

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan

Mela Maelatussa'adah^{a,1}, Endang Prastini^{b,2}

^a Mahasiswa, Karangnunggal, Tasikmalaya, 46186, Indonesia

^b Dosen, Banten, 15323, Indonesia

¹ melamaela08@gmail.com; ² dosen01912@gmail.co.id

*² dosen01912@gmail.co.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 9 Juni 2023

Direvisi: 24 Juli 2023

Disetujui: 23 Oktober 2023

Tersedia Daring: 1 Desember 2023

Kata Kunci:

Karakter

Penggunaan Gadget

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas X yang berjumlah 348 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini yaitu 78 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Untuk analisis validitas, reliabilitas, normalitas, dan korelasi pearson/product moment peneliti menggunakan program bantuan IMB SPSS Versi 26. Berdasarkan hasil analisis data, terdapat nilai signifikan pengaruh Penggunaan Gadget (X) terhadap Karakter Peserta Didik (Y) adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai thitung $5,118 >$ nilai ttabel $1,992$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peserta Didik secara signifikan. Berdasarkan hasil pengujian koefisien korelasi antara Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peserta Didik mempunyai pengaruh dan arah yang positif yaitu memiliki koefisien korelasi $0,506$ dan signifikan (Sig, $< 0,05$). Artinya terdapat hubungan yang kuat/tinggi antara Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan.

ABSTRACT

Keywords:

Characters

Use of Gadgets

This study aims to determine the effect of the use of gadgets on the character of Class X students at SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan. This type of research uses a quantitative approach with correlational methods. The population in this study was class X students, totaling 348 students. The sample in this research was 78 students. Data collection techniques were carried out using observation, questionnaires and documentation. For analysis of validity, reliability, normality, and Pearson/product moment correlation, researchers used the IMB SPSS Version 26 assistance program. Based on the results of data analysis, there is a significant value of the influence of the use of Gadgets (X) on Student Character (Y) is $0.000 < 0.05$ and the tcount value is $5.118 >$ ttable value 1.992 , then H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is a significant influence between the use of gadgets on students' character. Based on the results of testing the correlation coefficient between Gadget Use and Student Character, it has a positive influence and direction, namely having a correlation coefficient of 0.506 and significant (Sig, < 0.05). This means that there is a strong/high relationship between the use of gadgets and the character of Class X students at SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan.

© 2023, Mela Maelatussa'adah, Endang Prastini
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Era digital merupakan bukti dari perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menjadi keharusan untuk menguasai teknologi, karena kemajuan teknologi ini dapat mempermudah aktifitas manusia di kehidupan sehari-hari. Dapat diambil contoh, salah satunya yaitu *gadget* yang pada saat ini menjadi konsumsi masyarakat. Dengan menggunakan *gadget* dunia yang sangat luas pun akan berada digenggaman, jarak yang jauh akan terasa dekat karena mudahnya mengakses segala jaringan internet. Dengan adanya *gadget* masyarakat sangat dimudahkan dalam melakukan berbagai macam aktivitas yang dahulu sulit dilakukan. Namun pada posisi lain *gadget* mempunyai pengaruh besar terhadap orang disekitarnya, karena ketika seseorang sedang sibuk dengan *gadget* maka seseorang akan lupa terhadap waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya. Sekarang ini hampir semua kalangan terutama remaja menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap remaja yang menggunakan *gadget* menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget* sehingga hal ini mempengaruhi perilaku mereka di dalam keluarga. Kegiatan yang biasanya dilakukan dengan berbincang dengan keluarga sekarang diisi dengan memainkan *gadget*.

Penggunaan *gadget* yang semakin menyebar luas dikalangan remaja serta yang tidak terkontrol penggunaannya dapat mempengaruhi pola pikir mereka. Hal tersebut mengakibatkan dampak yang tidak baik untuk kehidupan mereka. Ketergantungan pada *gadget* disebabkan lamanya durasi dalam penggunaannya, ini dapat membuat seseorang memiliki kepribadian antisosial. Sikap individualis akan muncul saat mereka terlalu asik dengan *gadget* yang ada di genggamannya. Bahkan dapat terlihat saat mereka lupa tidak membawa *gadget* yang dimilikinya mereka akan merasa ada yang kurang ataupun gelisah.

Seringkali hal ini membawa dampak buruk bagi para pelajar, fokus belajarnya terganggu sehingga mengakibatkan turunnya prestasi belajar peserta didik. Remaja yang sudah ketergantungan *gadget* akan lebih mempercayakan semua masalahnya pada *gadget* yang mereka miliki. Mereka akan lebih merasa tenang ketika menceritakan masalahnya di media sosial daripada bercerita ke orang tua, kerabat atau teman dekatnya.

Dampak *gadget* ini sangat besar, pada dasarnya *gadget* diciptakan untuk mempermudah semua aktivitas manusia, namun kini pengaruh *gadget* sangat terlihat pada proses sosialisasi manusia itu sendiri. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak diawasi akan berpengaruh pada karakter seseorang tersebut, yaitu dapat terlihat dalam cara berinteraksi sosial terhadap lingkungannya baik internal maupun eksternal.

Banyak dijumpai saat ini dikalangan remaja, mereka lebih mementingkan *gadget* yang dimilikinya daripada lingkungan sekitar, bahkan saat berjalan pun pandangan mereka hanya fokus pada layar *gadget* nya. Jangankan untuk menyapa orang-orang yang ada disekitarnya saat disapa sekali pun kadang mereka tidak mendengarnya. Dengan maraknya penggunaan *gadget* yang tidak tersaring akan memudahkan kejahatan yang tidak terduga terjadi, oleh karenanya dasar hukum tentang bermedia sosialpun diatur dalam UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), UU ini dikeluarkan pada awalnya untuk melindungi kepentingan Negara, publik, dan swasta dari kejahatan siber (*cybercrime*). Saat itu ada 3 pasal mengenai *defamation* (pencemaran nama baik), penodaan agama, dan ancaman *online*. Namun sekarang telah ada perubahan yaitu, pertama, delik aduan yang semua orang tidak bisa melaporkan dan, kedua, tidak ada penahanan. Di dalam UU ITE yang baru telah dijelaskan bagaimana cara menggunakan media sosial yang benar.

KAJIAN TEORI

Pengertian Karakter

Secara etimologi, istilah karakter berasal dari bahasa Latin *character*, yang antara berarti watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian dan akhlak. Istilah *character*, *kharsian*, dan *xharas* yang berarti *tool for marking, to engrave, dan pointed stake*. Dalam bahasa Inggris, di terjemahkan menjadi *character*. *Character* berarti tabiat, budi pekerti, watak. Dalam kamus psikologi, arti karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang.

Secara terminologi (istilah), karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada faktor kehidupannya sendiri. Oleh karenanya perilaku atau karakter seseorang dapat dibentuk oleh lingkungan dan pergaulan orang tersebut.

Karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budipekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temprament, watak”. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat dan berwatak”. Maka dari itu karakter yang timbul dari setiap orang itu timbul dari dalam dirinya.

Gadget

Pengertian Gadget

“*an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty*”. Yang berarti perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis akan tetapi sering dianggap sebagai hal baru (Syarif, N. 2015). Perkembangan *gadget* yang tidak ada hentinya membuat alat elektronik ini akan terus terasa menjadi hal baru. Semakin modern nya perkembangan zaman berpengaruh juga pada perkembangan *gadget* ini. Saat ini *gadget* semakin canggih dengan kelengkapan fitur-fitur baru didalamnya yang tentu akan mempermudah aktifitas manusia. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

2. Metode

Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan

Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan ekspresi matematis dari hubungan-hubungan kuantitatif.

3. Hasil dan Pembahasan

Deskriptif Data

Data hasil penelitian adalah data yang diperoleh dari penyebaran instrument penelitian berupa angket pada variabel X (penggunaan *gadget*), dan variabel Y (karakter peserta didik). Berikut ini adalah deskripsi data untuk masing-masing variabel. Uji Statistik Deskriptif dilakukan untuk mengetahui hasil mean, median, modus kuartil, desil, varians dan simpangan

baku. Untuk mengetahui dari hasil uji statistic ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Versi 26.

Tabel 1. Desciptive Statistic

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maxsimum Statistic	Sum Statistic	Mean c	Std. Error	Std. deviation Statistic	Variance Statistic	Skewness Statistic	Std. error	Kurtosis Statistic	Std. error
Penggunaan Gadget	78	28	52	80	5310	68,08	,851	7,516	56,488	-,161	,272	-1,077	,538
Karakter Pserta Didik	78	30	48	78	5000	64,10	,820	7,241	52,431	,243	,272	-,974	,538
Valid N	78												

Berdasarkan Tabel 4.3 diatas dapat diketahui bahwa dari 78 sampel nilai mean penggunaan gadget lebih besar yaitu 68,08 dengan selisih sebesar 3,98. Dan nilai Std. deviation penggunaan *gadget* juga lebih besar yaitu 7,516 dibandingkan dengan nilai karakter peserta didik yaitu 7,241.

Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Validitas

Tabel 1. Output Uji Validitas Variabel Penggunaan Gadget

No	Sig	Interpretasi
Item01	,000	VALID
Item02	,000	VALID
Item03	,000	VALID
Item04	,000	VALID
Item05	,000	VALID
Item06	,000	VALID
Item07	,000	VALID
Item08	,000	VALID
Item09	,000	VALID
Item10	,000	VALID
Item11	,000	VALID
Item12	,000	VALID
Item13	,000	VALID
Item14	,000	VALID
Item15	,000	VALID
Item16	,000	VALID
Item17	,000	VALID
Item18	,000	VALID
Item19	,000	VALID
Item20	,000	VALID

Tabel 2. Output Uji Validitas Variabel Karakter Peserta Didik

No	Sig	Interpretasi
Item01	,000	VALID
Item02	,000	VALID
Item03	,000	VALID
Item04	,000	VALID
Item05	,000	VALID
Item06	,000	VALID
Item07	,000	VALID
Item08	,000	VALID
Item09	,000	VALID
Item10	,000	VALID
Item11	,000	VALID
Item12	,000	VALID
Item13	,000	VALID
Item14	,000	VALID
Item15	,000	VALID
Item16	,000	VALID
Item17	,000	VALID
Item18	,000	VALID
Item19	,000	VALID
Item20	,000	VALID

Validitas instrument angket variabel Penggunaan *Gadget* dan Karakter Peserta Didik dapat diketahui apabila nilai Sig. kurang dari ($<$) 0,05 maka dikatakan Valid dan jika nilai Sig. lebih dari ($>$) 0,05 maka dapat dikatakan Tidak Valid. Hasil perhitungan dapat dilihat dari output uji validitas dengan menggunakan IBM SPSS Versi 26.

Berdasarkan tabel uji validitas dapat diketahui bahwa dari ke 20 item instrument angket penggunaan *gadget* semua item dikatakan Valid karena nilai Sig. $<$ 0,05. Selain itu berdasarkan tabel uji validitas dapat diketahui bahwa dari ke 20 item instrument angket karakter peserta didik semua item dikatakan Valid karena nilai Sig. $<$ 0,05.

b. Uji Reliabilitas

Tingkat reliabilitas dapat diketahui jika nilai r_{AC} antara 0,00 sampai dengan 0,19 termasuk kategori sangat rendah. Jika nilai r_{AC} antara 0,20 sampai dengan 0,39 termasuk kategori rendah. Jika nilai r_{AC} antara 0,40 sampai dengan 0,59 termasuk kategori tinggi. Jika nilai r_{AC} antara 0,60 sampai dengan 0,79 termasuk kategori tinggi. Dan jika nilai r_{AC} antara 0,80 sampai dengan 1,0 termasuk kategori sangat tinggi. Hasil dari Uji Reliabilitas dapat diketahui sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Output Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan *Gadget*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.909	20

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa nilai $r_{AC} = 0,909$ itu berarti instrument termasuk kepada kategori nilai r_{AC} antara 0,80 sampai dengan 1,0 yang memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Tabel 4. 4 Output Uji Reliabilitas Variabel Karakter Peserta Didik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.891	20

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diketahui bahwa nilai $r_{AC} = 0,891$ itu berarti instrument termasuk kepada kategori nilai r_{AC} antara 0,80 sampai dengan 1,0 yang memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Dari hasil Uji Reliabilitas kedua instrument maka dapat diketahui bahwa tingkat reliabilitas termasuk kedalam kategori reliabilitas sangat tinggi dengan nilai r_{AC} Penggunaan Gadget 0,909 dan nilai r_{AC} Karakter Peserta Didik 0,891. Itu berarti bahwa tingkat reliabilitas kedua instrument termasuk reliabilitas sangat tinggi.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

**Tabel 4. 5 Output Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		78
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.24450331
Most Extreme Differences	Absolute	.048
	Positive	.037
	Negative	-.048
Test Statistic		.048
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) *One-Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 (Sig > 0,05). Maka dapat dikatakan bahwa data variabel Penggunaan *Gadget* dan Karakter Peserta Didik terdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Setelah peneliti memasukan dan menggunakan bantuan aplikasi SPSS Versi 26 untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear dalam uji linearitas ini, peneliti membandingkan nilai signifikan dengan 0,05 untuk mengetahui arah hubungan antara variabel Penggunaan Gadget dengan Karakter Peserta Didik linear atau tidak berdasarkan *Deviation From Linearity* pada tabel berikut ini

**Tabel 4. 6 Output Uji Linearitas
ANOVA Table**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Karakter Peserta Didik * Penggunaan Gadget	Between Groups	1911.456	26	73.518	1.764	.042
	(Combined) Linearity Deviation from Linearity	1034.655	1	1034.655	24.823	.000
		876.800	25	35.072	.841	.674
Within Groups		2125.724	51	41.681		
Total		4037.179	77			

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui nilai Sig. *Deviation From Linearity* 0,674 lebih besar daripada 0,05 maka terdapat hubungan linear pada variabel Penggunaan *Gadget* dengan Karakter Peserta Didik.

a. Analisis Uji F

Untuk menguji apakah model regresi yang kita buat baik/signifikan atau tidak baik/non-signifikan dilakukan uji f sebagaimana dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4. 7 Output Uji F ANOVA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1034.655	1	1034.655	26.189	.000 ^b
	Residual	3002.524	76	39.507		
	Total	4037.179	77			

a. Dependent Variable: Karakter Peserta Didik

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Berdasarkan Tabel 4.10 diketahui nilai signifikasi untuk pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan f hitung $26,189 >$ nilai f tabel $3,965$. Hal tersebut membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peserta Didik secara signifikan.

a. Analisis Uji T

Untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebasnya secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikatnya dilakukan uji t sebagaimana dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4. 8 Output Uji T Coefficients

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	30.900	6.527		4.734	.000
	Penggunaan Gadget	.488	.095	.506	5.118	.000

a. Dependent Variable: Karakter Peserta Didik

Berdasarkan Tabel 4.11 bahwa hasil uji T (parsial) menunjukkan bahwa nilai signifikan pengaruh Penggunaan Gadget (X) terhadap Karakter Peserta Didik (Y) adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $5,118 >$ nilai t tabel $1,992$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik secara signifikan.

c. Uji Koefisien Determinasi (Uji R^2)

Untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model menerangkan variasi variabel dependen. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen sangat terbatas. Menurut Chin (1998), nilai R-Square dikategorikan kuat jika lebih dari 0,67, moderat jika lebih dari 0,33 tetapi lebih rendah dari 0,67, dan lemah jika lebih dari 0,19 tetapi lebih rendah dari 0,33.

Tabel 4. 9 Output Uji R Model Summary

Model Summary						
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate		
1	.506 ^a	.256	.246	6.285		

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable, Karakter Peserta Didik

Berdasarkan Tabel 4.12 diketahui bahwa nilai Adjust R Square (koefisien determinasi) sebesar 0,246 yang artinya pengaruh variabel independent (X) terhadap variabel dependen (Y) sebesar 24,6 %. Dan untuk nilai Koefisien Determinasi (R-Square) sebesar 0,256 hal ini menunjukkan pengaruhnya sebesar 25,6 % dengan kategori lemah.

d. Uji Korelasi

Untuk mengetahui hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis korelasi *Product Moment* dari Pearson. Hasil dari pengujian korelasi pada variabel penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4. 10 Output Uji Korelasi
Correlations

		Penggunaan Gadget	Karakter Peserta Didik
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.506**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	78	78
Karakter Peserta Didik	Pearson Correlation	.506**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	78	78

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

Berdasarkan Tabel 4.13 diketahui hasil korelasi antara Penggunaan Gadget dan Karakter Peserta Didik menunjukan angka koefisien korelasi Pearson sebesar 0,506. Kedua variabel X dan Y yaitu Penggunaan *Gadget* dan Karakter Peserta Didik berkorelasi (Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05) dengan derajat hubungan korelasi kuat dan bentuk hubungan positif. Dapat dikatakan bahwa Penggunaan *Gadget* dapat Mempengaruhi Karakter Peserta Didik. Dengan demikian hipotesis penelitian ini Ha diterima dan Ho ditolak.

Pembahasan

Dari output SPSS yang telah disajikan diatas hasil korelasi antara Penggunaan Gadget dengan Karakter Peserta Didik menunjukan angka koefisien korelasi Pearson sebesar 0,506, maka derajat hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Karakter Peserta Didik adalah tinggi/kuat. Hal ini diperkuat berdasarkan interpretasi menurut Suharsimi Arikunto yang dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4. 11 Interpretasi Nilai Korelasi

Besarnya Nilai	Interpretasi
Antara 0,700 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,500	Tinggi
Antara 0,500 sampai dengan 0,400	Agak Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,300	Sedang
Antara 0,300 sampai dengan 0,200	Agak Tidak Tinggi
Antara 0,200 sampai dengan 0,100	Tidak Tinggi
Antara 0,100 sampai dengan 0,000	Sangat Tidak Tinggi

Selanjutnya nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ maka hipotesis kerja diterima yang artinya ada pengaruh antara Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik di SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh data $t^{\text{hitung}} = 5,118$ dan $t^{\text{tabel}} 1,992$ dengan kriteria pengujian jika $t^{\text{hitung}} < t^{\text{tabel}}$ maka Ho diterima dan Ha ditolak dan jika $t^{\text{hitung}} > t^{\text{tabel}}$ maka Ho ditolak dan Ha diterima karena $t^{\text{hitung}} > t^{\text{tabel}}$ hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik di SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan.

Kedua nilai koefisien korelasi sebesar 0,506 yang bertandakan positif memiliki arti bahwa Penggunaan *Gadget* dapat mempengaruhi Karakter Peserta Didik. Jadi kesimpulannya yang didapat dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang berarti antara Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik di SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan, mengenai Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang ada, penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis dengan menggunakan regresi linear sederhana menunjukan adanya pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik. Dari perhitungan diperoleh terdapat nilai signifikan pengaruh Penggunaan *Gadget* (X) terhadap Karakter Peserta Didik (Y) adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai $t^{\text{hitung}} 5,118 > \text{nilai } t^{\text{tabel}} 1,992$ maka Ho ditolak dan Ha

- diterima. Artinya terdapat pengaruh antara Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik secara signifikan.
2. Berdasarkan hasil pengujian koefisien korelasi antara Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik mempunyai pengaruh dan arah yang positif yaitu memiliki koefisien korelasi 0,506 dan signifikan (Sig, < 0,05). Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa derajat hubungan antara Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik adalah tinggi/kuat.
 3. Penelitian ini menghasilkan besarnya hasil koefisien determinasi pada nilai R Square sebesar 0,246 yang berarti bahwa Penggunaan *Gadget* memberikan pengaruh sebesar 24,6 % terhadap Karakter Peserta Didik di SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan.
 4. Berdasarkan pengamatan saat di SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan, terdapat pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik. Karakter peserta didik dipengaruhi oleh *gadget* yang digunakan, ini dapat berupa karakter negatif dan positif.
 5. Tujuan dan hipotesis peneliti ini membuktikan bahwa pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Peserta Didik diterima.

5. Ucapan Terima Kasih

Terimakasih penulis ucapkan untuk semua pihak yang ikut membantu menyelesaikan penelitian ini. Terimakasih SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan yang telah memberikan dukungan demi terlaksananya penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Ahmadi, A. (2009). Psikologi sosial. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin, Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya, Yogyakarta: Liberty, 1995.
- Chin, W.W. (1998). The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modeling. *Modern Methods for Business Research*, 295, 336.
- J.P. Chaplin, Dictionary of Psychology, Kartini Kartono, Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan (Jakarta: Grafindo, 2006), hal. 469.
- Sudarsono. (1997). Kamus konseling. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2014. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D". Penerbit: CV Alfabet Bandung.
- Chusna, Puji. 2017. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17(2 SE-Articles).
- Clara Dewanti Tania, d. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. Volume 1. Nomor 3.
- Hana, P. &. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Volume 1. Nomor 1.
- Hulasoh, E., Syamsuddin, R. A., Praditya, A., Lisdawati, L., & Supardi, S. (2020). PENGARUH GADGET TERHADAP PRESTASI BELAJAR REMAJA DI ERA MILENIAL PADA LEMBAGA BIMBINGAN BELAJAR DAARUL 'ULUUM PETUKANGAN UTARA, PESANGGRAHAN, JAKARTA SELATAN. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 50-59.
- Inanna, I. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral. *JEKPEND" Jurnal Ekonomi dan Pendidikan"*, 1(1), 27-33.



- Iswanti, D. I., Lestari, S. P., & Hani, U. (2020). Gadget use Relationship Towards Adolescent Social Behavior. *Jurnal Keperawatan*, 12(4), 815-822.
- Maunah, Binti. (2007). "Perubahan Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan." 176–186
- Mayasari, D. (2019). Analisis Metakognisi Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Tipe Kepribadian Hipocrates. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 3(1), 34-39.
- Nourwahida, C. D. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah).
- Pratiwi, R. D., Kusumawati, S. D. A., Unayah, M., Kusumawati, U., & Andriati, R. (2022). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan karakter pada anak late childhood: studi literatur. *Nursing Analysis: Journal of Nursing Research*, 2(1), 1-14.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2132-2140.
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167-1173.
- Subhi, M. B. (2016). *Implementasi pendidikan karakter dalam membentuk sikap sosial peserta didik melalui pembelajaran IPS Terpadu kelas VIII D di SMPN 1 Purwosari* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia. *Jurnal Region*, 1(3), 1-19.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Syarif, N. (2015). Pengaruh perilaku pengguna smartphone terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK TI Airlangga Samarinda. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 213-227.
- Vivi, P., Badruli, M., & Fitroh Setya, P. P. (2021). Analisis Dampak Gadget Pada Pembentukan Karakter Dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 7(1), 7-13.
- WALIID, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR)
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif.
- Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi.
- UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).