelajaran, sebagai alat untuk komunikasi. Menurut Baihaqi, M. A., & Basri, H. 2023 Selain memiliki banyak kegunaan

smartphone juga memiliki kekurangan diantaranya membutuhkan signal dan koneksi internet yang cepat, keterbatasan siswa memiliki smartphone, ada sebagian diantara siswa yang tidak memiliki smartphone sehingga kesulitan dalam menggunakan fungsi smartphone sumber belajar penyalagunan dalam menggunakan smartphone.

Disiplin merupakan setiap macam pengaruh yang ditujukan untuk membantu murid agar dia dapat memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntunan lingkungan (Sari N, dkk 2023). Disiplin atau kedisiplinan merupakan macam pengaruh yang hal tersebut ditujukan untuk membentuk atau membantu murid agar dapat memahami dan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya sehingga dapat menjadi contoh hal baik. Disiplin juga seringkali digunakan sebagai tolak ukur bahwa siswa atau anak dapat menyesuaikan diri dilingkungan tanpa terpaksa dan berkelanjutan menjadi lebih baik.

Disiplin adalah suatu kondisi yang terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban (Mila Oktafia, dkk 2023). Disiplin atau kedisiplinan merupakan suatu hal atau sebuah kondisi dimana terbentuknya proses dari serangkaian perubahan perilaku yang menunjukkan hasil baik dengan munculnya nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keterraturan dan ketertiban sehingga hal tersebut menjadi salah satu contoh perilaku yang patut untuk terus dikembangkan serta dilestarikan. Disiplin atau kedisiplinan merupakan perilaku baik yang tidak hanya dilakukan disekolah maupun dirumah saja, namun perilaku tersebut dapat dilakukan dimana saja. Bahkan perilaku disiplin juga dapat menjadi bekal untuk masa depan.

3. METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian (Sugiono, 2017). Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena digunakan untuk menghitung seberapa banyak dampak yang diakibatkan oleh smartphone terhadap kedisiplinan siswa. Instrumen yang digunakan peneliti berupa lembar wawancara, lembar angket, lembar observasi, dan dokumentasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan di SD Negeri Pandes Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten, yang beralamat Pandes, Pandes, Wedi, Klaten, Jawa Tengah. Siswa sekolah yang akan peneliti laksanakan mempunyai jumlah keseluruhan 75 anak, dengan setiap kelasnya memiliki 10 sampai 12 anak. Jumlah siswa yang akan sditeliti atau sebagai sampel yaitu hanya di ambil kelas III dan kelas IV dengan setiap kelasnya berjumlah 10 siswa.

SD Negeri pandes ini memiliki guru sebanyak 7 orang, dengan 2 orang guru laki laki dan 5 orang guru perempuan. Penelitian yang diambil oleh peneliti ini merupakan penelitian kuantitatif, dimana nanti data yang akan disajikan dalam bentuk angka. Dari data yang akan diolah dapat dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan microsoft excel dan program SPSS versi 27. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh smartphone(X) dan kedisiplinan (Y).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 2 angket respon yaitu angket orang tua dan angket siswa, serta menggunakan observasi. Pengisian angket respon menggunakan Skala likert yang telah dimodifikasi namun tetap menggunakan sistem pemilihan jawaban 1-5. Dalam bab ini peneliti akan membahas tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan yang meliputi uji Validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linieritas, uji regresi linier sederhana, dengan bantuan aplikasi SPSS for windows versi 27.

Hasil validasi ahli yang dilakukan oleh peneliti terhadap validator berupa lembar validasi ahli instrumen angket orang tua dan siswa. Validasi ahli instrumen angket orang tua memiliki 3 aspek, yaitu penggunaan smartphone/ gadget, edisiplinan siswa saat di rumah, dan bahasa. Didalam aspek tersebut terdapat indikatornya masing masing. Hasil validasi ahli instrumen angket orang tua oleh Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd. sebagai berikut:

Tabel 1. Validasi Ahli

N	Jumlah	Nomor Pertanyaan
4	4	4,5,7,8
5	6	1,2,3,6,9,10

Tabel tersebut adalah hasil dari validasi ahli instrumen angket orang tua. Hasil tersebut memperoleh skor N sebanyak 50, dan skor F sebanyak 46. Kemudian dihitung untuk mengetahui persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% = \frac{46}{50} \times 100 \% = 92 \%$$

Validasi ahli instrumen angket siswa juga memiliki 3 aspek, yaitu smartphone, kedisiplinan mengikuti proses belajar mengajar, dan bahasa. Dalam aspek tersebut terdapat indikator. Hasil validasi ahli instrumen angket siswa oleh Ibu Isna Rahmawati, S. Th.I., M.Pd. sebagai berikut:

Tabel 2. Validasi Ahli

N	Jumlah	Nomor Pertanyaan
4	6	2, 4 5, 8, 9, 10
5	4	1, 3, 6, 7

Tabel di atas adalah hasil dari validasi ahli instrumen angket siswa. Dengan memperoleh skor N sebanyak 50 dan skor F sebanyak 44. Kemudian dihitung untuk mengetahui persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% = \frac{44}{50} \times 100 \% = 88 \%$$

Angket dapat dikatakan valid jika hasil penelitian mampu mengukur sesuatu yang diukur dan sesuai kriteria yang telah ditentukan. r-hitung lebih besar dari r-tabel, maka dapat dinyatakan bahwa pertanyaan tersebut valid. r-hitung lebih kecil (<) dari r-tabel, maka dapat dinyatakan bahwa pernyataan tersebut tidak valid. Jumlah responden pada penelitian ini ada sebanyak 20 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas 3 dan kelas 5, jadi r-tabel yang digunakan adalah 0,444. Berikut uji coba validitas yang menggunakan aplikasi SPSS versi 27:

Tabel 3. Uji Validitas Angket Siswa

No	r-tabel	Keterangan	Jumlah
1	0,444	Valid	19
2	0,444	Tidak Valid	1

Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa siswa menyatakan pertanyaan nomor 18 pada angket tidak valid. karena r-hitung lebih kecil dari r-tabel ($0,432 < 0,444$). Pertanyaan yang dinyatakan valid berjumlah 19 pernyataan. Taraf signifikan yang dipakai adalah 5%.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Angket Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.817	19

Berdasarkan hasil uji coba relibilitas pada angket orangtua diperoleh Alpha Cronbach sebesar 0,817. Dari perolehan nilai tersebut angket ini dinyatakan reliabel atau handal. Karena nilai Cronbach Alpha sebesar $0,817 > 0,6$. Penghitungan uji reliabilitas ini tidak memasukan pertanyaan yang dinyatakan tidak valid, jadi yang diuji hanya 19 dari 20 pertanyaan.

Pengujian normalitas data dilakukan dengan data dampak smartphone dan kedisiplinan siswa yang menggunakan teknik uji normalitas one-sample kolmogorov-smirnov test dengan bantuan SPSS versi 27. Dari pengujian normalitas tersbut, deiperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas Angket Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		X	Y	
N		20	20	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	15.85	15.70	
	Std. Deviation	4.043	3.526	
Most Extreme Differences	Absolute	.126	.178	
	Positive	.126	.178	
	Negative	-.082	-.093	
Test Statistic		.126	.178	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	.096	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^c	Sig.	.534	.091	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.522	.084
		Upper Bound	.547	.099

Hasil penghitungan dari tabel di atas, dapat diperoleh bahwa hasil taraf nilai one-sample kolmogorov-smirnov test sebesar 0,200. Untuk mengambil keputusan bahwa angket tersebut

berdistribusi normal atau tidak, jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Dapat di simpulkan bahwa angket siswa ini dinyatakan berdistribusi normal, karena nilai probabilitas sebesar 0,200 $>$ dari 0,05.

Tabel 6. Uji Linieritas Angket Siswa

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	193.533	11	17.594	3.299	.051
		Linearity	136.781	1	136.781	25.646	.001
		Deviation from Linearity	56.753	10	5.675	1.064	.474
	Within Groups		42.667	8	5.333		
	Total		236.200	19			

Berdasarkan tabel di atas, maka didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,029. Pengujian dengan nilai signifikansi sebesar 0,029 lebih kecil dari 0,05 maka atas dasar pengambilan keputusan, H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil signifikansi, dapat diambil kesimpulan bahwa H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh antara dampak smartphone dan kedisiplinan siswa kelas III dan V SD N Pandes tahun pelajaran 2023/2024.

Uji koefisien determinasi ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model yang dibentuk dalam menjelaskan variasi variabel X untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel X terhadap variabel y. Berikut hasil perhitungan uji koefisien determinasi:

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.761 ^a	.579	.556	2.350
a. Predictors: (Constant), X				

Berdasarkan hasil uji koefisien korelasi determinasi pada tabel tersebut didapatkan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,579 atau 57,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dampak smartphone memberikan kontribusi kedisiplinan siswa sebesar 57,9% sedangkan 42,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

Penggunaan *smartphone* berdampak terhadap kedisiplinan siswa di SD Negeri Pandes Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2023/2024. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas III dan IV didapati bahwasanya siswa banyak yang memiliki *smartphone* diantaranya 70 % hingga 80 % namun tidak digunakan sebagaimana mestinya. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat beberapa siswa yang kecanduan dalam menggunakan *smartphone* namun masih dalam batas wajar. Guru juga mengatakan bahwa ada siswa yang memiliki respon kurang bagus saat melakukan interaksi di dalam kelas serta siswa terkadang kurang menanggapi apa yang di sampaikan oleh guru. Menurut Erika dan Risatur (2022), menyatakan bahwa bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial seperti, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara.

Hasil observasi yang didapat oleh peneliti adalah siswa yang menggunakan *smartphone* tidak memberikan dampak yang negatif terhadap kedisiplinannya. Dikarenakan kedisiplinan siswa saat di sekolah cukup baik. Siswa menaati peraturan yang berlaku disekolahnya, siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, dan menjadi siswa yang lebih aktif berinteraksi serta berprestasi dalam akademik maupun non akademik.

Dampak positif dari kedisiplinan siswa, tidak hanya untuk diri sendiri melainkan untuk orang lain dan lingkungan sekitarnya. Dampak positif dalam diri sendiri yaitu meningkatkan kepercayaan diri dan membentuk karakter yang baik. Dampak positif untuk orang lain yaitu menciptakan suasana yang kondusif serta tidak mengganggu orang lain atau memberikan kenyamanan. Sedangkan dampak untuk lingkungan sekitar adalah dapat memberikan contoh yang baik dan bermanfaat. Menurut Ismohandoyo Adiar (2022), menyatakan bahwa Adapula orangtua yang menyampaikan kegiatan yang dilakukan anak selama di rumah yaitu membantu pekerjaan orangtua menyapu dan mengepel. Untuk menguji kelayakan angket orang tua, maka peneliti melakukan validasi.

Uji validitas yang dilakukan memperoleh hasil baik, maka peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki regresi yang normal. Peneliti melakukan uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Hasil yang diperoleh nilai probabilitas sebesar $0,200 > 0,05$ dari angket orangtua. Sedangkan hasil nilai probabilitas sebesar $0,200 > 0,05$ di peroleh dari angket siswa. Jika nilai probabilitas

$> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Kedua variabel telah dinyatakan berdistribusi normal, maka peneliti melakukan uji linieritas untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki pengaruh yang signifikan atau tidak. Dari angket orangtua memperoleh hasil uji linieritas, bahwa nilai *Deviation from linearity sig* sebesar 0,998 lebih besar dari 0,05. Sedangkan angket siswa memperoleh hasil uji linieritas, dari tabel hasil uji coba angket siswa, dapat diketahui bahwa nilai *Deviation from linearity sig* sebesar 0,998 lebih besar dari 0,05. Kedua hasil dinyatakan bahwa terdapat hubungan linier secara signifikan antara dampak *smartphone* dan kedisiplinan siswa.

Serangkaian uji prasyarat analisis telah diperoleh hasil yang baik, maka peneliti melakukan uji hipotesis. Untuk mengetahui H_a dan H_o apakah di tolak atau tidak menggunakan uji regresi sederhana. Hasil yang diperoleh adalah H_a di terima, yang artinya terdapat pengaruh antara dampak *smartphone* dan kedisiplinan siswa kelas III dan V SD N Pandes tahun pelajaran 2023/2024. Uji koefisien Determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar dampak *smartphone* berpengaruh terhadap kedisiplinan atau tidak. Hasil uji koefisien korelasi determinasi pada tabel tersebut didapatkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,579 atau 57,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dampak *smartphone* memberikan kontribusi kedisiplinan siswa sebesar 57,9% sedangkan 42,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Penelitian ini diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Helvara pada tahun 2023, yang membuktikan besarnya dampak gadget terhadap kedisiplinan belajar siswa yaitu dengan koefisien korelasi (r) sebesar 0,457 atau korelasi berkategori sedang. Artinya bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget peserta didik maka semakin rendah disiplin peserta didik dan sebaliknya jika intensitas penggunaan gadget peserta didik rendah maka semakin tinggi juga disiplin belajar peserta didik. Yang kedua dari Fajar eko pada tahun 2020 menyatakan adanya pengaruh positif dari penggunaan *smartphone* dan kedisiplinan siswa bahwasanya hasil perhitungan secara simultan diperoleh F_{hitung} sebesar 39,275 ($Sig F = 0,000$. F_{tabel} pada taraf nyata 5% dengan derajat bebas 2 dan 58 sebesar 3,156. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($39,276 > 3,156$) Dan $Sig F < 5\%$ ($0,000 < 0,05$) maka H_o ditolak yang berarti secara bersama-sama variabel sikap kedisiplinan dan penggunaan *smartphone* mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel prestasi belajar. Dan terakhir dari Tri Wahyuni menyatakan adanya pengaruh negatif dan positif yang dapat timbul dari penggunaan *smartphone* terhadap kedisiplinan siswa. 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%.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah smartphone berpengaruh terhadap kedisiplinan siswa SD N Pandes.

DAFTAR REFERENSI

- Atas, S. K. P. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Siswa.
- Baihaqi, M. A., & Basri, H. (2023). Fungsi *Smartphone* Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS Muhammadiyah 3 Ujungpangkah. *Tamaddun: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*, 24(1), 034-038.
- Murni, D., Jamna, J., Solfema, S., & Handican, R. (2023). Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran Matematika: Bagaimana Persepsi
- Sari, N., Januar, J., & Anizar, A. (2023). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Sebagai Upaya Mendidik Kedisiplinan Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 78-88.
- Sillatulhimmah, M. (2023). Sosialisai Edukasi Smartphone terhadap Anak “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak” Di SPS Anggrek Legonkulon Subang. *BAKTI MIFDA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Sugiono. 2017. Metode penelitian pendidikan. Alfabeta.
- Suleman, I., Lewo, T. A. F., & Firsandi, M. R. (2023). Hubungan Lama Penggunaan Smartphone Sebelum Tidur Dengan Gejala Insomnia Pada Remaja Kelas X Sma Negeri 3 Gorontalo. *Journal Health & Science: Gorontalo Journal Health and Science Community*, 7(3), 289-298.
- Suryani, R., Marisa, R., Simatupang, O., & Simanullang, Y. (2023). Pengaruh Kedisiplinan Siswa Dalam Penggunaan HP Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA NEGERI 15 MEDAN. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 6(1), 38-43.