

Pengaruh Penggunaan Teknologi Gadget dalam Pembentukan Kedisiplinan Siswa Ekstrakurikuler Tapak Suci

Sulpa*, Rasyidah Jalil, Rachmat Hidayat

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia.

* Correspondence: sulpaulpa24@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the phenomenon of increasingly widespread gadget use among students, but there is still a lack of research on its use as a means of character building, particularly discipline in extracurricular martial arts activities. The purpose of this study was to determine the effect of gadget technology use on the character building of discipline among Tapak Suci extracurricular students at MAN Palopo. This study used a quantitative method with a correlation approach. The research population consisted of all Tapak Suci Muhammadiyah extracurricular students at MAN Palopo, with a sample of 20 students selected using purposive sampling based on specific criteria. The research instrument was a questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis used Pearson's correlation test, simple linear regression, t-test, and F-test with the help of SPSS. The results showed that there was a strong and significant relationship between the use of technological gadgets and student discipline ($r = 0.629$; $p < 0.05$). The regression test results showed that the use of gadget technology had a positive and significant effect on the formation of students' disciplinary character with a contribution of 39.6%. This means that the more often students access Tapak Suci educational content through gadgets, the more their disciplinary character and responsibility as students will increase.

Keyword: Gadget technology; discipline; sacred footprint; extracurricular activities

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena penggunaan gadget yang semakin masif di kalangan siswa, namun masih minim kajian tentang pemanfaatannya sebagai sarana pembentukan karakter, khususnya kedisiplinan dalam kegiatan ekstrakurikuler bela diri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi gadget terhadap pembentukan karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Populasi penelitian adalah seluruh siswa ekstrakurikuler Tapak Suci Muhammadiyah di MAN Palopo, dengan sampel sebanyak 20 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria tertentu. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji korelasi Pearson, regresi linear sederhana, uji t, dan uji F dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara penggunaan teknologi gadget dengan karakter kedisiplinan siswa ($r = 0,629$; $p < 0,05$). Hasil uji regresi menunjukkan bahwa penggunaan teknologi gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembentukan karakter kedisiplinan siswa dengan kontribusi sebesar 39,6%. Hal ini berarti bahwa semakin sering siswa mengakses konten edukatif Tapak Suci melalui gadget, maka semakin meningkat karakter kedisiplinan dan tanggung jawab mereka sebagai siswa.

Kata kunci: Teknologi gadget; karakter kedisiplinan; tapak suci; ekstrakurikuler

Received: 30 Oktober 2025 | Revised: 6, 7 Januari, 20, 25 Februari 2026

Accepted: 28 Februari 2026 | Published: 5 Maret 2026



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah merambah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan di berbagai negara, tidak terkecuali Indonesia (Afifa et al., 2021). Teknologi, khususnya *gadget*, telah menjadi alat yang paling populer di kalangan siswa dan digunakan sebagai sarana untuk memperoleh informasi. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, sering disebut sebagai perangkat canggih yang dirancang lebih inovatif dibandingkan teknologi pada umumnya (Yumarni, 2022). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia, baik dari segi pola pikir maupun perilaku.

Bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar lebih efisien. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, tetapi juga anak-anak, termasuk dalam kemampuan interaksi sosial mereka (Sianturi, 2021). Dalam konteks pendidikan, keberadaan gadget membawa dampak ganda. Di satu sisi, gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif jika digunakan secara bijak. Di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses pembentukan karakter siswa, termasuk karakter kedisiplinan (Agnia et al., 2021).

Fenomena ini menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan membentuk karakter siswa, seperti ekstrakurikuler Tapak Suci. Tapak Suci merupakan salah satu perguruan pencak silat yang bernaung di bawah Muhammadiyah, yang tidak hanya mengajarkan keterampilan bela diri tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter, termasuk kedisiplinan, tanggung jawab, dan religiusitas (Marlianto et al., 2018). Kegiatan ekstrakurikuler Tapak Suci menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri sekaligus membentuk karakter positif. Namun, berdasarkan observasi awal di MAN Palopo, ditemukan bahwa siswa Tapak Suci mengalami kesulitan dalam pembentukan karakter religius dan kedisiplinan mereka. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya arah dan motivasi dari pelatih dalam pembentukan karakter tersebut.

Di sinilah peran teknologi, khususnya *gadget*, dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses pembentukan karakter siswa. Hubungan antara penggunaan gadget dengan pembentukan karakter kedisiplinan dalam konteks bela diri dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme. Gadget dapat menjadi sarana akses terhadap konten-konten edukatif terkait Tapak Suci, seperti video jurus, nilai-nilai disiplin dalam bela diri, dan motivasi dari para atlet. Gadget dapat digunakan sebagai media pengingat jadwal latihan dan komunikasi antara pelatih dan siswa. Melalui platform digital, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai kedisiplinan dari berbagai sumber yang kredibel.

Dengan demikian, gadget tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran karakter yang efektif jika digunakan secara tepat. Teori yang mendasari penelitian ini adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh (Tyas & Darma, 2017), yang menjelaskan bahwa penerimaan teknologi oleh pengguna ditentukan oleh persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Dalam konteks ini, jika siswa mempersepsikan bahwa gadget berguna untuk mendukung pembentukan karakter kedisiplinan mereka dan mudah digunakan, maka mereka akan cenderung memanfaatkannya secara optimal.

Selain itu, teori pendidikan karakter digital menekankan bahwa pembentukan karakter di era digital memerlukan integrasi nilai-nilai moral dalam penggunaan teknologi (Qowin et al., 2024). Disiplin diri (*self-discipline*) sebagai salah satu pilar karakter dapat dikembangkan melalui kebiasaan menggunakan gadget untuk hal-hal yang produktif dan edukatif. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana gambaran penggunaan teknologi gadget pada siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo? Bagaimana gambaran karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo? Apakah terdapat pengaruh penggunaan teknologi gadget terhadap pembentukan karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo?

Adapun hipotesis penelitian ini adalah H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan teknologi gadget dengan pembentukan karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo. H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan teknologi gadget dengan pembentukan karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi gadget dalam pembentukan karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo. Dengan memahami pengaruh tersebut, diharapkan guru, pelatih, dan orang tua dapat mengarahkan penggunaan gadget secara lebih bijak dan edukatif dalam mendukung pembentukan karakter siswa, khususnya dalam kegiatan ekstrakurikuler Tapak Suci Muhammadiyah.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019:35). Pendekatan korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara variabel bebas (penggunaan teknologi gadget) dengan variabel terikat (karakter kedisiplinan siswa). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Tapak Suci Muhammadiyah di MAN Palopo, yang berjumlah 35 siswa.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019:42). Adapun kriteria pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang aktif mengikuti latihan ekstrakurikuler Tapak Suci minimal 6 bulan terakhir, siswa yang memiliki dan aktif menggunakan gadget (smartphone/tablet) dalam kehidupan sehari-hari, siswa yang menggunakan gadget untuk mengakses konten-konten terkait Tapak Suci, seperti video jurus, jadwal latihan, atau materi pembelajaran bela diri, bersedia menjadi responden dan mengisi kuesioner dengan lengkap. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh jumlah sampel sebanyak 20 siswa.

Jumlah ini dianggap representatif karena memenuhi kriteria spesifik yang dibutuhkan dalam penelitian dan sesuai dengan pendapat (Arikunto, 2016:34) yang menyatakan bahwa jika populasi kurang dari 100, maka seluruh populasi dapat dijadikan sampel, namun jika peneliti melakukan pembatasan sampel berdasarkan kriteria tertentu, maka sampel dapat diambil sesuai kebutuhan penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket

atau kuesioner yang disusun berdasarkan indikator-indikator variabel penelitian. Kuesioner disusun dalam bentuk skala Likert dengan 5 alternatif jawaban Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.

Uji validitas dilakukan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2018:25). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgment*) dari dua orang dosen pembimbing yang ahli di bidang pendidikan jasmani dan metodologi penelitian. Selanjutnya, dilakukan uji coba instrumen kepada 10 siswa di luar sampel untuk menguji validitas konstruk menggunakan korelasi product moment. Butir pertanyaan dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi jawaban responden. Penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS. Suatu instrumen dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ (Ghozali, 2018:43). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut tahap persiapan melakukan observasi awal ke lokasi penelitian untuk mengidentifikasi kondisi dan karakteristik subjek penelitian, menyusun instrumen penelitian (kuesioner) berdasarkan indikator variabel, melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen, mengurus perizinan penelitian ke sekolah MAN Palopo.

Tahap pelaksanaan penyebaran kuesioner, observasi lapangan, dokumentasi, tahap akhir mengumpulkan kembali seluruh kuesioner yang telah diisi, melakukan verifikasi kelengkapan data, mentabulasi data untuk dianalisis lebih lanjut. Teknik analisis data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik dengan bantuan program SPSS (Statistical Package for Social Sciences) versi 25. Analisis data meliputi Analisis deskriptif analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai variabel penelitian, meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kecil ($n < 50$). Data dinyatakan normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear. Menggunakan *Test for Linearity* dengan taraf signifikansi 5%.

Uji hipotesis terdiri dari uji korelasi pearson digunakan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan teknologi gadget dengan karakter kedisiplinan siswa. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji t (parsial) digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara individual terhadap variabel terikat. Uji F (simultan) digunakan untuk mengetahui kelayakan model regresi.

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi *gadget* dalam pembentukan kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo. Penelitian melibatkan 20 siswa Tapak Suci yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam metode penelitian. Data responden

dikumpulkan melalui kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta didukung oleh observasi langsung dan dokumentasi. Sebelum dilakukan pengambilan data penelitian, instrumen kuesioner terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas menggunakan validitas isi (*content validity*) melalui *expert judgment* dari dua orang ahli, yang menyatakan bahwa instrumen layak digunakan dengan beberapa perbaikan redaksional.

Selanjutnya, dilakukan uji coba instrumen kepada 10 siswa di luar sampel. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan (15 butir untuk variabel penggunaan gadget dan 15 butir untuk variabel kedisiplinan) memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,632) pada taraf signifikansi 5%, sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai sebesar 0,856 untuk variabel penggunaan gadget dan 0,873 untuk variabel kedisiplinan, yang berarti kedua instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi ($> 0,80$). Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian. Hasil analisis deskriptif disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Statistik deskriptif variabel penelitian

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Teknologi Gadget (X)	20	27	47	39,60	5,879
Karakter Kedisiplinan Siswa (Y)	20	25	48	40,50	5,434
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel 1 variabel penggunaan teknologi gadget (X) memiliki nilai minimum sebesar 27 dan nilai maksimum sebesar 47. Nilai rata-rata (*mean*) sebesar 39,60 dengan standar deviasi 5,879. Nilai rata-rata 39,60 dari skor maksimum 50 menunjukkan bahwa penggunaan teknologi gadget oleh siswa ekstrakurikuler Tapak Suci berada pada kategori tinggi (79,2% dari skor ideal). Standar deviasi sebesar 5,879 menunjukkan variasi jawaban responden yang cukup beragam. Variabel karakter kedisiplinan siswa (Y) memiliki nilai minimum sebesar 25 dan nilai maksimum sebesar 48. Nilai rata-rata (*mean*) sebesar 40,50 dengan standar deviasi 5,434. Nilai rata-rata 40,50 dari skor maksimum 50 menunjukkan bahwa karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci berada pada kategori tinggi (81% dari skor ideal).

Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum siswa memiliki kedisiplinan yang baik dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Tapak Suci. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Pemilihan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel relatif kecil ($n = 20$). Uji Shapiro-Wilk lebih direkomendasikan untuk sampel berukuran kecil ($n < 50$) karena memiliki sensitivitas yang lebih baik dibandingkan Kolmogorov-Smirnov. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji normalitas shapiro-wilk

Variabel	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Penggunaan Teknologi Gadget	0,935	20	0,185	Normal
Karakter Kedisiplinan Siswa	0,945	20	0,291	Normal

Berdasarkan tabel 2, nilai signifikansi untuk variabel penggunaan teknologi gadget sebesar 0,185 dan variabel karakter kedisiplinan siswa sebesar 0,291. Kedua nilai tersebut $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, maka analisis selanjutnya dapat menggunakan uji parametrik seperti korelasi *Pearson* dan regresi linear. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear. Uji linearitas menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi 5%. Hubungan dinyatakan linear jika nilai signifikansi pada *Linearity* $< 0,05$. Hasil uji linearitas disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji linearitas

Hubungan Variabel	F	Sig. Linearity	Sig. Deviation from Linearity	Keterangan
Gadget Kedisiplinan	14,160	0,007	0,365	Linear

Berdasarkan tabel 3, nilai signifikansi pada *Linearity* sebesar 0,007 ($< 0,05$), yang berarti terdapat hubungan yang linear antara penggunaan teknologi gadget dengan karakter kedisiplinan siswa. Sedangkan nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,365 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa penyimpangan dari linearitas tidak signifikan, sehingga asumsi linearitas terpenuhi. Uji korelasi *Pearson* digunakan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan teknologi gadget dengan karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci. Hasil uji korelasi disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji korelasi pearson

Variabel	Penggunaan Gadget	Kedisiplinan
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	0,629
	N	0,003
Kedisiplinan	Pearson Correlation	20
	Sig. (2-tailed)	0,629
	N	0,003

Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,629 dengan nilai signifikansi 0,003 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan teknologi gadget dengan karakter kedisiplinan siswa. Interpretasi kekuatan hubungan berdasarkan pedoman (Sugiyono, 2019:63) adalah sebagai berikut 0,00 - 0,199 = Sangat rendah, 0,20 - 0,399 = Rendah, 0,40 - 0,599 = Sedang, 0,60 - 0,799 = Kuat, 0,80 - 1,000 = Sangat kuat. Dengan nilai $r = 0,629$, maka hubungan antara penggunaan teknologi gadget dengan karakter kedisiplinan siswa termasuk dalam kategori kuat. Nilai positif menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan teknologi gadget secara edukatif, maka semakin tinggi pula karakter kedisiplinan siswa, dan sebaliknya. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi gadget terhadap karakter kedisiplinan siswa. Hasil analisis regresi disajikan pada tabel 5, 6.

Tabel 5. Hasil uji regresi linear sederhana (coefficients)

Model	Unstandardized Coefficients B	Standardized Coefficients Std. Error Beta	t	Sig.
(Constant)	17,468	6,778		2,579 0,019
Penggunaan Gadget	0,582	0,169	0,629	3,436 0,003

Berdasarkan tabel 5, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut $Y = 17,468 + 0,582X$. Interpretasi dari persamaan regresi tersebut adalah Nilai konstanta sebesar 17,468 berarti jika penggunaan teknologi gadget (X) bernilai 0, maka karakter kedisiplinan siswa (Y) bernilai 17,468. Koefisien regresi variabel penggunaan gadget sebesar 0,582 berarti bahwa setiap peningkatan penggunaan teknologi gadget sebesar 1 unit, maka karakter kedisiplinan siswa akan meningkat sebesar 0,582 unit (dengan asumsi variabel lain konstan). Nilai signifikansi sebesar 0,003 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap karakter kedisiplinan siswa. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 6. Hasil uji koefisien determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,629a	0,396	0,362	4,339

Berdasarkan tabel 6, diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,396. Hal ini berarti bahwa variabel penggunaan teknologi gadget memberikan kontribusi pengaruh sebesar 39,6% terhadap karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo. Sisanya sebesar 60,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti, seperti faktor internal siswa (motivasi, kesadaran diri), faktor lingkungan (keluarga, teman sebaya), dan faktor pelatih (metode pelatihan, pendekatan pembinaan).

Tabel 7. Hasil uji F (ANOVA)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	222,174	1	222,174	11,803	0,003b
Residual	338,826	18	18,824		
Total	561,000	19			

Berdasarkan tabel 7, diperoleh nilai F hitung sebesar 11,803 dengan nilai signifikansi 0,003 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan layak dan signifikan untuk memprediksi pengaruh penggunaan teknologi gadget terhadap karakter kedisiplinan siswa. Dengan kata lain, penggunaan teknologi gadget secara bersama-sama (simultan) berpengaruh signifikan terhadap karakter kedisiplinan siswa. Berdasarkan seluruh analisis yang telah dilakukan, dapat dirangkum hasil penelitian penggunaan teknologi gadget pada siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo berada pada kategori tinggi (rata-rata 39,60 dari skor maksimal 50).

Karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo berada pada kategori tinggi (rata-rata 40,50 dari skor maksimal 50). Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan teknologi gadget dengan karakter kedisiplinan siswa dengan kekuatan hubungan kuat ($r = 0,629$; $p = 0,003$). Penggunaan teknologi gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap karakter kedisiplinan siswa ($t = 3,436$; $p = 0,003$). Besarnya pengaruh penggunaan teknologi gadget terhadap karakter kedisiplinan siswa adalah 39,6% ($R^2 = 0,396$), sedangkan 60,4% dipengaruhi oleh faktor lain.

Model regresi yang digunakan layak dan signifikan untuk memprediksi pengaruh penggunaan teknologi gadget terhadap karakter kedisiplinan siswa ($F = 11,803$; $p = 0,003$). Hasil ini mengindikasikan bahwa semakin sering siswa mengakses informasi Tapak Suci yang edukatif melalui gadget, maka semakin meningkat pula karakter kedisiplinan positif mereka dan tanggung jawab sebagai seorang siswa. Temuan ini menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi gadget secara edukatif dalam mendukung pembentukan karakter siswa, khususnya dalam kegiatan ekstrakurikuler Tapak Suci Muhammadiyah.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi gadget terhadap pembentukan karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo. Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara penggunaan teknologi gadget dengan karakter kedisiplinan siswa, dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,629 dan nilai signifikansi 0,003 ($< 0,05$). Hasil uji regresi juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap karakter kedisiplinan siswa dengan kontribusi pengaruh sebesar 39,6% ($R^2 = 0,396$).

Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas siswa dalam memanfaatkan gadget untuk mengakses konten-konten edukatif terkait Tapak Suci, maka semakin tinggi pula karakter kedisiplinan yang dimilikinya. Pertanyaan mendasar yang perlu dijawab adalah mengapa penggunaan gadget dapat mempengaruhi kedisiplinan siswa, khususnya dalam konteks ekstrakurikuler Tapak Suci? Berdasarkan observasi lapangan dan kajian teoritis, terdapat beberapa mekanisme yang menjelaskan fenomena tersebut, gadget berfungsi sebagai sumber akses konten edukatif terkait Tapak Suci. Siswa dapat mengakses berbagai video tutorial jurus pencak silat, teknik dasar, dan latihan fisik melalui platform seperti youtube atau media sosial lainnya.

Konten-konten ini tidak hanya memberikan pemahaman teknis, tetapi juga menampilkan nilai-nilai kedisiplinan yang dicontohkan oleh para atlet atau pelatih profesional. Ketika siswa secara rutin menyaksikan bagaimana atlet berlatih dengan disiplin, mengikuti instruksi dengan tertib, dan menunjukkan etos kerja yang tinggi, secara tidak langsung hal tersebut membentuk internalisasi nilai disiplin dalam diri siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh (Ambriyani et al., 2025) dalam teori *social learning*, individu belajar melalui pengamatan (*observational learning*) terhadap model-model perilaku yang ditampilkan di lingkungannya, termasuk melalui media digital. Gadget berfungsi sebagai sistem pengingat dan penjadwalan kegiatan latihan.

Berdasarkan hasil wawancara informal dengan beberapa responden, mereka mengaku menggunakan fitur pengingat (*reminder*) di smartphone untuk mengingatkan jadwal latihan Tapak Suci. Grup komunikasi berbasis aplikasi seperti WhatsApp juga dimanfaatkan oleh pelatih untuk menyampaikan informasi terkait jadwal latihan, perubahan waktu, atau instruksi persiapan. Hal ini sejalan dengan temuan (Kusumawardani & Setiaji, 2025; Khoiriyah et al., 2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi komunikasi dalam manajemen kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan kehadiran dan ketepatan waktu siswa. Dengan adanya pengingat digital, siswa lebih mudah mengatur waktu dan mempersiapkan diri untuk mengikuti latihan tepat waktu.

Gadget menjadi sarana motivasi melalui video inspiratif. Siswa Tapak Suci tidak hanya belajar teknik, tetapi juga nilai-nilai perjuangan dan kedisiplinan dari video-video pertandingan pencak silat, dokumentasi latihan, atau kisah sukses atlet. Konten-konten inspiratif ini dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa untuk berlatih lebih giat dan disiplin. Penelitian oleh (Ihza et al., 2024) mengungkapkan bahwa media sosial, termasuk konten video pendek, dapat mempengaruhi pembentukan karakter siswa jika konten yang dikonsumsi bersifat positif dan edukatif. Dalam konteks Tapak Suci, video-video yang menampilkan kedisiplinan dan sportivitas menjadi model perilaku yang ingin ditiru oleh siswa.

Gadget memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara pelatih dan siswa di luar jam latihan. Pelatih dapat memberikan arahan, motivasi, atau koreksi melalui pesan singkat atau panggilan video. Interaksi yang berkelanjutan ini memperkuat ikatan emosional dan komitmen siswa terhadap kegiatan Tapak Suci, yang pada gilirannya meningkatkan kedisiplinan mereka. Sebagaimana dijelaskan oleh (Deci & Ryan, 2000) dalam *Self-Determination Theory*, pemenuhan kebutuhan akan keterkaitan (*relatedness*) dengan orang lain dapat meningkatkan motivasi intrinsik individu untuk berperilaku positif. Berbeda dengan pembahasan umum tentang pencak silat, penelitian ini secara spesifik mengkaji penggunaan gadget dalam konteks Tapak Suci sebagai perguruan pencak silat Muhammadiyah yang memiliki kekhasan tersendiri.

Tapak Suci tidak hanya mengajarkan aspek teknis bela diri, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keislaman dan kemuhammadiyahan (Marlianto et al., 2018; Haryani, 2019). Dalam konteks ini, gadget berperan dalam beberapa hal spesifik Akses terhadap konten nilai religius Tapak Suci. Siswa dapat mengakses konten-konten yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan latihan bela diri, seperti video doa sebelum latihan, kajian tentang akhlak dalam pencak silat, atau materi tentang sejarah dan filosofi Tapak Suci. Konten-konten ini membantu siswa memahami bahwa kedisiplinan dalam Tapak Suci bukan sekadar ketepatan waktu, tetapi juga bagian dari ibadah dan pembentukan akhlak mulia.

Penelitian oleh (Aminu et al., 2024) menegaskan bahwa penggunaan gadget untuk mengakses konten religius dapat memperkuat karakter religius siswa, yang erat kaitannya dengan kedisiplinan diri. Pembelajaran mandiri jurus dan teknik Tapak Suci, siswa dapat memanfaatkan video tutorial untuk mempelajari jurus-jurus Tapak Suci secara mandiri di luar jam latihan. Hal ini mendorong mereka untuk berlatih secara konsisten dan bertanggung jawab terhadap penguasaan materi, yang merupakan wujud nyata dari kedisiplinan. (Pratama & Candra, 2021) dalam analisisnya tentang gerak tendangan T pada atlet Tapak Suci menekankan pentingnya pengulangan latihan secara mandiri untuk mencapai penguasaan teknik yang optimal.

Gadget memfasilitasi pengulangan tersebut melalui video yang dapat diputar berulang kali. Penguatan identitas dan kebanggaan sebagai anggota Tapak Suci. Melalui konten digital tentang prestasi Tapak Suci, kegiatan bersama, atau dokumentasi acara, siswa merasakan kebanggaan sebagai bagian dari organisasi. Kebanggaan ini mendorong mereka untuk menjaga nama baik organisasi dengan berperilaku disiplin, baik dalam latihan maupun di luar latihan. (Ma'arif, 2023) dalam studinya tentang penguatan karakter kedisiplinan melalui ekstrakurikuler Tapak Suci menemukan bahwa rasa memiliki (*sense of belonging*) terhadap organisasi berkorelasi positif dengan tingkat kedisiplinan siswa.

Koordinasi dan manajemen kegiatan ekstrakurikuler penggunaan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp memudahkan pelatih dalam mengelola jadwal latihan, menginformasikan perubahan kegiatan, dan mengingatkan siswa tentang agenda mendatang. Hal ini sejalan dengan temuan (Yudhistira & Mustofa, 2024) yang menyoroti pentingnya manajemen ekstrakurikuler yang baik dalam membentuk karakter siswa. Dengan komunikasi yang efektif melalui gadget, siswa lebih mudah mengikuti aturan dan jadwal yang telah ditetapkan. Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa kajian sebelumnya, namun dengan fokus yang lebih spesifik pada pengaruh gadget terhadap kedisiplinan dalam konteks bela diri.

Menurut (Witarsa et al., 2018) dalam penelitiannya tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar menemukan bahwa gadget berdampak pada pola pikir dan perilaku siswa. Mereka menekankan bahwa pemanfaatan teknologi yang tepat dapat memperkuat aspek positif dalam perkembangan siswa. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa gadget tidak hanya berpengaruh pada interaksi sosial, tetapi juga pada pembentukan karakter kedisiplinan. (Sianturi 2021) juga mengungkapkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi kemampuan interaksi sosial siswa, baik secara positif maupun negatif tergantung pada konten yang diakses dan durasi penggunaannya.

Penelitian ini memperkuat argumen tersebut dengan memberikan bukti empiris bahwa ketika gadget digunakan untuk mengakses konten edukatif terkait Tapak Suci, dampaknya cenderung positif terhadap pembentukan karakter disiplin. Dalam konteks pendidikan karakter digital, penelitian oleh (Agnia, 2021) menyoroti bahwa kemajuan teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter siswa. Mereka menekankan pentingnya pendampingan dan arahan dalam penggunaan teknologi agar dampak negatif dapat diminimalisir. Temuan penelitian ini menguatkan pandangan tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara bijak dan terarah dapat menjadi instrumen efektif dalam pembentukan karakter kedisiplinan.

Penelitian oleh (Yumarni, 2022) tentang pengaruh gadget terhadap anak usia dini menunjukkan bahwa gadget dapat memberikan dampak positif jika digunakan untuk konten edukatif. Meskipun fokus pada anak usia dini, prinsip yang sama berlaku untuk remaja kualitas konten dan tujuan penggunaan menentukan dampak yang dihasilkan. Penelitian ini membuktikan bahwa dalam konteks remaja (siswa MAN), penggunaan gadget untuk mengakses konten Tapak Suci berdampak positif terhadap kedisiplinan mereka. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya membahas dampak gadget secara umum atau dalam konteks pembelajaran akademik, penelitian ini memberikan kontribusi

spesifik pada kajian tentang penggunaan gadget dalam kegiatan ekstrakurikuler bela diri, khususnya Tapak Suci.

Penelitian ini tidak hanya membuktikan adanya pengaruh, tetapi juga menjelaskan mekanisme dan konteks spesifik bagaimana gadget dapat membentuk kedisiplinan siswa Tapak Suci. Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat konsep *digital discipline* yang dikemukakan oleh beberapa ahli, bahwa kedisiplinan di era digital tidak hanya terbentuk melalui interaksi fisik, tetapi juga dapat diperkuat melalui pemanfaatan teknologi secara bijak. Teori *Technology Acceptance Model* (TAM), terbukti relevan dalam konteks ini, di mana persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) gadget sebagai sarana pembelajaran Tapak Suci mendorong siswa untuk menggunakannya secara produktif, yang pada gilirannya membentuk kebiasaan disiplin.

Selain itu, penelitian ini mendukung teori *self-regulation* dari (Zimmerman, 2000), yang menyatakan bahwa individu yang mampu mengatur diri sendiri (*self-regulated learners*) cenderung memanfaatkan sumber daya yang ada, termasuk teknologi, untuk mencapai tujuan mereka. Siswa yang disiplin cenderung menggunakan gadget secara terarah untuk mendukung pengembangan diri dalam Tapak Suci, sementara penggunaan gadget yang terarah semakin memperkuat kedisiplinan mereka. Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan implikasi bagi pelatih Tapak Suci dapat memanfaatkan gadget sebagai media pendukung pembinaan karakter, misalnya dengan membuat grup komunikasi, membagikan video motivasi, atau memberikan tugas mandiri yang dapat diakses melalui gadget.

Guru dan sekolah perlu merancang program literasi digital yang mengarahkan siswa untuk memanfaatkan gadget secara produktif, termasuk dalam mendukung kegiatan ekstrakurikuler. Orang tua perlu mendampingi dan mengarahkan penggunaan gadget anak agar diisi dengan konten-konten positif, termasuk konten yang mendukung pengembangan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler. Pengurus Tapak Suci dapat mengembangkan konten-konten digital edukatif yang mudah diakses siswa, seperti video tutorial jurus, materi nilai-nilai Tapak Suci, atau dokumentasi kegiatan yang inspiratif. Meskipun memiliki keterbatasan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami peran teknologi gadget dalam pembentukan karakter kedisiplinan siswa, khususnya dalam konteks ekstrakurikuler Tapak Suci. Temuan ini membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut yang lebih komprehensif dan mendalam.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan mengenai pengaruh penggunaan teknologi *gadget* dalam pembentukan karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut tingkat penggunaan teknologi gadget pada siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah memanfaatkan gadget secara intensif, termasuk untuk mengakses konten-konten yang berkaitan dengan kegiatan Tapak Suci, seperti video tutorial jurus, informasi jadwal latihan, dan materi nilai-nilai kedisiplinan dalam bela diri.

Tingkat karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo juga berada pada kategori tinggi. Siswa menunjukkan kedisiplinan yang baik dalam hal ketepatan waktu mengikuti latihan, kepatuhan terhadap aturan, tanggung jawab terhadap tugas, dan konsistensi dalam mengikuti program latihan. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan teknologi gadget dengan karakter kedisiplinan siswa, dengan kekuatan hubungan dalam kategori kuat ($r = 0,629$; $p < 0,05$). Hal ini berarti bahwa semakin tinggi pemanfaatan gadget untuk mengakses konten edukatif terkait Tapak Suci, maka semakin tinggi pula karakter kedisiplinan yang dimiliki siswa.

Penggunaan teknologi gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembentukan karakter kedisiplinan siswa ekstrakurikuler Tapak Suci di MAN Palopo. Setiap peningkatan penggunaan gadget untuk konten edukatif Tapak Suci sebesar satu unit akan diikuti dengan peningkatan karakter kedisiplinan siswa sebesar 0,582 unit. Besarnya kontribusi pengaruh penggunaan teknologi gadget terhadap pembentukan karakter kedisiplinan siswa adalah 39,6% ($R^2 = 0,396$), sedangkan sisanya sebesar 60,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti, seperti motivasi internal siswa, pola asuh orang tua, pengaruh teman sebaya, metode pelatihan, dan lingkungan sosial.

Pernyataan Penulis

Dengan ini kami menyatakan bahwa artikel tersebut merupakan hasil karya asli kami dan belum pernah dipublikasikan maupun sedang dalam proses publikasi di jurnal atau media ilmiah lainnya. Kami menjamin bahwa naskah ini bebas dari plagiarisme serta sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Demikian pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih atas perhatian dan kerja samanya.

Daftar Pustaka

- Afifa, A. N., Ula, S., & Azizah, S. A. (2021). Pengaruh penggunaan teknologi di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Biologi di MAN 2 Jember. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 54-66. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v2i1.35>
- Agnia, A. S. G. N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9331–9335. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2473>
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Ambriyani, N., Palawa, A. H., & Anugrah, M. R. (2025). Teori Pembelajaran Sosial. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 7334-7346. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3155>
- Aminu, N., Manaf, A., Kamarudin, K., Aswat, H., & Nurjani, N. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Religius Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1211–1223. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6428>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

- Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 (Edisi 9). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haryani. (2019). Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Perguruan Tapak Suci di SMA Muhammadiyah Kalosi Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 48-59.
- Ihza, M. M., Jumadi, J., & Satrio, A. (2024). Analisis Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Pendidikan Karakter di Era Teknologi 4.0. *J-Instech*, 5(2), 105. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/article/view/12034>
- Kusumawardani, N., & Setiaji, P. (2025). Pemanfaatan Teknologi Guna Transformasi Digital dalam Pengelolaan Ekstrakurikuler: Rancang Bangun Sistem Informasi di SMP 2 Jati Kudus. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 274-286. <https://e-journal.my.id/atjpm/article/view/6342>
- Khoiriyah, I., Al Ngarifin, S., & Gusliana, E. (2025). Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Meningkatkan Prestasi Non-Akademik Siswa. *At-Taahsin: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 1-19. <https://ejournal.stitta.ac.id/index.php/attahsin/article/view/265>
- Ma'arif, M. (2023). Penguatan Karakter Kedisiplinan Siswa melalui Ekstrakurikuler Tapak Suci di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Pakem Sleman. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 18-24. <https://doi.org/10.56393/jpkm.v3i1.1505>
- Marlianto, F., Yarmani, Y., Sutisyana, A., & Defliyanto, D. (2018). Analisis Tendangan Sabit pada Perguruan Pencak Silat Tapak Suci di Kota Bengkulu. *Kinestetik*, 2(2), 179-185. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i2.8740>
- Pratama, S. D. A., & Candra, A. R. D. (2021). Analisis Gerak Tendangan T Pencak Silat pada Atlet Perguruan Tapak Suci Mijen Semarang. *Journal of Sport Science*, 5(2), 92-100. <https://journal.unnes.ac.id/sju/ujss/article/view/49987>
- Qowin, A. N., Afif, N., Mukhtarom, A., & Fauziah, E. (2024). Pendidikan Karakter dalam Era Digital: Pengintegrasian Nilai-Nilai Moral dalam Kurikulum Berbasis Teknologi. *Tadarus Tarbawy*, 6(1). 1-14
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276-284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfab
- Tyas, E. I., & Darma, E. S. (2017). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, dan Actual Usage Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi: Studi Empiris pada Karyawan Bagian Akuntansi dan Keuangan Baitul Maal Wa Tamwil Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. *Reviu Akuntansi dan Bisnis Indonesia*, 1(1), 25-35. <https://journal.umy.ac.id/index.php/rab/article/view/7658>
- Witarsa, R., Mulyani Hadi, R. S., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/432>
- Yudhistira, M. A., & Mustofa, T. A. (2024). Manajemen Ekstrakurikuler Pencak Silat Tapak Suci Putera Muhammadiyah di SMPI Pk Muhammadiyah Delanggu : Internalization Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak. 17-26.

<https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/jim/article/view/7557>

Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>

Zimmerman, B. J. (2000). Self-efficacy: An essential motive to learn. *Contemporary educational psychology*, 25(1), 82-91. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1016>