

**PENGARUH SCREEN TIME HANDPHONE TERHADAP DISIPLIN  
BELAJAR MAHASISWA FKIP UMSU**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada  
Program Studi Pendidikan Akuntansi*

**Oleh**

**RIFALDHI NASUTION**

**2002070017**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2024**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA

Ujian mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari **Kamis**, Tanggal **7 Agustus 2024**, pada pukul **08.30 WIB** sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Rifalldhi Nasution  
NPM : 2002070017  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh *Screen Time Handphone* Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  A ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

### PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst., M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.

1.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skrripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Rifaldhi Nasution  
NPM : 2002070017  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh *Screen Time Handphone* Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2024

Disetujui Oleh:  
Pembimbing

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Diketahui Oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama : Rifaldhi Nasution  
N P M : 2002070017  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : Pengaruh *Screen Time Handphone* Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
3/6 2024	Bab I - Kertas - Bab 1 - Bab 2	[Signature]	
20/6 2024	Bab II - Kertas - Bab 3 - Bab 4	[Signature]	
10/7 2024	Bab III - Kertas - Bab 5 - Bab 6	[Signature]	
30/7 2024	Bab IV - Kertas - Bab 7 - Bab 8	[Signature]	
	[Signature]		

Medan, Juli 2024

Diketahui oleh :  
Ketua Program Studi

Dr. Faisal R. Dongoran, M.Si.

Dosen Pembimbing

Dr. Faisal R. Dongoran, M.Si.



UMSU  
Jurnal | Lentera | Tripartitaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rifalldhi Nasution  
NPM : 2002070017  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Prosal : Pengaruh Screen Time Handphone Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 25 Juli 2023



...nat saya  
...g Membuat Pernyataan,

Rifalldhi Nasution

## ABSTRAK

Rifaldhi Nasution, NPM 2002070017, “**Pengaruh *Screen Time Handphone* Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU**”.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *screen time handphone* terhadap disiplin belajar mahasiswa FKIP UMSU. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif karena objek yang akan diteliti diwujudkan dalam bentuk angka dan dianalisis berdasarkan analisis statistik. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 80 mahasiswa FKIP UMSU.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *screen time handphone* terhadap disiplin belajar mahasiswa FKIP UMSU. Hal itu dapat ditunjukkan dari diperolehnya nilai ANOVA kelompok disiplin belajar antar kelompok sampel berdasarkan rata-rata *screen time*, dengan  $F(5, 64) = 3,42, p < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima yaitu variabel *screen time* (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel disiplin belajar (Y). Sedangkan dari uji post-hoc, skor disiplin belajar tertinggi terdapat pada kelompok sampel 5 hingga 7 jam alih-alih kelompok *screen time* 1 jam, menunjukkan bahwa *screen time* terlalu rendah tidaklah berarti lebih baik. Sampai batas tertentu, peningkatan *screen time* sesungguhnya masih aman, bahkan justru lebih baik. Akan tetapi penelitian ini menunjukkan bahwa diatas 5-7 jam mengakibatkan pengurangan disiplin belajar

**Kata Kunci:** *screen time handphone*, disiplin belajar, FKIP, UMSU

## Kata Pengantar



Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhana Wa Ta'ala, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul”. **“Pengaruh *Screen Time Handphone* Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Strata-1 di program studi pendidikan akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibunda Nurhasanah Hasibuan, seorang ibu yang luar biasa yang selalu mendukung dan berdoa untuk kelancaran proses studi ini. Tanpa doa dan pendampingannya, penulis tidak akan dapat menyelesaikan studi ini. Karena disetiap doanya selalu ada permohonan kepada Allah SWT agar supaya studi ini dapat terselesaikan dengan baik hingga akhir.
2. Syafrian Nur Pratama Nasution, Syahrial Ahmad Nasution dan Bustami Ibrahim, abang-abang yang selalu mendukung dan mendoakan penulis .
3. Bapak Prof. Dr. H. Agussani M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum selaku Wakil Dekan

I Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

5. Bapak Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi dan Staf Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
7. Bapak Reza Aditia, M.Pd, yang telah memberikan arahan dan bimbingan atas terselesaikannya skripsi penulis.
8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Akuntansi kelas A siang stambuk 2020, Dara Vania Arlisty Nasution, Himah Dina C. Siregar dan Vivit Sariatik Ginting yang sampai saat ini membersamai saya untuk sama-sama berjuang mendapatkan gelar S.Pd.
9. Hindia, Feast, The Adams, Morfem, Dongker, Kelompok Penerbang Roket, The Panturas, The Jansen, The Paps dan Bernadya yang telah menciptakan karya lagu yang luar biasa sehingga membuat penulis bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.



Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum bisa dikatakan sempurna dikarenakan keterbatasan pengalaman dan keilmuan yang dimiliki. Akhir kata peneliti berharap semoga penelitian yang berjudul “**Pengaruh *Screen Time Handphone* Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU**”. Bisa berguna dan bermanfaat bagi para pembaca.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Medan, 29 Juli 2024

Penulis

Rifaldhi Nasution

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Landasan Teoritis .....	7
2.2 Penelitian yang Relevan .....	10
2.3 Kerangka Konseptual .....	11
2.4 Hipotesis.....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	13
3.1 Pendekatan Penelitian.....	13
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	14

3.3 Populasi dan Sampel .....	15
3.4 Variabel dan Defenisi Operasional.....	17
3.5 Instrumen Penelitian.....	19
3.6 Teknik Analisis Data .....	19
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>24</b>
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian .....	24
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	26
4.3 Hasil Analisis Data.....	27
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian .....	35
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	36
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>37</b>
5.1 Kesimpulan .....	37
5.6 Saran .....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>39</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Latar Belakang Demografi Sampel.....	3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	10
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan .....	14
Tabel 3.2 Tabel Populasi.....	15
Tabel 3.3 Tabel Sampel.....	17
Tabel 3.5.1 Tabel Instrumen .....	19
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas .....	27
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Relibialitas .....	29
Tabel 4.3 Test of Normality .....	30
Tabel 4.4 Tes for Homogeneity .....	31
Tabel 4.5 Uji One Way Anova.....	32
Tabel 4.6 Uji Post-Hoc.....	33

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 .....	11
------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	42
Lampiran 2. Angket Penelitian .....	43
Lampiran 3. From K1.....	45
Lampiran 4. From K2.....	46
Lampiran 5. From K3.....	47
Lampiran 6. Surat Izin Riset .....	48
Lampiran 7. Surat Balasan Riset.....	49
Lampiran 8. Turnitin .....	50

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Peningkatan akses dan penggunaan teknologi seperti komputer, tablet, dan smartphone telah memungkinkan mahasiswa untuk mengakses informasi dan sumber belajar dengan lebih mudah dan cepat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Bennis, 2023) teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mahasiswa, memberikan berbagai kemudahan dalam proses belajar mengajar. Namun, kemajuan ini juga menimbulkan tantangan baru, khususnya terkait dengan pengelolaan waktu yang dihabiskan di depan layar atau screen time.

Teknologi dalam pendidikan telah berkembang dengan pesat, mengubah cara dosen dan mahasiswa berinteraksi dan berbagi informasi. Penggunaan aplikasi pembelajaran, platform e-learning, dan sumber daya online lainnya telah meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. (Facer & Selwyn, 2021) mengemukakan bahwa teknologi digital, jika digunakan dengan bijak, dapat menjadi alat yang kuat dalam mendukung proses belajar mahasiswa. Namun, penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan dan menurunkan disiplin belajar. (Chassiakos & Stager, 2020) menemukan bahwa mahasiswa yang sering terlibat dalam aktivitas non-akademik di media sosial cenderung mengalami penurunan konsentrasi dan motivasi belajar.

Penggunaan ponsel dalam pendidikan telah menjadi semakin umum, baik untuk mencari informasi, berkomunikasi dengan dosen, maupun untuk mengakses materi pembelajaran. Menurut (Junco, 2019) ponsel pintar dapat menjadi alat yang berguna dalam mendukung kegiatan akademik jika digunakan dengan benar. Namun, penggunaan yang berlebihan dan tidak terarah dapat menyebabkan masalah, seperti kecanduan media sosial dan gangguan perhatian. (Khanal, 2023) menemukan bahwa screen time yang berlebihan dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, sehingga mengganggu jadwal dan disiplin belajar mahasiswa. Penelitian ini menunjukkan perlunya pengelolaan yang bijak dalam penggunaan ponsel untuk tujuan akademik.

Dampak negatif dari screen time yang berlebihan terhadap pendidikan mahasiswa telah menjadi perhatian para peneliti. (Kadri Soo, 2023) menemukan bahwa mahasiswa yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar mengalami penurunan kinerja akademik dan peningkatan tingkat stres. Selain itu, penelitian oleh (Hofferth dan Moon, 2020) menunjukkan bahwa *screen time* yang berlebihan dapat mengganggu pola tidur, yang pada gilirannya mempengaruhi kemampuan konsentrasi dan daya ingat.

Secara keseluruhan, pengaruh screen time terhadap disiplin belajar mahasiswa merupakan topik yang kompleks dan multifaset. Sementara teknologi digital menawarkan banyak manfaat dalam pendidikan, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat membawa dampak negatif yang signifikan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan terhadap populasi mahasiswa FKIP UMSU dengan sampel 80 orang, didapati hasil sebagai berikut:



Tabel 1.1 Latar belakang demogrifi sampel

		Frekuensi	Persen
<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Pria</b>	15	18,8%
	<b>Wania</b>	65	81,2%
<i>Screen time.</i>	<1	10	12,5%
	1-3	14	17,5%
	3-5	19	23,8%
	5-7	16	20%
	8-10	17	21,2%
	>10	4	5%
<b>Jumlah</b>		<b>80</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data diolah

Setelah diamati dari tabel di atas, semua sampel dalam penelitian ini memiliki durasi *screen time handphone* yang terbilang lama bagi seorang mahasiswa. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aditia *et al.*, (2023) mengindikasikan bahwa penggunaan *screen time handphone* diatas 1-2 jam mengakibatkan pengurangan kemandirian belajar mahasiswa. Akan tetapi jika *screen time* dikelola dengan bijak, maka dapat memberikan dampak yang baik pula (Hu *et al.*, 2020).

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dari itu peneliti merasa perlu untuk membahas **“Pengaruh *Screen Time Handphone* Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU”** dengan tujuan untuk

menginvestigasi ada tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap disiplin belajar mahasiswa berdasarkan rata-rata screen time per hari yang mereka lakukan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, muncul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1.2.1 Keterikatan yang berlebihan pada *handphone* memiliki pengaruh pada kinerja akademis dan peningkatan stres. Hal ini juga dapat mengubah kebiasaan tidur, mengurangi fokus dan daya ingat mahasiswa.

1.2.2 *Screen time handphone* mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan relatif tinggi.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang berkaitan dengan Pengaruh *Screen Time Handphone* Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU, sebagai berikut:

1.3.1 Penelitian ini hanya berfokus pada *screen time* *handphone* mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU stambuk 2021. Faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi disiplin belajar mahasiswa, seperti faktor ekonomi, sosial dan psikologis, tidak akan dibahas dalam penelitian ini.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Apakah ada pengaruh *screen time handphone* terhadap disiplin belajar mahasiswa FKIP UMSU?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

- 1.5.1 Untuk mengetahui adakah pengaruh perbedaan yang signifikan terhadap disiplin belajar berdasarkan rata-rata *screen time handphone* mahasiswa FKIP UMSU.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk kepentingan teoritis dan praktis sebagai berikut :

##### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat secara teoritis dalam penelitian ini adalah :

- a. Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang adanya pengaruh *screen time handphone* terhadap disiplin belajar mahasiswa FKIP UMSU.
- b. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan berkontribusi pada diskusi yang sedang berlangsung mengenai *screen time handphone* dan dampaknya terhadap disiplin belajar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam manajemen *screen time handphone* atas dampak yang ditimbulkan terhadap disiplin belajar.
- b. Bagi Pendidik, Dengan memahami kebutuhan dan prefensi belajar setiap mahasiswa. Ini memungkinkan untuk para pendidik merancang pengalaman belajar yang lebih sesuai terhadap perkembangan teknologi.
- c. Bagi penulis, Penelitian ini berguna sebagai bahan evaluasi penulis dalam manajemen durasi *screen time handphone*.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Landasan Teoritis**

##### **2.1.1 Disiplin Belajar**

Menurut Zainal Aqib (2002), disiplin adalah satu aspek kehidupan yang mesti diwujudkan dalam masyarakat. Oleh karena itu peserta didik hendaklah mendapat perhatian dari semua pihak yang ada di dalam maupun di luar lembaga pendidikan. Perhatian yang diberikan kepada pendidik diharapkan menumbuhkan sikap disiplin dalam belajar karena peserta didik merasa diawasi.

Menurut Gunarsa (2012), disiplin belajar merupakan ketaatan dan kepatuhan terhadap peraturan tertulis maupun yang tidak tertulis dalam proses perubahan tingkah laku yang menetap akibat dari praktik yang berupa pengalaman mengamati, membaca, menirukan, mencoba sesuatu, mendengarkan, serta mengikuti arahan. Disiplin belajar bagi peserta didik diartikan lebih khusus sebagai tindakan yang menunjukkan ketaatan dan kepatuhan terhadap aturan, baik tertulis maupun tidak tertulis dalam kegiatan mencari pengetahuan dan kecakapan baru.

Di dalam bukunya yang berjudul “Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa”, Tu’u (2004) menjelaskan salah satu fungsi disiplin belajar adalah membangun kepribadian. Lingkungan yang memiliki sikap disiplin yang baik sangat berpengaruh terhadap kepribadian seseorang. Terutama bagi peserta didik yang sedang membentuk kepribadiannya, maka dari itu kondisi lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga memiliki pengaruh

yang kuat terhadap pembentukan kepribadian peserta didik. Lembaga pendidikan yang tertib, teratur dan disiplin memiliki peran penting dalam membangun kepribadian yang baik. Selain lingkungan lembaga pendidikan, untuk membangun kepribadian yang baik diperlukan lingkungan keluarga yang memiliki sikap disiplin yang baik, sehingga peserta didik setiap harinya akan terlatih untuk bertindak disiplin dan penuh tanggung jawab.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa disiplin belajar adalah kemampuan individu untuk secara konsisten mengikuti rutinitas dan aturan yang sudah ditetapkan untuk proses belajar, sehingga dapat mencapai tujuan akademik yang telah ditentukan.

### **2.1.2 Screen Time Handphone**

*Screen time*, yang dapat didefinisikan sebagai waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan layar perangkat digital, telah diasosiasikan dengan berbagai efek pada perkembangan kognitif, pola tidur, dan rentang perhatian (*attention span*) di kalangan peserta didik (Rosen et al., 2014). *Handphone* memberikan kemudahan kepada penggunanya untuk berkomunikasi dari jarak jauh dan juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan melalui berbagai fitur, selain untuk komunikasi jarak jauh *handphone* juga memberikan fitur untuk mengambil gambar, bermain *game online* dan bahkan mengakses jaringan internet.

Pengenalan *smartphone* dapat diakui bahwa aktivitas bermedia dapat mendorong cara berperilaku. sebagai pengguna internet, orang dewasa dan anak-anak mudah dipengaruhi media digital (Das et al., 2019).

Tentunya pemanfaatan teknologi bukannya tanpa manfaat. Dengan ketersediaan *smartphone*, *tablet*, *laptop* dan perangkat digital lainnya, mahasiswa sekarang memiliki akses sumber daya yang melimpah ruah (Wadley et al., 2020).

Sayangnya, dilaporkan bahwa mahasiswa lebih rentang terhadap kecanduan *handphone* (Long et al., 2016). Dibandingkan dengan kelompok sosial yang lebih tua, mahasiswa biasanya belum matang secara mental dan memiliki kemampuan *self-regulatory ability* (Li et al., 2018). Menurut (Long et al., 2016) mahasiswa saat ini adalah “penduduk asli digital” yang tumbuh dengan lingkungan sekitar *handphone*. Dengan demikian, *handphone* sudah menjadi kebutuhan utama dalam hidup mereka.

Riset terbaru yang dilakukan oleh (Aditia et al., 2023) mengisyaratkan bahwa *screen time* akan berdampak buruk ketika dilakukan lebih dari 2 jam per harinya, dan boleh jadi, inilah ambang batas atas *screen time* yang aman untuk peserta didik.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu dasar bagi penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat memperkuat teori yang digunakan dalam membahas penelitian. Berikut ini penelitian tersebut:

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

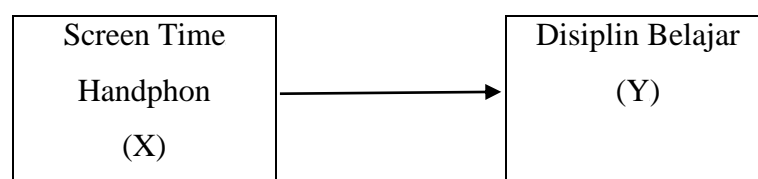
No.	Nama Peneliti Jurnal	Judul Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Reza Aditia, Thamrin, Nur Afrianti	Distraksi Digital Atau Pengayaan Belajar? Peran Screen Time Terhadap Self- Regulated Learning Pada Sampel Mahasiswa di Indonesia	Penelitian ini mengungkapkan perbedaan yang signifikan dalam tingkat SRL di antara kelompok screen time. Temuan ini menekankan pentingnya manajemen waktu layar yang bijak untuk memfasilitasi keterampilan pengaturan diri yang optimal, dengan waktu layar yang berlebihan melebihi 2 jam berdampak negatif pada SRL
2.	Susan Villani, M.D.	Impact of Media on Children and Adolescents: A 10-Year Review of the Research	Penelitian ini mengungkapkan bahwa efek utama dari paparan handphone yang berlebihan meningkatnya perilaku kekerasan dan agresif. Termasuk penggunaan alkohol dan rokok.
3.	Reynol Junco	Too much face and not enough books: The relationship	Ponsel pintar dapat menjadi alat yang berguna dalam mendukung kegiatan akademik jika digunakan



		between multiple indices of Facebook use and academic performance	dengan benar. Namun, penggunaan yang berlebihan dan tidak terarah dapat menyebabkan masalah, seperti kecanduan media sosial dan gangguan perhatian
--	--	---	--

### 1.3 Kerangka Konseptual

Tujuan kerangka konseptual adalah untuk menjadi pedoman dalam penyusunan dan penyajian laporan secara umum atau general. Oleh karena itu, dengan adanya kerangka konseptual, ketertarikan penelitian dapat lebih terfokus ke dalam bentuk yang layak untuk diuji dan lebih mempermudah dalam menyusun hipotesis, maka variabel penelitian ini hanya berupa variabel independen dan variabel dependen. Berikut ini gambaran kerangka konseptual pada penelitian ini:



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

## **2.4 Hipotesis**

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Ada pengaruh screen time handphone terhadap disiplin belajar mahasiswa FKIP UMSU

Ho: Tidak ada pengaruh screen time handphone terhadap disiplin belajar mahasiswa FKIP UMSU.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Berdasarkan Berdasarkan jenis permasalahan yang dibahas, maka pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan kuantitatif deskriptif adalah pendekatan yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Pendekatan kuantitatif ini dipilih karena memungkinkan pengukuran yang objektif terhadap variabel-variabel yang diteliti menggunakan instrumen yang telah divalidasi oleh peneliti sebelumnya, diwujudkan dalam bentuk angka dan dianalisis berdasarkan analisis statistik yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh screen time handphone terhadap disiplin belajar mahasiswa FKIP UMSU.



### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu (Adnyana, 2021). Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa semester 6 FKIP UMSU. Peneliti mengambil populasi pada semester 6 dikarenakan semester ini merupakan masa transisi penting bagi mahasiswa dimana mahasiswa semester 6 mewakili kelompok mahasiswa yang telah menyelesaikan sebagian besar program studi mereka. Tabel di bawah ini menunjukkan besar populasi dan sampel untuk masing-masing program studi.

**Tabel 3.2 Tabel Populasi**

No	Angkatan	Program Studi	Populasi
1	2021	Pendidikan Akuntansi	13
2	2021	Pendidikan Bimbingan & Konseling	39
3	2021	Pendidikan Bahasa Indonesia	32
4	2021	Pendidikan Bahasa Inggris	38
5	2021	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	222
6	2021	Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan	13
7	2021	Pendidikan Matematika	34
Jumlah			391

Sumber: Biro Administrasi FKIP UMSU, data diolah (2024)

### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi yang akan diteliti (Adnyana, 2021). Adapun penentuan jumlah sampel yang digunakan penulis dalam metode penelitian ini menggunakan rumus Slovin. Rumus Slovin digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang sudah diketahui jumlahnya yaitu sebanyak 391 mahasiswa. Untuk tingkat ketepatan yang ditentukan dalam pengambilan sampel 10%, karena jumlah populasi kurang dari 1000.

Rumus Slovin

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

Keterangan

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

E : Batas koreksi kesalahan

Pada penelitian ini mengambil toleransi kesalahan sebesar 10% (0,1), sehingga perhitungan menggunakan rumus slovin sebagai berikut:

Tabel 3.3 Tabel Sampel

No.	Angkatan	Program Studi	Populasi	Sampel
1	2021	Pendidikan Akuntansi	13	$13/391 \times 80 = 3$
2	2021	Pendidikan Bimbingan & Konseling	39	$39/391 \times 80 = 8$
3	2021	Pendidikan Bahasa Indonesia	32	$32/391 \times 80 = 6$
4	2021	Pendidikan Bahasa Inggris	38	$38/391 \times 80 = 8$
5	2021	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	222	$222/391 \times 80 = 45$
6	2021	Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan	13	$13/391 \times 80 = 3$
7	2021	Pendidikan Matematika	34	$34/391 \times 80 = 7$
Jumlah				80

### 3.4 Variabel dan Defenisi Operasional

#### 3.4.1 Definisi Variabel Penelitian

Adapun yang menjadi definisi operasional masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah:

1. *Screen Time Handphone* Mahasiswa FKIP UMSU merupakan jumlah waktu yang dihabiskan seseorang untuk menatap layar handponenya (X).
2. Disiplin Belajar  
Disiplin belajar ialah suatu keadaan tertib, dimana peserta didik tergabung dalam kegiatan pembelajaran tunduk pada peraturan-

peraturan yang telah ditetapkan dengan kesadaran diri sendiri tanpa ada paksaan, baik peraturan tertulis maupun tidak terlulis dalam perubahan tingkah laku (Y).

### **3.4.2 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian**

Pendekatan dan jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif, yang mana data tersebut berisi tentang informasi jumlah suatu sampel yang akan digunakan. Data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini bersumber dari data primer. Data primer adalah pengambilan data secara langsung oleh peneliti dan responden melalui angket penelitian dan *google form* yang diberikan (Modouw & Nugroho, 2021). Dalam hal ini data primer yaitu data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian survey, dimana desain penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data terhadap sampel atau seluruh populasi guna memperoleh data untuk menjelaskan tentang sifat, opini, perilaku, atau karakteristik populasi (Creswell, 2012). Berdasarkan sifatnya, desain survey yang digunakan adalah *cross-sectional-survey* design, dimana data dikumpulkan pada satu waktu yang sama (Creswell, 2012).



### 3.5 Instrumen Penelitian

Demi efisiensi dan mengejar tingkat validitas yang tinggi, maka penulis menggunakan instrumen yang telah divalidasi oleh peneliti sebelumnya. Variabel yang diukur pada penelitian ini adalah disiplin belajar. Untuk mengukur variabel ini, peneliti menggunakan instrumen yang telah dikembangkan oleh Novianty (2019). Pilihan responden menggunakan skala likert yaitu Selalu (SL) dengan skor 5, Sering (SR) dengan skor 4, Kadang-kadang (KD) dengan skor 3, Jarang (JR) dengan skor 2, dan Tidak pernah (TP) dengan skor 1. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin tinggi disiplin belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.

**Tabel 3.5.1 Indikator Screen Time Handphone**

Variabel	Indikator	Indikator Soal
Screen Time Handphone	Rata-rata screen time handphone mahasiswa FKIP UMSU (dalam mingguan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• &lt;1 jam</li> <li>• 1-3 jam</li> <li>• 3-5 jam</li> <li>• 5-7 jam</li> <li>• 8-10 jam</li> <li>• &gt;10 jam</li> </ul>

**Tabel 3.5.2 Indikator Disiplin Belajar**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Indikator Soal</b>
Disiplin Belajar	1. Disiplin dalam masuk kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktif masuk kelas</li> <li>• Tepat waktu masuk kelas mengikuti perkuliahan</li> <li>• Masuk kelas sebelum dosen berada di kelas</li> </ul>
	2. Disiplin dalam mengerjakan tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsisten dan mandiri dalam mengerjakan tugas</li> <li>• Mengumpulkan tugas tepat waktu</li> <li>• Bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas</li> </ul>
	3. Disiplin dalam mengikuti pembelajaran kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktif mengikuti pembelajaran</li> <li>• Mengikuti mata pelajaran tepat waktu</li> <li>• Bertanya ketika ada materi pelajaran yang belum dipahami</li> </ul>
	4. Disiplin belajar di rumah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktif dan mandiri belajar di rumah</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan tugas yang diberikan</li> <li>• Meluangkan waktu belajar di rumah secara optimal</li> </ul>
	5. Disiplin dalam menaati tata tertib/aturan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berpakaian rapi dan sopan sebelum masuk kelas</li> <li>• Menaati dan melaksanakan kontrak perkuliahan yang telah disepakati</li> <li>• Menjaga ketertiban dan kebersihan lingkungan kelas</li> </ul>

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, uji statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### 3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini untuk menguji normalitasnya sampel dengan menggunakan

uji one sample kolmogrov-Smirnov dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan terdistribusi normal jika signifikansi  $>0,05$ .

### **3.6.2 Uji Homogenitas**

Menurut Usmani (2020) Pengujian homogenitas bertujuan untuk memeriksa apakah varians dari variabel dependen (atau respon) adalah sama di antara kelompok-kelompok yang dibandingkan dalam analisis statistik. Hal ini penting karena banyak teknik analisis statistik, seperti uji-t atau analisis varians (ANOVA), bergantung pada asumsi bahwa varians dari variabel dependen adalah konstan di semua kelompok atau perlakuan yang dibandingkan. Uji homogenitas dapat dilakukan ketika apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal. Pengujian dapat dilakukan pada software SPSS dengan menggunakan *Test for Homogeneity of Variances* pada taraf signifikansi  $>0,05$ .

### **3.6.3 Uji Hipotesis**

#### **3.6.3.1 Pengujian One Way ANOVA**

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui hipotesis yang telah diajukan ditolak atau diterima. Pengujian hipotesis dilakukan setelah memenuhi syarat uji normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan cara analisis varian satu jalur (One Way Anova). Anova dipilih karena uji statistik ini memiliki kemampuan untuk menganalisis perbedaan data

kuantitatif di antara tiga kelompok atau lebih secara efektif (Field, 2019). ANOVA dapat memberikan hasil yang valid dalam menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara setidaknya dua kelompok dari yang dibandingkan.

### **3.6.3.2 Pengujian Post-Hoc**

Karena ANOVA adalah uji statistik yang bersifat omnibus, maka untuk mengetahui kelompok mana yang berbeda signifikan secara statistik perlu dilakukan uji *post-hoc*. *Post-hoc* digunakan setelah dilakukannya analisis varian satu jalur (One Way Anova) untuk mengidentifikasi perbedaan yang signifikan di antara kelompok-kelompok yang dibandingkan. ANOVA memberi tahu bahwa ada perbedaan signifikan di antara setidaknya dua kelompok, namun tidak memberi tahu kita di antara kelompok mana perbedaan tersebut terletak. Oleh karena itu, uji *post hoc* diperlukan untuk melakukan perbandingan pasangan antara kelompok-kelompok tersebut secara terperinci.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tepatnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang beralamat JL. Kapten Muchtar Basri No.3 Glugur Darat II, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan memiliki 7 program studi yaitu Pendidikan Akuntansi, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Matematika dan Bimbingan Konseling.

Situs Web : [www.fkip.umsu.ac.id](http://www.fkip.umsu.ac.id)

Instagram : @fkipumsu\_official

#### **Visi FKIP UMSU**

Menjadi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang unggul dalam membangun peradaban bangsa dengan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi pembelajaran dan sumber daya manusia berdasarkan Al-Islam dan Kemuhammadiyah di tingkat nasional pada tahun 2024.

**Misi FKIP UMSU**

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran di bidang keguruan dan ilmu pendidikan berdasarkan Al-Islam dan Kemuhammadiyah.
2. Menyelenggarakan penelitian, pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan dan keguruan berdasarkan Al-Islam dan Kemuhammadiyah.
3. Melakukan pengabdian kepada masyarakat di bidang pendidikan dan keguruan melalui pemberdayaan dan pengembangan kehidupan masyarakat berdasarkan Al-Islam dan Kemuhammadiyah.

**Tujuan FKIP UMSU**

1. Menghasilkan sarjana pendidikan dan keguruan yang memiliki kompetensi dan berkarakter.
2. Mewujudkan manajemen fakultas keguruan dan ilmu pendidikan yang efektif, efisien, transparan, akuntabel dan sustainabel.
3. Menghasilkan sumber daya manusia yang handal dalam penelitian di bidang pendidikan.
4. Menghasilkan karya ilmiah bidang keguruan dan ilmu pendidikan berskala nasional dan internasional yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
5. Mewujudkan jaringan kerja sama bidang keguruan dan ilmu pendidikan dengan berbagai institusi nasional maupun internasional.
6. Membantu mewujudkan masyarakat yang berkualitas dan mandiri di bidang pendidikan dan keguruan.

## 4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tepatnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Sampel yang diambil dari 6 jurusan yaitu pendidikan akuntansi dengan jumlah 3 mahasiswa, pendidikan guru sekolah dasar dengan jumlah 45 mahasiswa, pendidikan bimbingan konseling dengan jumlah 8 mahasiswa, pendidikan matematika dengan jumlah 7 mahasiswa, pendidikan bahasa inggris dengan jumlah 8 mahasiswa, pendidikan bahasa indonesia dengan jumlah 6 mahasiswa. Data yang diambil dari dua variabel yaitu variabel X adalah *screen time handphone* dan variabel Y adalah disiplin belajar (Y).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel, pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Proportionate Stratified Randon Sampling*, dimana pengambilan sampel secara random (acak) dengan memperhatikan strata (tingkatan) yang ada serta membagikan angket kepada 6 jurusan yang ada di FKIP UMSU dengan jumlah mahasiswa yang sudah ditentukan. Hipotesis pada penelitian ini diterima yaitu variabel screen time (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel disiplin belajar (Y).



### 4.3 Hasil Analisis Data

#### 4.3.1 Uji Instrumen Penelitian

##### 4.3.1.1 Uji Validitas

Demi efisiensi dan mengejar tingkat validitas yang tinggi, maka peneliti menggunakan instrumen yang telah divalidasi oleh peneliti sebelumnya. Variabel yang diukur pada penelitian ini adalah Disiplin belajar (Y). Untuk mengukur variabel ini, peneliti menggunakan instrumen yang telah dibuat oleh (Novianty, 2019). Kuesioner yang diuji berjumlah 17 pertanyaan. Berikut tingkat kevalidan masing-masing soal, tabelnya dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 4.3.1.1**

#### Hasil Perhitungan Uji Validitas Disiplin belajar

No Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ ( $\alpha$ 5%, N=80)	Keterangan
1	0,395	0,220	Valid
2	0,378	0,220	Valid
3	0,391	0,220	Valid
4	0,606	0,220	Valid
5	0,557	0,220	Valid
6	0,551	0,220	Valid
7	0,665	0,220	Valid
8	0,558	0,220	Valid
9	0,575	0,220	Valid

10	0,271	0,220	Valid
11	0,651	0,220	Valid
12	0,680	0,220	Valid
13	0,324	0,220	Valid
14	0,458	0,220	Valid
15	0,471	0,220	Valid
16	0,438	0,220	Valid
17	0,591	0,220	Valid

*Sumber: Pengolahan data dengan aplikasi SPSS versi 20*

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa validitas data pada taraf  $\alpha = 5\%$  dengan jumlah responden 80 orang, diperoleh  $r_{\text{tabel}} = 0,220$ . Hasil uji validitas diatas untuk variabel Disiplin Belajar, menunjukkan bahwa dari 17 butir angket atau pertanyaan, 17 pertanyaan tersebut dinyatakan valid dengan  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ .

#### 4.3.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur bahwa variabel yang digunakan benar-benar bebas dari kesalahan sehingga menghasilkan nilai yang konsisten meskipun diuji berkali-kali. Pengujian reliabilitas digunakan dengan menggunakan Cronbach Alpha  $>0,6$  maka instrumen itu reliabel. Kuesioner yang dibagikan berjumlah 17 dengan jumlah responden 80. Hasil uji reliabilitas soal dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3.1.2**

#### **Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Disiplin Belajar**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.751	17

*Sumber: Pengolahan data menggunakan bantuan SPSS 20*

### 4.3.2 Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS Versi 20 dengan uji kolmogorof-smirnov. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini apabila nilai signifikansi diatas 0,05. Berikut ini hasil perhitungan dengan SPSS:

**Tabel 4.3.2 Test of Normality.**

**Hasil Uji Test of Normality. (Kolmogrov-Smirnov)**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
N		80
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.73643668
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.049
	Positive	.048
	Negative	-.049
Test Statistic		.049
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,200 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

### 4.3.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data tersebut homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan kedua variannya. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis ANOVA. Adapun ketentuan pengambilan keputusan dalam uji homogenitas ketika P-value  $> 0,05$ . Berikut ini hasil perhitungan uji homogenitas yang telah dilakukan:

**Tabel 4.2 Test for Homogeneity.**

#### Test for Homogeneity of Variances

	<b>Levene Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
<b>Based on Mean</b>	.331	5	74	.893
<b>Based on Median</b>	.278	5	74	.924
<b>Based on Median and with adjusted df</b>	.278	5	71.864	.924
<b>Based on trimmed mean</b>	.323	5	74	.898

Sehubungan dengan uji Homogeneity of Variances yang telah dilakukan, tabel diatas menunjukkan bahwa data dari Disiplin Belajar yang diperoleh,  $F(5,74) = 0,331$ ,  $p > 0,05$ . Sehingga data dapat disimpulkan bahwa dari data yang ada adalah sama. Karena data telah memenuhi seluruh uji asumsi yang telah diisyaratkan, maka uji ANOVA dapat digunakan.

### 4.3.3 Uji Hipotesis

#### 4.3.3.1 Uji One Way ANOVA

Analisis menggunakan ANOVA dipilih karena untuk mengetahui apakah perbedaan tiap-tiap kelompok sampel adalah signifikan secara statistik, di bawah ini merupakan hasil uji menggunakan ANOVA.

**Tabel 4.3 Uji ANOVA**

**Hasil Uji One Way ANOVA**

ANOVA					
Disiplin_Belajar					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	763.084	5	152.617	3.429	.008
Within Groups	2848.859	64	44.513		
Total	3611.943	69			

Merujuk pada tabel hasil ANOVA di atas, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kelompok disiplin belajar antar kelompok sampel berdasarkan rata-rata *screen time*, dengan  $F(5, 64) = 3,42$ ,  $p < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima yaitu variabel *screen time* (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel disiplin belajar (Y)

#### 4.3.3.2 Uji Post-Hoc

Karena ANOVA adalah uji statistik yang bersifat omnibus, maka untuk mengetahui kelompok mana yang berbeda signifikan secara statistik, maka perlu dilakukan uji post-hoc, di bawah ini merupakan hasil uji menggunakan post-hoc

**Tabel 4.4 Uji Post-Hoc**

#### Hasil Uji Post-Hoc

(I) screen_time	(J) screen_time	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
<b>&lt;1 jam</b>	1jam - 3jam	1.10000	2.75167	.999	-6.9506	9.1506
	3jam - 5jam	2.17895	2.59643	.959	-5.4175	9.7754
	5jam - 7jam	-.58750	2.67905	1.000	-8.4257	7.2507
	8jam - 10jam	-3.57647	2.64857	.756	-11.3254	4.1725
	>10jam	-9.90000	3.93177	.132	-21.4033	1.6033
<b>1jam - 3jam</b>	<1 jam	-1.10000	2.75167	.999	-9.1506	6.9506
	3jam - 5jam	1.07895	2.34083	.997	-5.7697	7.9276
	5jam - 7jam	-1.68750	2.43215	.982	-8.8033	5.4283
	8jam - 10jam	-4.67647	2.39854	.381	-11.6939	2.3410
	>10jam	-11.00000	3.76788	.051	-22.0237	.0237
<b>3jam - 5jam</b>	<1 jam	-2.17895	2.59643	.959	-9.7754	5.4175
	1jam - 3jam	-1.07895	2.34083	.997	-7.9276	5.7697
	5jam - 7jam	-2.76645	2.25503	.822	-9.3640	3.8311
	8jam - 10jam	-5.75542	2.21873	.112	-12.2468	.7360
	>10jam	-12.07895*	3.65604	.018	-22.7755	-1.3824
<b>5jam - 7jam</b>	<1 jam	.58750	2.67905	1.000	-7.2507	8.4257
	1jam - 3jam	1.68750	2.43215	.982	-5.4283	8.8033
	3jam - 5jam	2.76645	2.25503	.822	-3.8311	9.3640
	8jam - 10jam	-2.98897	2.31487	.789	-9.7616	3.7837
	>10jam	-9.31250	3.71518	.135	-20.1821	1.5571
<b>8jam - 10jam</b>	<1 jam	3.57647	2.64857	.756	-4.1725	11.3254
	1jam - 3jam	4.67647	2.39854	.381	-2.3410	11.6939
	3jam - 5jam	5.75542	2.21873	.112	-.7360	12.2468
	5jam - 7jam	2.98897	2.31487	.789	-3.7837	9.7616

	>10jam	-6.32353	3.69326	.528	-17.1290	4.4819
<b>&gt;10jam</b>	<1 jam	9.90000	3.93177	.132	-1.6033	21.4033
	1jam - 3jam	11.00000	3.76788	.051	-.0237	22.0237
	3jam - 5jam	12.07895*	3.65604	.018	1.3824	22.7755
	5jam - 7jam	9.31250	3.71518	.135	-1.5571	20.1821
	8jam - 10jam	6.32353	3.69326	.528	-4.4819	17.1290
*. The mean difference is significant at the 0.05 level.						

Temuan menarik pada penelitian ini adalah, dengan data bahwa skor disiplin belajar tertinggi terdapat pada kelompok sampel 5 hingga 7 jam alih-alih kelompok screen time 1 jam, menunjukkan bahwa screen time terlalu rendah tidaklah berarti lebih baik. Sampai batas tertentu, peningkatan screen time sesungguhnya masih aman, bahkan justru lebih baik. Akan tetapi penelitian ini menunjukkan bahwa diatas 5-7 jam mengakibatkan pengurangan disiplin belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aditia *et al.*, (2023) yang membuktikan bahwa screen time, jika dikelola dengan bijak, dapat memberikan dampak yang baik pula.



#### 4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini untuk menguji Pengaruh Screen Time (X) Handphone terhadap Disiplin Belajar (Y) Mahasiswa FKIP UMSU. Berdasarkan data penelitian yang telah di analisis menggunakan SPSS 20, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji ANOVA yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata *screen time*, dengan  $F(5, 64) = 3,42, p < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima yaitu variabel *screen time* (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel disiplin belajar (Y).

Kemudian untuk melihat kelompok mana yang memiliki disiplin belajar yang tinggi, pengujian selanjutnya menggunakan post-hoc dengan data bahwa skor disiplin belajar tertinggi terdapat pada kelompok sampel 5 hingga 7 jam alih-alih kelompok *screen time* 1 jam, menunjukkan bahwa *screen time* terlalu rendah tidaklah berarti lebih baik. Sampai batas tertentu, peningkatan *screen time* sesungguhnya masih aman, bahkan justru lebih baik. Akan tetapi penelitian ini menunjukkan bahwa diatas 5-7 jam mengakibatkan pengurangan disiplin belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aditia *et al.*, (2023) yang membuktikan bahwa *screen time*, jika dikelola dengan bijak, dapat memberikan dampak yang baik pula.

Dengan merujuk pada hasil yang penulis peroleh berdasarkan uji analisis statistik deskriptif, ANOVA dan uji post-hoc, penelitian ini memberikan konfirmasi yang lebih kuat atas keterkaitan screen time handphone dan disiplin belajar. Temuan ini memberikan pemahaman yang lebih luas atas temuan-temuan penelitian dibidang ini, dan berkontribusi untuk memberikan pemahaman yang lebih komperhensif pada pihak-pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan atas dampak *screen time* terhadap perkembangan kognitif peserta didik.

#### **4.5 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh screen time handphone terhadap disiplin belajar mahasiswa FKIP UMSU. Meskipun telah dilakukan dengan metode yang cermat dan prosedur yang sistematis, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil penelitian ini seperti sampel yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada mahasiswa FKIP UMSU, yang mungkin tidak sepenuhnya mewakili populasi mahasiswa di fakultas lain atau di universitas lain, Selain itu, keterbatasan waktu yang dimiliki sehingga ungkin terdapat kesalahan dalam menafsirkan data yang didapat dari lapangan penelitian. Dengan demikian, peneliti menyadari dengan sepenuh hati bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan *Screen Time Handphone* terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU
2. Dari hasil uji One Way ANOVA yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata *screen time*, dengan  $F(5, 64) = 3,42$ ,  $p < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima yaitu variabel *screen time* (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel disiplin belajar (Y).
3. Kelompok *screen time* 5-7 jam memiliki skor disiplin belajar tertinggi dibandingkan kelompok *screen time* kurang dari 1 jam.
4. Menyelaraskan temuan penulis dengan studi-studi terdahulu, penelitian yang penulis lakukan menggarisbawahi pentingnya pengelolaan *screen time handphone*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat penulis berikan ialah sebagai berikut:

1. Penelitian longitudinal diperlukan untuk memastikan kausalitas dan mengungkap mekanisme kompleks yang mendasari hubungan ini.
2. Dengan mengintegrasikan temuan penulis dengan penelitian sebelumnya, penulis menekankan pentingnya manajemen *screen time* yang bijaksana untuk meningkatkan disiplin belajar mahasiswa.
3. Penelitian ini masih banyak memiliki kekurangan dan keterbatasan, dengan kekurangan dan keterbatasan ini penulis berharap untuk penelitian-penelitian selanjutnya agar dapat dilakukan lebih baik lagi. Perlu dipertimbangkan kembali untuk meneliti strategi untuk mendorong disiplin belajar mahasiswa dalam era digital yang semakin berkembang, yang tidak akan mungkin terhindarkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R., Afrianti, N., Utara, M. S., & Medan, U. N. (2023). *Distraksi Digital Atau Pengayaan Belajar ? Peran Screen Time Terhadap Self-Regulated Learning Pada Sampel Mahasiswa di Indonesia*. 5.
- Adnyana, I. M. D. M. (2021). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Bennis, M. (2023). Cyberculture in Higher Education: Narrowing the digital gap between Mark Prensky’s “Digital Natives” and “Digital Immigrants.” *International Journal of Research in Humanities and Social Studies*, 10(1), 1–5. <https://doi.org/10.22259/2394-6296.1001001>
- Chassiakos, Y. (Linda) R., & Stager, M. (2020). Current trends in digital media: How and why teens use technology. In *Technology and Adolescent Health: In Schools and Beyond*. Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-817319-0.00002-5>
- Das, S. W. H., Halik, A., & Budiman. (2019). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Madrasah Aliyah Negeri 1 Parepare. *Seminar Nasional Sains, Teknologi, Dan Sosial Humaniora UIT*.
- Facer, K., & Selwyn, N. (2021). Digital technology and the futures of education-towards “non-stupid” optimism. *Background Paper for the Futures of Education Initiative*, April, 19.
- Hu, B. Y., Johnson, G. K., Teo, T., & Wu, Z. (2020). Relationship Between Screen Time and Chinese Children’s Cognitive and Social Development. *Journal of Research in Childhood Education*, 34(2), 183–207. <https://doi.org/10.1080/02568543.2019.1702600>
- Kadri Soo. (2023). *School as a source of child subjective well-being in the framework of children’s rights: Perspectives of children and young adults*.
- Khanal, G. (2023). *Consequences of Digital Divides on Children’s Academic Performance*. May. <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/3075000>
- Li, L., Xu, D. D., Chai, J. X., Wang, D., Li, L., Zhang, L., Lu, L., Ng, C. H., Ungvari, G. S., Mei, S. L., & Xiang, Y. T. (2018). Prevalence of Internet addiction disorder in Chinese university students: A comprehensive meta-analysis of observational studies. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 610–623. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.53>
- Long, J., Liu, T. Q., Liao, Y. H., Qi, C., He, H. Y., Chen, S. B., & Billieux, J. (2016). Prevalence and correlates of problematic smartphone use in a large random sample of Chinese undergraduates. *BMC Psychiatry*, 16(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s12888-016-1083-3>
- Margareth, H. (2017). No Title العربية اللغة تدريس طرق. In *Экономика Региона*.
- Modouw, H. B., & Nugroho, P. I. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Akuntansi Profesi*, 12(1), 59. <https://doi.org/10.23887/jap.v12i1.33283>
- Novianty, R. (2019). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

- Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian Effect of Learning Discipline on Student Learning Outcomes in Research Methodology Courses. *Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(2), 828–840.
- Rosen, L. D., Lim, A. F., Felt, J., Carrier, L. M., Cheever, N. A., Lara-Ruiz, J. M., Mendoza, J. S., & Rokkum, J. (2014). Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in Human Behavior*, 35, 364–375. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.036>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wadley, G., Smith, W., Koval, P., & Gross, J. J. (2020). Digital Emotion Regulation. *Current Directions in Psychological Science*, 29(4), 412–418. <https://doi.org/10.1177/0963721420920592>

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### Data Pribadi

Nama : Rifaldhi Nasution  
NPM : 2002070017  
Tempat/Tanggal Lahir : Desa Kolam, 25 Februari 2002  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : JL. Pembangunan Desa Kolam

#### Data Orang Tua

Nama Ayah : Syafrin Nasution  
Nama Ibu : Nurhasanah Hasibuan  
Alamat : JL. Pembangunan Desa Kolam

#### Pendidikan Formal

1. SDN 106809 Kolam Tamat 2014
2. MTs Al-Washliyah Tamat 2017  
Kolam
3. SMAN 2 Percut Sei Tamat 2020  
Tuan
4. Tahun 2020 s/d 2024 tercatat sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Akuntansi.



## Lampiran 2. Angket Penelitian

### ANGKET PENGARUH SCREEN TIME HANDPHONE TERHADAP DISIPLIN BELAJAR MAHASISWA FKIP UMSU

#### Petunjuk Pengisian Angket:


1. Isilah data diri anda dengan tepat
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian pilihlah jawaban yang sesuai dengan anda
3. Kategori yang digunakan untuk menjawab pertanyaan adalah SL(selalu), SR(Sering), KD(kadang-kadang), JR(Jarang), TP(tidak pernah)

Nama :  
 NPM :  
 Jurusan :  
 Stambuk :

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
	Variabel X Screen Time Handphone					
1.	Durasi Screen Time Handphone Mahasiswa FKIP UMSU rata-rata per minggu					
	Variabel Y Disiplin Belajar					
2	Anda masuk ke kelas sebelum dosen berada di kelas					
3	Anda malas masuk kelas mengikuti proses pembelajaran					
4	Anda bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas					
5	Anda mengumpulkan tugas tepat waktu					
6	Anda berdiskusi dengan teman ketika ada tugas yang cukup sulit					
7	Anda memperhatikan penjelasan dosen dengan sungguh sungguh pada saat proses pembelajaran					
8	Anda bertanya kepada dosen jika ada materi yang tidak dipahami					

9	Anda mencatat materi pelajaran yang diberikan dosen					
10	Anda asyik mengobrol dan bermain dengan teman saat dosen menjelaskan di depan kelas					
11	Anda membaca ulang materi yang diajarkan dosen di kelas					
12	Anda belajar atas kemauan sendiri					
13	Anda belajar hanya kalau ada ujian					
14	Anda memilih bermain hp daripada belajar					
15	Anda mengerjakan tugas di rumah sendiri					
16	Anda belajar setiap malam 1-2 jam					
17	Anda meluangkan waktu untuk belajar di rumah					

### Lampiran 3. From K1 (Pengajuan Judul)



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)





**Form : K - 1**

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Akuntansi  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

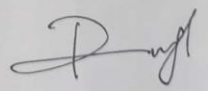
Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Rifaldhi Nasution  
 NPM : 2002070017  
 Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Kredit Kumulatif : 140 SKS IPK= 3,85

Peretujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh <i>Screentime Handphone</i> terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU	
	Pengaruh Strategi Pembelajaran <i>Higher Order Thinking</i> terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta Budisatrya Tahun Ajaran 2023/2024	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Gallery Walk</i> dan <i>Every one a Teacher Here</i> terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta Budisatrya Tahun Ajaran 2023/2024	


Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2024  
 Hormat Pemohon,

  
**Rifaldhi Nasution**

Keterangan:  
 Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

**Lampiran 4. Form K2 (Permohonan persetujuan proposal)**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**Form K-2**

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Akuntansi  
 FKIP UMSU

*Assalamu'alaikum Wr, Wb*


Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rifaldhi Nasution  
 NPM : 2002070017  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

**Pengaruh Screentime Handphone terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU**

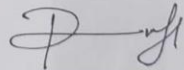
Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

**Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.** 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.


Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2024  
 Hormat Pemohon,

  
**Rifaldhi Nasution**

Keterangan  
 Dibuat rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan / Fakultas  
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

### Lampiran 5. From K3 (Pengesahan Proyek Proposal)


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : 733/IL.3.AU /UMSU-02/F/2024  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**  
**Dan Dosen Pembimbing**  
*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :


Nama : Rifaldi Nasution  
 NPM : 2002070017  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Penelitian : Pengaruh Screentime Handphone Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU

Pembimbing : Dr. Faisal Rahman Dongoran.,M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 28 Maret 2025




Medan, 18 Ramadhan 1445 H  
 28 Maret 2024 M

W. Samsudin  
 Dekan  
  
 Dr. W. Samsudin, M.Pd.  
 NIDN 4004066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

## Lampiran 6. Surat Izin Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Bila menjawab surat ini agar diisikahkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 1756/IL.3.AU/UMSU-02/F/2024      Medan, 19 Muharram 1446 H

Lamp : ---      25 Juli      2024 M

Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth Ibu Dekan  
FKIP UMSU MEDAN  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Rifalldhi Nasution

NPM : 2002070017

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Skripsi : **Pengaruh Screen Time Handphone Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.





**Dra. Haryantiurnita, M.Pd**  
NIDN. 0003066709

\*\*Pertinggal\*\*





## Lampiran 7. Surat Balasan Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/IXI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id>
[fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)
[umsumedan](#)
[umsumedan](#)
[umsumedan](#)

Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Bila menjab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 1756/II.3.AU/UMSU-02/F/2024      Medan, 19 Muharram 1446 H  
 Lamp : ---      25 Juli 2024 M  
 Hal : **Permohonan Izin Riset**


Kepada Yth Ibu Dekan  
 FKIP UMSU MEDAN  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Rifaldhi Nasution  
 NPM : 2002070017  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Skripsi : **Pengaruh Screen Time Handphone Terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa FKIP UMSU**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.




Dekan



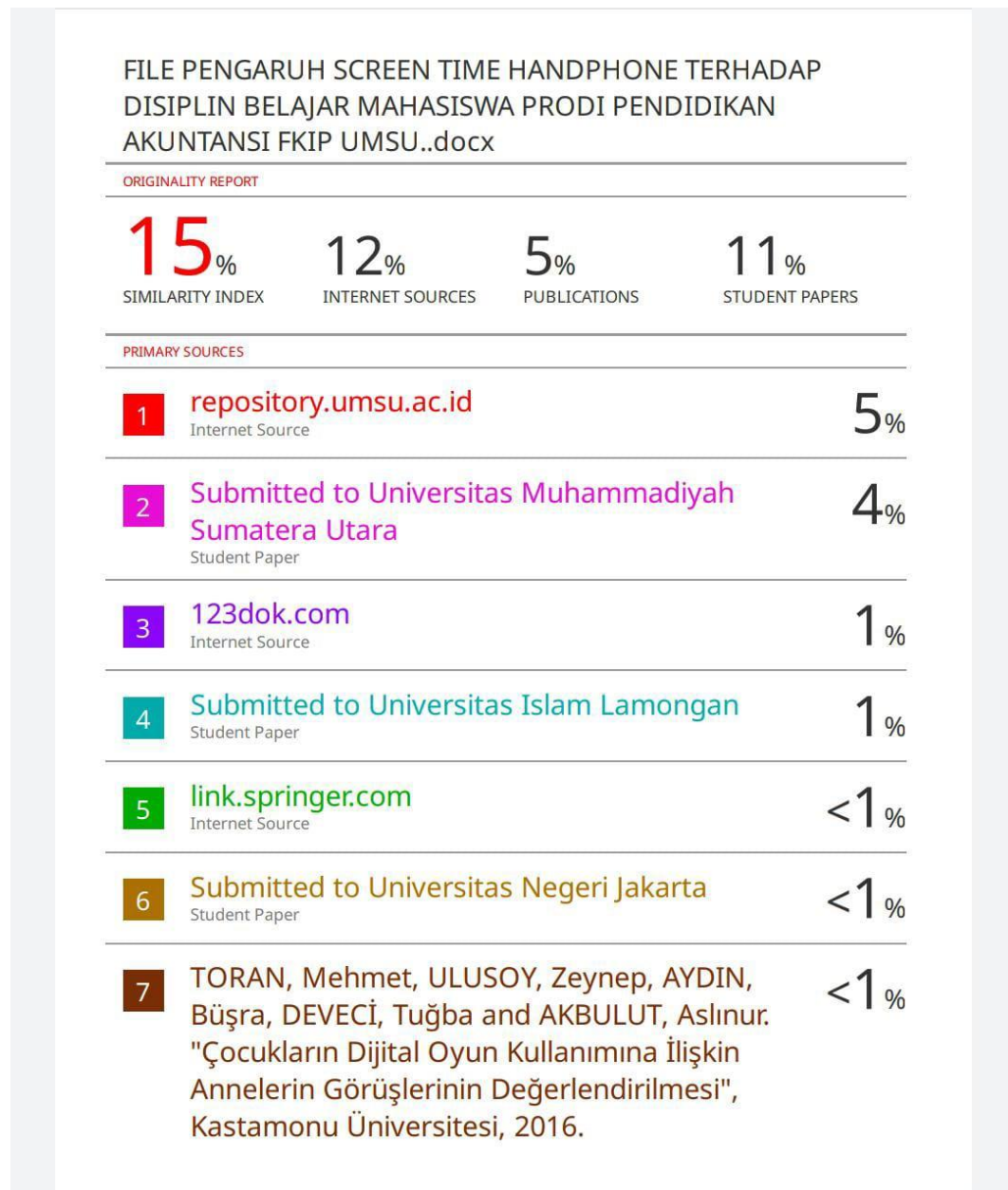
**Dra. H. Sriyusurnita, M.Pd**  
 NIDN.0004066701

**\*\*Pertinggal\*\***



## Lampiran 8. Turnitin





## Publication

8	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia Student Paper	<1 %
9	repository.unibos.ac.id Internet Source	<1 %
10	adoc.pub Internet Source	<1 %
11	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
12	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	<1 %
13	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	<1 %
16	Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang Student Paper	<1 %
17	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
18	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1 %

19	<b>moam.info</b> Internet Source	<1 %
20	<b>repository.unjaya.ac.id</b> Internet Source	<1 %
21	<b>journal.ikopin.ac.id</b> Internet Source	<1 %
22	<b>repo.poltekkes-medan.ac.id</b> Internet Source	<1 %
23	<b>repository-feb.unpak.ac.id</b> Internet Source	<1 %
24	<b>orcid.org</b> Internet Source	<1 %
25	<b>repository.its.ac.id</b> Internet Source	<1 %
26	<b>repository.stiesia.ac.id</b> Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off