

PENGARUN INTERAKSI SOSIAL TEMAN SEBAYA DAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP DISIPLIN BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Jumaiyatus Sholihah

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: jumaiyatus.22113@mhs.unesa.ac.id

Asieline Wahyu Tri Ardiyanti

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
asielinedyanti@unesa.ac.id

Abstrak

Keberhasilan akademik siswa sangat dipengaruhi oleh tingkat kedisiplinan dalam belajar. Namun, perkembangan interaksi sosial teman sebaya dan meningkatnya penggunaan *gadget* diperkirakan memengaruhi perilaku disiplin belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi pengaruh interaksi sosial teman sebaya dan intensitas penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar siswa. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif korelasional yang dilaksanakan di 3 Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Genteng, Kota Surabaya dengan subjek siswa kelas VIII berjumlah 268 siswa. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket yang terdiri dari kuesioner interaksi sosial teman sebaya, intensitas penggunaan *gadget*, dan disiplin belajar siswa. Pengolahan data dilakukan melalui analisis regresi sederhana dan berganda menggunakan program IBM SPSS versi 25. Penelitian ini menemukan bahwa interaksi sosial teman sebaya memiliki pengaruh signifikan terhadap disiplin belajar siswa sebesar 16,5%. Selain itu, intensitas penggunaan *gadget* juga berpengaruh signifikan terhadap disiplin belajar siswa sebesar 40,4%. Lebih lanjut, interaksi sosial teman sebaya dan intensitas penggunaan *gadget* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap disiplin belajar siswa sebesar 43,6%. Intensitas penggunaan *gadget* lebih berpengaruh terhadap disiplin belajar siswa yang dibuktikan dengan besar pengaruh 40,4 % dan siswa sering menunda pekerjaan karena bermain *gadget* serta tidak dapat berhenti bermain *gadget* meskipun sudah ditegur.

Kata kunci: interaksi sosial teman sebaya, intensitas penggunaan *gadget*, disiplin belajar.

Abstract

Students' academic success is greatly influenced by their level of discipline in studying. However, the development of peer social interactions and the increasing use of gadgets are expected to influence students' study discipline. Therefore, it is important to explore the influence of peer social interactions and the intensity of gadget use on students' study discipline. This study adopted a quantitative correlational approach conducted at 3 junior high schools in Genteng District, Surabaya City, with 268 eighth-grade students as subjects. Research data were obtained through the distribution of questionnaires consisting of items on peer social interaction, intensity of gadget use, and student study discipline. Data analysis was performed using simple and multiple regression analysis with IBM SPSS version 25. The study found that peer social interaction significantly influences students' academic discipline by 16.5%. Additionally, the intensity of gadget use also significantly influences students' academic discipline by 40.4%. Furthermore, peer social interaction and gadget usage intensity simultaneously had a significant effect on student study discipline of 43.6%. Gadget usage intensity had a greater effect on student study discipline, as evidenced by the 40.4% effect size; students often procrastinated on their work due to playing with gadgets and were unable to stop playing with gadgets even after being reprimanded.

Keywords: *peer social interaction, intensity of gadget use, learning discipline.*

PENDAHULUAN

Pada masa globalisasi sekarang, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung pesat dan membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Salah satu dampak dari perubahan dalam kehidupan akibat perkembangan teknologi adalah pola interaksi sosial dan perilaku individu. Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) saat ini hidup dalam lingkungan yang kompleks dimana interaksi teman sebaya dan *gadget* telah menjadi elemen penting yang selalu hadir dalam keseharian mereka.

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan *gadget* berkembang dengan sangat pesat. Emarketer sebagai perusahaan riset pemasaran digital menyatakan bahwa Indonesia berada pada posisi keempat di dunia dalam hal jumlah pengguna *gadget*, dengan sekitar 100 juta pengguna perangkat seluler pada tahun 2018. Selain itu, APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengungkapkan bahwa kelompok usia 14–19 tahun menjadi pengguna *gadget* tertinggi, yang kemudian diikuti oleh kelompok usia 20–24 tahun. WHO juga menjelaskan bahwa rentang usia 14–24 tahun tergolong masa remaja, yaitu periode peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa (Albar, M., dkk. 2024).

Penggunaan *gadget* tanpa kontrol yang tepat dapat berujung pada ketergantungan. Ketergantungan *gadget* dapat berdampak pada produktivitas belajar siswa yang dikarenakan siswa terbiasa bergantung kepada *gadget* dalam memenuhi kebutuhannya, contohnya saat individu terbiasa bermain *game* atau *update* di media sosial dengan *gadgetnya*, maka individu akan menganggap *gadget* penting dalam kehidupannya. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *gadget* saat ini banyak diminati oleh kalangan remaja karena fitur-fiturnya yang menarik dan memberikan kemudahan untuk menjalin interaksi. Namun tidak kurang pelajar tidak menggunakan *gadget* sebagaimana harusnya yakni dimanfaatkan untuk informasi yang berkaitan dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan. Penyalahgunaan *gadget* yang terjadi pada pelajar kebanyakan awalnya adalah untuk bermain *game*, namun seiring berjalannya waktu, kesenangan dalam menggunakan *gadget* berkembang menjadi kebiasaan yang sulit ditinggalkan, sehingga aktivitas lain termasuk belajar sering terabaikan (Bulantika, dkk. 2020).

Siswa yang pada hakekatnya merupakan makhluk sosial yang terlibat dan membutuhkan orang lain dalam kehidupannya, sehingga pergaulan dengan teman di lingkungan rumah maupun sekolah menjadi bagian yang perlu mendapat perhatian. Menurut Rahmadhani & Fauziah (2020) Interaksi dengan teman sebaya memberikan kesempatan bagi anak untuk

mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, contohnya kemampuan komunikasi dan mengendalikan emosi. Hal ini akan membantu mereka untuk memahami dinamika hubungan sosial dan meningkatkan kemampuan mereka sehingga dapat diterima dan diakui oleh lingkungan sekitar (Firmansyah, dkk. 2024).

Menurut Partowisastro (1983), interaksi sosial di antara teman sebaya merujuk pada kedekatan hubungan dalam kelompok sebaya serta interaksi antarindividu yang meliputi keterbukaan, kerja sama, dan frekuensi interaksi (Asrori, 2009). Hurlock (2012) menyatakan bahwa kelompok sosial yang umum terbentuk pada remaja meliputi teman dekat (*chums*), kelompok kecil, kelompok besar, kelompok terorganisasi, dan kelompok geng. Sementara itu, Samrin (2017) mengemukakan bahwa salah satu peran utama kelompok teman sebaya adalah sebagai sumber informasi dan pembanding mengenai kehidupan di luar lingkungan keluarga (Intarti, E. R.2020).

Interaksi sosial dengan teman sebaya memiliki potensi menghasilkan pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif ditandai dengan keterlibatan dalam aktivitas yang konstruktif, sedangkan pengaruh negatif dapat mengarah pada perilaku yang tidak produktif serta pengabaian terhadap kewajiban individu. Mengingat kuatnya pengaruh teman sebaya terhadap individu, maka orang tua perlu memberikan perhatian lebih terhadap masalah pergaulan anak terlebih di kondisi saat ini.

Interaksi teman sebaya memiliki pengaruh yang besar terhadap perilaku disiplin belajar siswa, seseorang yang memiliki disiplin belajar yang baik namun menemukan teman yang tidak baik dapat menyebabkan perubahan buruk sebagaimana kelompok tersebut. Hal ini didukung dengan adanya fenomena siswa yang rajin masuk sekolah melakukan pelanggaran dengan membolos kekantin atau tidak datang kesekolah sama sekali, selain itu juga mengakibatkan siswa tidak menggunakan seragam sebagaimana semestinya dengan mengeluarkan baju dan menggunakan perhiasan bagi laki-laki. Hal ini terjadi karena siswa mengikuti gaya berpakaian teman sebayanya (Rahmadhani, T., & Junaidi J., 2023).

METODE

Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif korelasional. Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada paradigma *positivisme* yang digunakan dalam penelitian terhadap populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan secara

statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. (Sugiyono. 2023, hal 16-17).

Penelitian dilakukan di 3 sekolah menengah pertama yang ada di wilayah Kecamatan Genteng, Surabaya yakni SMPN 3 Surabaya, SMPN 4 Surabaya dan SMP Muhammadiyah 2 Surabaya. Peneliti memilih lokasi tersebut karena wilayah tersebut merupakan wilayah perkotaan yang memiliki akses teknologi dan internet yang relatif mudah. Selain itu, wilayah ini merupakan kawasan perkotaan dengan heterogenitas latar belakang siswa, tingkat interaksi sosial yang tinggi, serta paparan teknologi yang intens.

Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya (Sugiyono. 2023, hal 126). Populasi dalam penelitian ini adalah Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Genteng yang berjumlah 11 sekolah dengan mengambil 3 sekolah dalam penelitian yang terdiri dari Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Surabaya, Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Surabaya dan Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 2 Surabaya. SMPN 3 Surabaya peserta didik kelas VIII yang berjumlah 325 siswa, SMPN 4 Surabaya peserta didik 264 siswa dan SMP Muhammadiyah berjumlah 215 siswa sehingga jumlah siswa kelas VIII dari 3 sekolah tersebut 804 siswa.

Dalam penelitian dengan jumlah populasi yang telah ditentukan, perhitungan sampel dapat dilakukan melalui pendekatan rumus Yamane dan Isaac & Michael, sebagaimana dirumuskan berikut ini (Sugiyono. 2023, hal 137):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = margin of error (tingkat kesalahan 5% atau 0,05)

Banyak sampel yang diambil berdasarkan populasi berjumlah 804 siswa dan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{804}{1 + 804 \times (0,05)^2} = \frac{804}{1 + 804 \times 0,0025} = \frac{804}{1 + 2,01} = \frac{804}{3,01} = 267,1 \text{ atau } 268 \text{ responden.}$$

Berdasarkan hasil perhitungan populasi siswa sebesar 804 siswa, jumlah sampel yang dibutuhkan berdasarkan rumus Yamane dan Isaac and Michael adalah 268 responden. Dalam menetapkan banyak sampel dalam setiap *cluster*, distribusi sampel dilakukan dengan memperhatikan jumlah populasi di setiap sekolah. Berikut adalah tabel distribusi sampel yang telah dari setiap sekolah yang telah disesuaikan:

Tabel 1. Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Proporsi	Jumlah Sampel
1.	SMPN 3 Surabaya	$\frac{325}{804} \times 268$	108 siswa
2.	SMPN 4 Surabaya	$\frac{264}{804} \times 268$	88 siswa
3.	SMP Muhammadiyah 2 Surabaya	$\frac{215}{804} \times 268$	72 siswa
	Total		268 siswa

HASIL

Dalam penelitian ini, pengujian asumsi dilakukan sebagai tahap prasyarat sebelum pelaksanaan analisis data dengan regresi sederhana dan regresi berganda. Pengujian tersebut mencakup uji normalitas, uji linearitas, serta uji multikolinearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada distribusi data penelitian dilakukan dengan SPSS IBM versi 25 teknik *Kolmogorov-Smirnov Test*. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya >0,05, sedangkan jika nilai signifikansi <0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas tersaji pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		268
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.83536544
Most Extreme Differences	Absolute	.066
	Positive	.066
	Negative	-.029
Test Statistic		.066
Asymp. Sig. (2-tailed)		.006 ^c

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,006 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas.

a. Uji Linearitas

Pengujian linearitas bertujuan untuk mengidentifikasi apakah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen bersifat linear. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah nilai *Sig. Linearity* karena nilai ini menunjukkan hubungan linearitas dari variabel yang

diteliti. Dengan demikian, pengujian linearitas dilihat dari nilai signifikansi *Linearity*, yaitu apabila nilai signifikansi $>0,05$ maka hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat tidak linear, sedangkan jika nilai signifikansi $<0,05$ maka hubungan tersebut linear. Hasil uji linearitas interaksi sosial teman sebaya (X1) terhadap disiplin belajar (Y) dapat dilihat pada tabel 3 dan hasil uji linearitas intensitas penggunaan gadget (X2) terhadap disiplin belajar (Y) dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas Interaksi Sosial Teman Sebaya (X1) terhadap Disiplin Belajar Siswa (Y)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Disiplin belajar siswa * Interaksi sosial teman sebaya	Between Groups	(Combined)	6518.629	17	383.449	4.591	.000
		Linearity	5539.128	1	5539.128	66.314	.000
		Deviation from Linearity	979.501	16	61.219	7.33	.759
	Within Groups		20892.281	250	83.529		
	Total		27400.910	267			

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas Intensitas Penggunaan *Gadget* (X2) terhadap Disiplin Belajar (Y)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Disiplin belajar siswa * intensitas penggunaan gadget	Between Groups	(Combined)	15428.707	37	416.992	8.011	.000
		Linearity	14001.490	1	14001.490	268.985	.000
		Deviation from Linearity	1427.217	36	39.645	7.62	.835
	Within Groups		11972.203	230	52.053		
	Total		27400.910	267			

Berdasarkan tabel 3 hasil uji linearitas antara variabel interaksi sosial teman sebaya (X1) dan disiplin belajar (Y) pada tabel diatas, diperoleh nilai *Sig. Linearity* $0,00 < 0,05$. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa variabel interaksi sosial teman sebaya (X1) dan disiplin belajar (Y) memiliki hubungan yang linear. Adapun berdasarkan pada tabel 4 hasil uji linearitas antara variabel intensitas penggunaan gadget (X2) dan disiplin belajar (Y) pada tabel diatas, diperoleh nilai *Sig. Linearity* $0,00 < 0,05$, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa intensitas penggunaan gadget (X2) dan disiplin belajar (Y) memiliki hubungan yang linear.

b. Uji Multikolinearitas

Pengujian multikolinearitas bertujuan untuk mengidentifikasi adanya kemiripan antarvariabel *independen* dalam model regresi. Model yang baik seharusnya tidak memiliki masalah multikolinearitas. Indikator yang digunakan adalah nilai VIF dan *tolerance*, di mana nilai VIF < 10 dan *tolerance* $> 0,1$ menunjukkan tidak adanya multikolinearitas. Sebaliknya, nilai VIF > 10 dan *tolerance* $< 0,1$ mengindikasikan terjadinya multikolinearitas.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	100.794	5.271		19.123	.000		
	Interaksi sosial teman sebaya	.621	.140	.200	4.432	.000	.846	1.182
	Intensitas penggunaan gadget	-.852	.060	-.636	-14.121	.000	.846	1.182

a. Dependent Variable: Disiplin belajar siswa

Hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa variabel interaksi sosial teman sebaya (X1) memiliki nilai *tolerance* sebesar $0,846 > 0,1$ dan nilai VIF sebesar $1,182 < 10$, demikian pula, variabel intensitas penggunaan gadget (X2) menunjukkan nilai *tolerance* sebesar $0,846 > 0,1$ dan nilai VIF sebesar $1,182 < 10$. Berdasarkan kriteria tersebut, dapat dinyatakan bahwa model regresi tidak mengalami multikolinearitas antar variabel *independen*.

Setelah pengujian asumsi terpenuhi, tahap berikutnya adalah melakukan analisis regresi sederhana dan regresi berganda guna menguji pengaruh variabel *independen* terhadap variabel *dependen*.

a. Analisis Regresi Sederhana

1. Uji Pengaruh Interaksi Sosial Teman Sebaya (X1) Terhadap Disiplin Belajar Siswa (Y)

Dalam penelitian ini, analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis mengenai ada tidaknya pengaruh interaksi sosial teman sebaya (X1) terhadap disiplin belajar siswa (Y). Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh.

Tabel 6. Hasil Regresi Interaksi Sosial Teman Sebaya (X1) terhadap Disiplin Belajar (Y)

Model Fitting Information				
Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	83.149			
Final	50.685	32.464	1	.000

Link function: Logit.

Berdasarkan hasil data diatas, nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh dari interaksi sosial teman sebaya (X1) terhadap disiplin belajar siswa (Y).

2. Uji Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* (X2) Terhadap Disiplin Belajar Siswa (Y)

Selanjutnya, analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji hipotesis mengenai ada tidaknya pengaruh intensitas penggunaan gadget (X2) terhadap disiplin belajar siswa (Y). Dalam pelaksanaan analisis regresi sederhana, penarikan kesimpulan diperoleh dengan nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* (X2) terhadap disiplin belajar siswa (Y). Sebaliknya, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* (X2) terhadap disiplin belajar siswa (Y).

Tabel 7. Hasil Regresi Intensitas Penggunaan *Gadget* (X2) terhadap Disiplin Belajar (Y)

Model Fitting Information				
Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	147.696			
Final	59.867	87.829	1	.000

Link function: Logit.

Berdasarkan hasil data diatas, nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh dari intensitas penggunaan *gadget* (X2) terhadap disiplin belajar siswa (Y).

b. Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis terkait pengaruh simultan interaksi sosial teman sebaya (X1) dan intensitas penggunaan *gadget* (X2) terhadap disiplin belajar siswa (Y). Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, di mana nilai $< 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh simultan, sedangkan nilai $> 0,05$ menunjukkan tidak adanya pengaruh.

Tabel 8. Hasil Regresi Interaksi Sosial Teman Sebaya (X1) dan Intensitas Penggunaan *Gadget* (X2) terhadap Disiplin Belajar (Y)

Model Fitting Information				
Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	261.802			
Final	165.532	96.270	2	.000

Link function: Logit.

Berdasarkan hasil data diatas, nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang simultan dari interaksi sosial teman sebaya (X1) dan intensitas penggunaan *gadget* (X2) terhadap disiplin belajar siswa (Y).

c. Analisis Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi (R^2) akan memberikan hasil pengaruh dari suatu variabel penelitian. Hasil besar kecilnya uji koefisien determinasi merupakan penentu kuat tidaknya pengaruh variabel yang digunakan sebagai alat ukur penelitian. Hal ini berarti semakin besar koefisien determinasi, maka semakin kuat pula pengaruh variabel penelitian (Winarsunu, T. 2017, hal 182).

1. Uji Koefisien Determinasi Pengaruh Interaksi Sosial Teman Sebaya (X1) Terhadap Disiplin Belajar Siswa (Y)

Tabel 9. Koefisien Determinasi Pengaruh X1 terhadap Y

Pseudo R-Square	
Cox and Snell	.114
Nagelkerke	.165
McFadden	.103

Link function: Logit.

Pada koefisien determinasi nonparametrik yang paling sering digunakan adalah nilai dari Nagelkerke. Nilai Nagelkerke pada tabel diatas sebesar 0,165 yang menunjukkan bahwa interaksi sosial teman sebaya (X1) memberikan kontribusi pengaruh terhadap disiplin belajar siswa (Y) sebesar 16,5%.

2. Uji Koefisien Determinasi Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* (X2) Terhadap Disiplin Belajar Siswa (Y)

Tabel 10. Koefisien Determinasi Pengaruh X2 terhadap Y

Pseudo R-Square	
Cox and Snell	.279
Nagelkerke	.404
McFadden	.278

Link function: Logit.

Pada koefisien determinasi data diatas, nilai Nagelkerke sebesar 0,404 yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* (X2) memberikan kontribusi pengaruh sebesar 40,4% terhadap disiplin belajar siswa (Y).

3. Uji Koefisien Determinasi Pengaruh Interaksi Sosial Teman Sebaya (X1) dan Intensitas Penggunaan *Gadget* (X2) Terhadap Disiplin Belajar Siswa (Y) Secara Simultan

Tabel 11. Koefisien Determinasi Pengaruh X1 dan X2 Secara Simultan terhadap Y

Pseudo R-Square	
Cox and Snell	.302
Nagelkerke	.436
McFadden	.305

Link function: Logit.

Pada koefisien determinasi data diatas menunjukkan nilai Nagelkerke sebesar 0,436 yang menunjukkan bahwa interaksi sosial teman sebaya (X1) dan intensitas penggunaan *gadget* (X2) memberikan kontribusi pengaruh secara simultan sebesar 43,6% terhadap disiplin belajar siswa (Y).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa disiplin belajar siswa dipengaruhi secara signifikan oleh interaksi sosial teman sebaya di 3 SMP di Kecamatan Genteng. Nilai Pseudo R-Square (Nagelkerke) 0,165 menunjukkan pengaruh interaksi sosial teman sebaya terhadap disiplin belajar siswa di 3 sekolah SMP Kecamatan Genteng sebesar 16,5%. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun kontribusi interaksi sosial teman sebaya tidak bersifat dominan, namun variabel ini tetap memiliki peran yang penting dalam membentuk perilaku disiplin belajar siswa.

Hasil penelitian ini secara teoretis selaras dengan teori belajar sosial Bandura yang menekankan bahwa perilaku individu berkembang melalui proses observasi, imitasi, dan interaksi sosial. Dalam lingkungan pendidikan, teman sebaya berfungsi sebagai model perilaku yang signifikan dalam memengaruhi individu. Ketika siswa sering berinteraksi dengan teman yang menunjukkan perilaku disiplin yang baik, maka peluang siswa meniru perilaku tersebut semakin besar. Begitu juga sebaliknya, jika kerap berinteraksi dengan teman yang kurang disiplin dapat mendorong terbentuknya perilaku yang serupa (Ambriyani, N. dkk., 2025).

Penelitian ini juga selaras dengan temuan Yusuf (2025) yang menyatakan bahwa semakin baik kualitas hubungan antar siswa, maka perilaku disiplin yang mereka tunjukkan juga akan semakin baik (Yusuf, S. M., 2025). Selain itu, Pratama, Ningsih, dan Setyawati (2025) menyatakan bahwa teman sebaya berperan signifikan dalam membentuk pola perilaku siswa, baik ke arah positif maupun negatif. Teman sebaya berfungsi sebagai agen sosial utama dalam kehidupan remaja, di mana nilai dan norma yang berlaku dalam kelompok sangat mempengaruhi tindakan individu di dalamnya (Pratama, A. Y., Ningsih, R., & Setyawati, S. P., 2025).

Meskipun demikian, kontribusi interaksi sosial teman sebaya dalam penelitian ini tergolong rendah (16,5%). Temuan ini mengindikasikan bahwa disiplin belajar siswa tidak semata-mata dipengaruhi oleh faktor sosial, melainkan juga oleh berbagai faktor lain yang turut berperan seperti motivasi intrinsik, kontrol diri, pola asuh orang tua, iklim sekolah, serta peran guru dalam penegakan disiplin. Dengan demikian, interaksi sosial teman sebaya lebih berfungsi sebagai faktor pendukung, bukan sebagai satu-satunya penentu disiplin belajar siswa.

Selanjutnya, hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa tingkat penggunaan *gadget* memiliki pengaruh signifikan terhadap disiplin belajar siswa. Nilai Pseudo R-Square (Nagelkerke) sebesar 0,404 menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* memberikan kontribusi pengaruh sebesar 40,4% terhadap disiplin belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* memiliki dampak yang cukup besar terhadap disiplin belajar siswa jika dibandingkan dengan interaksi sosial dengan teman sebaya. Hal ini dapat dipahami karena *gadget* telah menjadi bagian yang melekat dalam kehidupan remaja, baik sebagai media komunikasi, hiburan, maupun sumber informasi. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol, khususnya untuk aktivitas non-akademik, berpotensi mengganggu fokus serta konsistensi belajar siswa.

Menurut Boiliu (2022), teori belajar Bandura terdiri atas tiga prinsip pokok, yakni *determinisme resiprokal*, pembelajaran tanpa penguatan (*reinforcement*), serta

aspek kognisi dan regulasi diri. Dalam prinsip regulasi diri, Bandura berpendapat bahwa individu dapat mengamati perilakunya sendiri, memberikan penguatan, dan menghukum kesalahan yang dilakukan, sehingga ia meyakini bahwa individu mampu mengatur lingkungannya, mengembangkan kapasitas kognitif, serta memikul tanggung jawab terhadap perilaku yang ditunjukkan. Tingginya intensitas penggunaan *gadget* sering kali berkorelasi dengan rendahnya kemampuan siswa dalam mengontrol dorongan, mengatur waktu, dan memprioritaskan tugas akademik. Ketika siswa menghabiskan lebih banyak waktu dengan *gadget*, energi kognitif dan emosional yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi berkurang (Ambriyani dkk. 2025).

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Susilowati dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* yang tinggi cenderung memberikan dampak negatif bagi sebagian besar siswa, sehingga berpengaruh terhadap kedisiplinan mereka (Susilowati, F. A. dkk, 2025). Selanjutnya, Lubis dan Siregar (2025) juga menemukan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh pada perkembangan karakter disiplin belajar siswa, di mana peningkatan intensitas penggunaan *gadget* diikuti dengan semakin besarnya pengaruh terhadap disiplin belajar (Lubis, R., & Siregar, L. N. K., 2025).

Namun demikian, *gadget* pada dasarnya memiliki potensi positif dalam mendukung proses pembelajaran jika digunakan dengan tepat. *Gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital, sumber belajar tambahan, dan sarana komunikasi akademik. Oleh karena itu, permasalahan utama bukanlah pada penggunaan *gadget* itu sendiri, melainkan pada intensitas dan tujuan penggunaannya. Temuan ini menegaskan pentingnya pengawasan, pendampingan, serta literasi digital bagi siswa agar penggunaan *gadget* dapat diarahkan secara produktif dan edukatif.

Adapun hasil analisis regresi berganda menunjukkan nilai Pseudo R Square (Nagelkerke) yang mencapai 0,436 menunjukkan bahwa variabel interaksi sosial teman sebaya dan intensitas penggunaan *gadget* secara kolektif memberikan kontribusi sebesar 43,6% terhadap disiplin belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa disiplin belajar siswa merupakan hasil dari interaksi antara faktor sosial dan faktor teknologi. Interaksi sosial di antara teman sebaya berperan dalam membentuk norma serta kebiasaan belajar, sementara intensitas penggunaan *gadget* memengaruhi pengelolaan waktu, fokus, dan kontrol diri siswa. Ketika siswa berada dalam lingkungan sosial yang positif tetapi tidak mampu mengendalikan penggunaan *gadget*, maka disiplin belajar mereka tetap berpotensi mengalami penurunan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Longge dan Erlinda (2025) yang mengindikasikan bahwa rendahnya tingkat disiplin siswa merupakan dampak dari keterkaitan berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kebiasaan pribadi yang kurang teratur, seperti kecenderungan menunda penyelesaian tugas serta penggunaan gawai secara berlebihan. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pengaruh teman sebaya yang mendorong perilaku kurang disiplin, rendahnya pengawasan keluarga terhadap kegiatan belajar, penerapan aturan sekolah yang belum konsisten, serta tingginya paparan teknologi yang mengganggu konsentrasi belajar. Perpaduan berbagai faktor tersebut membentuk pola perilaku tidak disiplin yang berlangsung secara berulang dan sulit dikendalikan oleh siswa (Longge, A. I., & Erlinda, M., 2025).

Intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh lebih besar terhadap disiplin belajar siswa dibandingkan dengan interaksi sosial teman sebaya, hal ini dibuktikan dengan besarnya koefisien determinasi dari intensitas penggunaan *gadget* sebesar 40,4% sedangkan interaksi sosial teman sebaya sebesar 16,5%. Hal ini diperkuat dengan 103 siswa tidak bisa menahan diri untuk tidak memeriksa *gadget* setiap beberapa menit, 101 siswa tidak memperhatikan waktu saat bermain *gadget*, 96 siswa sering menunda pekerjaan karena terlalu lama bermain *gadget*, dan 50 siswa tidak bisa berhenti bermain *gadget* meskipun sudah ditegur.

Meskipun interaksi sosial teman sebaya dan dintensitas penggunaan *gadget* mempengaruhi 43,6% dari disiplin belajar siswa, masih terdapat 56,4% variabel lain di luar penelitian ini memengaruhi disiplin belajar siswa. Faktor-faktor tersebut antara lain motivasi belajar, pengendalian diri, dukungan keluarga, gaya mengajar guru, iklim sekolah, serta peran layanan bimbingan dan konseling. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan disiplin belajar siswa perlu dilakukan secara menyeluruh dengan melibatkan berbagai pihak, baik dari sekolah, keluarga, maupun siswa itu sendiri.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial teman sebaya berpengaruh terhadap disiplin belajar siswa pada 3 SMP di Kecamatan Genteng, Surabaya. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ serta nilai Pseudo R-Square (Nagelkerke) sebesar 0,165 yang mengindikasikan kontribusi pengaruh sebesar 16,5%. Meskipun kontribusi tersebut tidak dominan, interaksi sosial teman sebaya tetap berperan sebagai faktor pendukung dalam pembentukan disiplin belajar siswa.

Selain itu, intensitas penggunaan *gadget* juga terbukti berpengaruh terhadap disiplin belajar siswa sekolah menengah pertama. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ dengan nilai Pseudo R-Square (Nagelkerke) sebesar 0,404, yang berarti kontribusi pengaruhnya mencapai 40,4%. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka semakin besar pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam mengatur waktu, menjaga fokus belajar, serta mematuhi aturan belajar. Dengan demikian, penggunaan *gadget* menjadi salah satu faktor penting dalam pembentukan disiplin belajar siswa.

Selanjutnya, interaksi sosial teman sebaya dan intensitas penggunaan *gadget* secara simultan juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap disiplin belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Pseudo R-Square (Nagelkerke) sebesar 0,436 yang berarti kedua variabel tersebut secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 43,6% terhadap disiplin belajar siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa disiplin belajar dipengaruhi oleh faktor sosial dan penggunaan teknologi, meskipun masih terdapat faktor lain di luar penelitian yang turut berperan. Di antara kedua variabel tersebut, intensitas penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang lebih besar, yang tercermin dari kecenderungan siswa menunda tugas, kurang fokus, serta kesulitan menghentikan penggunaan *gadget* meskipun telah mendapat teguran.

Saran

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling
Guru dan guru BK diharapkan dapat memberikan pendampingan kepada siswa dalam membangun perilaku disiplin belajar serta mengembangkan kemampuan pengendalian diri terhadap penggunaan *gadget*. Layanan bimbingan klasikal, konseling kelompok, dan edukasi literasi digital dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa mengelola waktu belajar, membangun kebiasaan belajar yang teratur, dan menjalin interaksi sosial yang sehat dengan teman sebaya.
2. Bagi Sekolah
Sekolah disarankan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan mendorong interaksi sosial teman sebaya yang positif melalui kegiatan pembelajaran kolaboratif, program penguatan karakter, dan penegakan tata tertib sekolah secara konsisten. Selain itu, sekolah perlu menyusun kebijakan penggunaan *gadget* yang jelas dan terarah agar pemanfaatannya dapat mendukung proses pembelajaran tanpa mengganggu disiplin belajar siswa.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua disarankan untuk melakukan pengawasan dan pendampingan terhadap penggunaan *gadget* di rumah, serta menetapkan aturan yang jelas terkait durasi dan tujuan penggunaannya. Selain itu, diperlukan peran orang tua dalam menjalin komunikasi yang efektif dengan anak dan pihak sekolah sebagai upaya mendukung terbentuknya disiplin belajar yang konsisten baik di lingkungan keluarga maupun sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Albar, M. M., Muttaqin, Z., Fatah, V. F., & Muryati, M. (2024). Intensitas Penggunaan Gadget berhubungan dengan Pola Interaksi Sosial Remaja Awal. *Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale*, 4(1), 8-14.
- Ambriyani, N., Palawa, A. H., & Anugrah, M. R. (2025). Teori pembelajaran sosial. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 7334-7346.
- Asrori, A. (2009). Hubungan kecerdasan emosi dan interaksi teman sebaya dengan penyesuaian sosial pada siswa kelas VIII program akselerasi di SMP Negeri 9 Surakarta.
- Bulantika, S. Z., Sa'adah, S. A., Lacksana, I., Majdi, M. Z. Z., & Mafirja, S. (2020). Dampak penggunaan gadget dan tingkat kontrol orang tua terhadap produktivitas belajar pada remaja. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam dan Kemasyarakatan*, 4(1), 20-27.
- Firmansyah, B., Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Kompetensi Guru Pai, Perhatian Orang Tua, dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MA Unggulan Nur Al-Jadid Waru Sidoarjo. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu pendidikan*, 4(3), 203-214.
- Intarti, E. R. (2020). Peran strategis teman sebaya dalam pembentukan karakter religius remaja. *Jurnal dinamika pendidikan*, 13(3), 342-351.
- Longge, A. I., & Erlinda, M. (2025). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Disiplin Diri Siswa di UPTD SMP Negeri 11 Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(6).
- Lubis, R., & Siregar, L. N. K. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Disiplin Siswa Kelas V di MIS Pesantren Dairi. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 258-270.
- Pratama, A. Y., Ningsih, R., & Setyawati, S. P. (2025, July). Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Perilaku Terlambat Pada Peserta Didik SMA. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 1036-1041).
- Rahmadhani, T., & Junaidi, J. (2023). Hubungan Interaksi Teman Sebaya dengan Disiplin Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri Binaan Khusus Dumai Riau. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 52-60.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, F. A., Kumala, N. R. V., Amalia, I., & Fakhriyah, F. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Kedisiplinan Muhammadiyah Siswa Kelas Birrulwalidain. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(3), 61-65.
- Winarsunu, T. 2017. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yusuf, S. M. (2025). Pengaruh Iklim Sekolah dan Interaksi Teman Sebaya terhadap Perilaku Karakter Disiplin. *Al Mujahadah: Islamic Education Journal*, 2(2), 61-68.