

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KARAKTER SISWA DI SMP NEGERI 01 CAMPALAGIAN KABUPATEN POLEWALI MANDAR

AHMAD WALIID
FAKULTAS ILMU SOSIAL
Email: menarahputih225@gmail.com

ABSTRAK

Ahmad Waliid, 2019. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar (dibimbing oleh Muh. Said, S.Pd., M.Pd dan Dr. Ibrahim, S.Ag., M.Pd).

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui gambaran Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. 2) Untuk mengetahui karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistic kuantitatif deskriptif. Variabel penelitian terdiri dari penggunaan gadget (Variabel X) dan karakter siswa sebagai (variabel Y). Populasi penelitian ini adalah siswa SMP 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar 764 siswa serta yang menjadi VII, VIII, dan X sebanyak 100 siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis statistic deskriptif dan analisis inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran penggunaan gadget dalam kategori “cukup baik” dan gambaran karakter siswa tergolong kategori “sangat baik”. Serta ada pengaruh positif yang signifikan antara pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar.

Kata Kunci :

ABSTRACT

The objective of the research was to find out that farmer group of Je'nemattallasa was formed in 1995. Grouping the farmer of Je'nemattallasa in North Polongbangkeng Utara subdistrict based on request of government, if they needed to get a help like a bit of blood, they had to work in group and because of the willingness to improve the economic social condition in society. The effect of creating the group built a relation between them, it was supported by the group and enhanced social status that was felt. This paper was historical research that applied historical method within steps heuristic or instrument for getting the data, source criticism, interpretation, historiography or writing. It used field research. The data instruments were interview (the documents of villages and BPS of Takalar regency), and also connected literatures.

Keyword :

A. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi dan komunikasi sangat mutakhir. Hal itu terbukti dengan bermunculan berbagai perangkat, baik perangkat lunak maupun perangkat keras yang dapat menunjang pekerjaan manusia. Dengan keberadaan teknologi itu, segala pekerjaan manusia menjadi lebih muda dan lebih efisien. Kemajuan teknologi komunikasi informasi salah satunya ditandai dengan meningkatnya penggunaan media jejaring sosial. Pengguna jejaring sosial sebagian besar adalah kelompok remaja, keberadaan media jejaring sosial dapat menimbulkan dampak positif dan juga dampak negatif pada masyarakat khususnya remaja.

Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta orang menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet.

Dari aspek pengaturan melalui peraturan perundang-undangan yang ada di Indonesia pemerintah membuat beberapa undang-undang dan peraturan kementerian yang berkaitan dengan penggunaan situs internet antara lain adalah undang-undang nomor 44 tahun 2008 tentang pornografi, undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, dan peraturan menteri komunikasi dan informatika Republik Indonesia nomor 19 tahun 2014 tentang penanganan situs internet bermuatan negatif.

Meski telah ada peraturan perundang-undangan yang mengatur, namun dalam hal ini terdapat masalah penyebaran pornografi melalui situs internet dan *game online* yang memberikan dampak buruk bagi anak. Masalah tersebut berkaitan dengan batas usia penggunaan *game online* dan situs internet

bagi anak yang belum diatur dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia.

Permasalahan yang sering terjadi di SMP Negeri 01 Campalgian Kabupaten Polewali mandar adalah adanya beberapa siswa yang sering menggunakan gadget di kelas pada saat proses jam pelajaran berlangsung. Sehingga mengganggu proses belajar mengajar di sekolah Meskipun adanya aturan sekolah yang melarang membawa *gadget* ke sekolah, tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa masih banyak siswa yang melanggar aturan tersebut.

Sebenannya *gadget* juga dapat bermanfaat bagi siswa jika digunakan untuk kepentingan belajar. *Gadget* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya disekolah. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit siswa yang memanfaatkan pada sisi ini, gadget yang mereka miliki lebih banyak digunakan untuk *chattingan*, main *game*, dengar musik, nonton tayangan *audio visual*, serta facebook-an. Dibandingkan untuk mencari materi pembelajaran

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penggunaan gadget di Smp Negeri 01 Campalgian Kabupaten Polewali mandar?
2. Bagaimana gambaran karakter siswa di Smp Negeri 01 Campalgian Kabupaten Polewali Mandar?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter siswa di Smp Negeri 01 Campalgian Kabupaten Polewali Mandar?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan gadget di Smp Negeri 01

Campalagian Kabupaten Polewali mandar.

2. Untuk mengetahui karakter siswa di Smp Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter siswa di Smp Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a) Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran
- b) terkait dengan pengaruh penggunaan *Gadget*.
- c) Diharapkan dapat menjadi bahan informasi tentang konsep penggunaan gadget dan konsep karakter siswa.

2. Manfaat Praktis

- a) Peneliti diharapkan hasil temuan penelitian ini memberi kontribusi pengalaman pilan bagi peneliti dalam mengaplikasikan teori secara empiris yang sejalan dengan disiplin ilmu peneliti.
- b) Siswa diharapkan penelitian ini dapat memberikan pembelajaran terhadap siswa, khususnya siswa di SMP Negeri 01 Campalagian dalam menggunakan *Gadget*, supaya dapat memberikan dampak dan pengaruh yang bersifat positif terhadap kehidupan sosialnya.
- c) Sekolah diharapkan hasil temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran atau saran-saran atau kebijakan sekolah khususnya terkait dengan penggunaan *Gadget* dikalangan siswa.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Gadge

a. Pengertian Gadge

Gadget atau dalam bahasa Indonesia *gawai* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis atau

instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.

Menurut (Hana, 2017) *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

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. (Clara Dewanti Tania, 2016).

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa, *gadget*, adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang berfungsi sebagai media alat komunikasi moderen sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Dari berbagai pendapat ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak negatif gadget terhadap anak/siswa dapat dipengaruhi dari segi psikologi dari anak maupun siswa itu sendiri salah satunya yaitu, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain.

b. Keterkaitan Gadget dengan Media

Menurut (Atmadja Nengah Bawa, 2018), media adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Dan menurut Burton menyatakan bahwa istilah media berlaku bagi produk-produk informasi dan hiburan dari industri-industri media, begitu juga contoh-contoh telekomunikasi yang membantu membawa produk-produk tersebut kepada kita.

Jejaring sosial melalui media sosial telah menjamur sedemikian rupa. Misalnya,

facebook, instagram, linkedin, twitter, youtube, path dan sebagainya. Melalui Sosial Media ini, maka perkawanan dan persahabatan lalu menjadi sangat mudah untuk diakses. Demikian untuk saling berkomunikasi dan berhubungan sosial juga menjadi sangat gampang. (Jarot, 2016) *Gadget* baik *laptop, ipad, tablet* atau *smartphone* adalah teknologi yang berisi aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada didunia ini. (Alyusi Shiefti Dyah, 2018)

c. Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* dikalangan anak menyita banyak perhatian dari berbagai kalangan, dari beberapa fakta terlihat dari tahun ke tahun mengalami peningkatan signifikan. Tentu ini menjadi masalah besar bagi Negara kita selanjutnya. Anak-anak biasa mendapatkan *gadget* canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan *gadget* canggih kepada anaknya dengan tujuan, yang pertama untuk bermain *games* pada fitur-fitur yang telah disediakan pada *gadget* tersebut. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai *gadget*. Bahkan, orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan *gadget* yang dimilikinya. (Warisyah, 2015).

Masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan lagi dari *gadget*. *Gadget* memang ada positifnya bagi anak, menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa Inggris lebih mudah, meningkatkan logika lewat *game* interaktif dan edukatif. Mereka bisa belajar aneka pelajaran, mencari journal, bahan pelajaran, ilmu pengetahuan, mengetahui ada PR (Pekerjaan Rumah), mengirim tugas, jadwal kuliah, semua bisa lewat *gadget*. (Jarot, 2016).

Namun *gadget* juga berisi *game* yang merusak, pornografi maupun ajaran yang salah, hingga yang sesat atau ajaran setan sekalipun, semua tersedia dan dalam jangkauan saja. Penggunaan *gadget* yang berlebihan (kecanduan), apalagi untuk konten

yang tidak baik, seperti kekerasan (*game* dan film) serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negatif baik perilaku anak dan kemampuan anak, bahkan merusak otak secara permanen. (Jarot, 2016)

d. Indikator Penggunaan Gadget

Menurut Kuncoro, Gadget adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. Gadget juga adalah sebuah piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Keberadaan *gadget* memberi pengaruh positif dan negatif, salah satu faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain.

1) Menambah pengetahuan :

Dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi mengenai tugas sekolah.

2) Melatih kreativitas anak :

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk ADHD (*attention deficit hyperactivity disorder*) dimana ini merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak diuntungkan oleh permainan yang memiliki daya kreatifitas tinggi terdapat di *gadget*.

3) Mengganggu konsentrasi belajar :

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, *games, dll*. Fitur-fitur tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran disekolah ketika proses belajar berlangsung. Misalnya, ketika guru menerangkan pelajaran, siswa bermain *gadget* dibelakang atau menggunakan untuk hal yang tidak baik diluar dari pengawasan orang tua diluar lingkungan rumah.

4) Mempengaruhi perilaku anak :

Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi adalah pengetahuan terlengkap dan final. (Mariskhana, 2017)

2. Karakter

Karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa seperti bakat, motivasi, dan hasil belajar yang telah dimilikinya. (Amiruddin, 2016)

Dalam KBBI karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak. Karakter yang baik merupakan hal yang kita inginkan bagi anak kita. Seorang filsuf yunani bernama Aristoteles mendefinisikan karakter yang baik sebagai kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri seseorang dan orang lain.

Aristoteles mengingatkan kepada kita tentang apa yang cenderung kita lupakan di masa sekarang ini: kehidupan yang berbudi luhur termasuk kebaikan yang berorientasi pada diri sendiri (seperti kontrol diri dan moderasi) sebagaimana halnya dengan kebaikan yang berorientasi pada hal lainnya (seperti kemurahan hati dan belas kasihan), dan kedua jenis kebaikan ini berhubungan. Kita perlu untuk mengendalikan diri kita sendiri – keinginan kita sendiri, hasrat kita – untuk melakukan hal yang baik bagi orang lain.

Menurut (Kesuma Dharma, 2013), pendidikan karakter adalah sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuh kembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu perilaku kehidupan orang itu.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan yaitu, pendidikan karakter adalah usaha untuk mendidik anak untuk menumbuhkan nilai-nilai kehidupan menjadi perilaku yang lebih baik. Kementerian pendidikan nasional mendefinisikan karakter sebagai watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.

Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. (Abdul Hamid, 2018)

Menurut (Abdul Hamid, 2018), adalah nilai yang telah menjadi sikap mental yang mengakar dalam jiwa, lalu tampak dalam bentuk tindakan dan perilaku yang bersifat tetap, natural, dan refleksi. Karakter tidak sekali terbentuk lalu tertutup, tetapi terbuka bagi semua bentuk perbaikan, pengembangan, dan penyempurnaan.

Sementara itu, Sudewo mendefinisikan karakter sebagai kumpulan sifat baik yang menjadi perilaku sehari-hari, sebagai perwujudan kesadaran menjalankan peran, fungsi, dan tugasnya dalam mengemban amanah dan tanggung jawab. Definisi ini memiliki pengertian bahwa karakter menjadi landasan bagi seseorang dalam menjalankan peran dan fungsinya sesuai amanah dan tanggung jawab.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian karakter diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakter adalah watak, kumpulan beberapa sifat pribadi seseorang yang dijalankan lewat kesehariannya.

B. KERANGKA PIKIR

Perlu adanya pengawasan yang ketat saat penggunaan *gadget* dalam lingkungan sekolah. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi siswa. Siswa yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas.

Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama dan mencari sumber belajar.

C. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan dugaan sementara dimana kebenarannya perlu dibuktikan dalam sebuah penelitian. Hipotesis yang diajukan

dalam penelitian ini adalah Terdapat pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa di Smp Negeri 01 Campalagian.

D. METODE PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2016), “Metode kuantitatif disebut sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis”.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, karena penelitian ini adalah jenis penelitian pengumpulan data dan analisis datanya menggunakan angka kuantitatif. Sedangkan deskriptif yang dimaksud adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan satu variabel dengan satu kelompok.

2. Variabel Penelitian dan Desain Penelitian

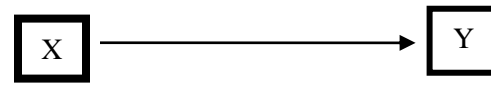
a. Variabel Penelitian

Dalam suatu penelitian, variabel merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian penelitian. Maka variabel-variabel penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen variable*) dan variabel terikat (*dependen variable*). Sehingga dalam penelitian ini yang menjadi variabel adalah penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas (X) dan karakter siswa sebagai variabel terikat (Y).

b. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa.

Untuk memudahkan mengetahui proses pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini, maka dibuatkan desain penelitian sebagai acuan dalam pengambilan data. Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Skema Desain Penelitian

Keterangan :

X= Penggunaan *Gadget*

Y= Karakter Siswa

3. Definisi Operasional Variabel Dan Pengukuran Variabel

a. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu variabel X adalah penggunaan *gadget* dan variabel Y adalah karkater siswa. Kedua variabel penelitian tersebut dioperasionalkan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan *Gadget* adalah sesuatu yang digunakan berupa barang elektronik kecil dan mempunyai banyak fungsi, seperti untuk sumber belajar, sumber informasi dan hiburan, dan selalu hadir dengan pembaruan yang *update*. Adapun indikator dalam variabel ini adalah teks, video, audio, dan gambar.
- 2) Karakter siswa adalah siswa yang memiliki watak,sifat,akhlak ataupun kepribadian yang membedakan seorang individu dengan individu lainnya. Atau karakter dapat juga dikatakan sebagai keadaan yang sebenarnya dari dalam diri seorang individu, yang membedakan antara dirinya dengan individdu lainnya.

b. Pengukuran Variabel

Untuk mengukur variabel penelitian ini maka digunakan instrumen berupa angket yang diajukan kepada responden dengan menggunakan *skala Likert*.

Menurut (Sugiyono, 2016), “*skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”.

Dalam *skala Likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan *skala Likert* mempunyai

gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberikan skor, misalnya:

1. Sangat setuju /selalu/ sangat positif
= Skor 5
2. Setuju/ sering/ positif = Skor 4
3. Kurang Setuju/ kadang-kadang/ netral
= Skor 3
4. Tidak Setuju/ hampir tidak pernah/
negatif = Skor 2
5. Sangat tidak setuju/ tidak pernah
= Skor 1

Berpedoman dari pendapat tersebut, maka untuk menentukan kategori pada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa, penelitian memilih standar pengukuran yaitu 63-74 dikategorikan sangat baik, 51-62 dikategorikan baik, 39-50 dikategorikan cukup baik, 27-38 dikategorikan kurang baik, 15-26 dikategorikan tidak baik.

4. Populasi Dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan seluruh data yang menjadi perhatian, dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Jadi populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi SMP Negeri 01 Campalagian adalah 764 siswa. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7 sampai kelas 9.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Teknik yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari suatu populasi adalah Teknik Slovin dengan rumus sebagai berikut:

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

dimana:

n = Sampel

N = Populasi

e² = Perkiraan tingkat kesalahan

Berdasarkan dari populasi yang ada, maka penulis melakukan penarikan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan

Proportionate Stratified Random Sampling. Diketahui jumlah populasi siswa SMPN 1 Campalagian (N) = 764 dan tingkat presisi yang ditetapkan sebesar 10%. Berdasarkan data tersebut diperoleh jumlah sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$
$$n = \frac{130}{1+(764)(0,01)(0,01)}$$
$$n = 100$$

5. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang akan digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah dengan tiga cara, yaitu melalui observasi, angket, dan dokumentasi.

a. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi atau pengamatan langsung kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam hal ini pelaksanaan langsung di lapangan.

b. Angket

Angket merupakan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden, dalam hal ini angket diberikan kepada siswa/siswi untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang bersumber dari arsip-arsip atau dokumen sekolah yang dianggap penting. Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui data responden yang akan diteliti di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar.

6. Teknik Analisis Data

Kegiatan yang cukup penting dalam keseluruhan proses penelitian adalah pengolahan data. Dengan pengolahan data dapat diketahui tentang makna dari data yang berhasil dikumpulkan sehingga hasil penelitian akan segera diketahui.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis

deskriptif dan dan teknik analisis inferensial yang bertujuan untuk mengkaji variabel penelitian.

a. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis statistik deskriptif adalah teknik data yang bertujuan untuk mendeskripsikan kedua variabel dengan menggunakan analisis persentase dan rata-rata (mean) serta standar deviasi.

1) Persentase

$$P \frac{f}{N} \times 100 \%$$

dimana:

P = Angka persentase

f = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah responden/sampel

2) Rata-rata (mean)

$$M = \frac{\sum Xi}{N}$$

dimana:

M = Rata-rata

x = Nilai/harga

N = Jumlah data

3) Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sum X^2}{N}$$

dimana:

SD = Standar deviasi

X = Nilai harga

N = Jumlah data

b. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui kenormalan data tentang pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap sikap sosial siswa. Uji normalitas yang digunakan adalah rumus Chi Kuadrat dengan rumus:

$$X_h^2 = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

dimana:

X = Harga Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian ini dilakukan dengan membandingkan harga Chi Kuadrat hitung dengan harga tabel. Bila harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan Chi

Kuadrat ($X_h^2 \leq X_t^2$), maka distribusi dinyatakan normal, dan apabila lebih besar (\geq) dinyatakan tidak normal.

b. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear digunakan untuk mengetahui pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap sikap sosial siswa.

Dalam rumus analisis regresi sederhana adalah:

$Y' = a + b X$

Y' = Nilai yang diprediksikan

a = Konstanta atau bila harga X = 0

B = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen

Kriteria pengujian adalah bilamana F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} pada uji taraf signifikan 15% maka H_o ditolak yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa berpengaruh maka perlu pengujian lanjutan, begitupula sebaliknya apabila F_{hitung} lebih kecil F_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka H_o diterima yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa tidak berpengaruh.

c. Analisis Korelasi Product Moment

Digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y, rumus korelasi yang digunakan:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

dimana:

r_{xy} = Koefisien korelasi

x = Nilai variabel X

y = Nilai variabel Y

selanjutnya pengujian koefisien dengan menguji hipotesis, yaitu Ho: p = 0 lawan Hi ≠ 0. Kriteria pengujian adalah terdapat hubungan jika nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel pada sampel (N) tertentu pada taraf signifikan 10% demikian pula sebaliknya.

E. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Penelitian

a. SMPN 1 Campalagian

1) Letak Geografis SMPN 1 Campalagian

Campalagian, atau dikenal juga dengan nama Tomadio, adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat, Indonesia. Kabupaten Polewali Mandar (sering disingkat Polman), adalah salah satu Daerah Tingkat II di provinsi Sulawesi Barat, Indonesia. Jumlah penduduk di kabupaten Polewali Mandar adalah 455.572 jiwa. Ibu kotanya adalah Polewali yang berjarak 246 km dari kota Makassar, Sulawesi Selatan.

Secara administratif letak SMP Negeri 01 Campalagian beralamat di Jl. Poros Majene Desa Bonde Kec. Campalagian Kab. Polman. Luas lahan seluruhnya 6.752 m² dengan luas bangunan 109,51 m².

2) Sejarah Singkat SMPN 1 Campalagian

SMP CAMPALAGIAN didirikan sedjak 1 juli 1957. Berdasarkan pertemuan yg diadakan pada tgl 30 juli 1960 diruangan SMP Campalagian dengan dihadiri oleh pemerintah sipil dan militer serta pemuka masyarakat di campalagian, menjetuskan suatu keputusan membentuk panitia penuntut SMP. Negeri di campalagian filial smp Negeri Polewali .Berdasarkan surat smp campalagian tanggal 20 Agustus 1960 kepada Kepala SMP. Propinsi Sulawesi di Makassar hal Daftar SMP Campalagian tercantum nama-nama: 1. Abd.Rasjid Abdullah 2.Baharuddin 3. M.Sail Tahir 4.A.R.Sjafei 5.Abd. Malik 6. M.Djafar 7.Sulemana. Sebagai Panitia Pembangunan SMP Campalagian tgl 15 Pebruari 1961 adalah R.A.Moetim.

3) Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMA Negeri 5 Soppeng Kabupaten Soppeng dilaksanakan setiap hari jumat pukul 14.00 WITA khusus ambalan dan diikuti oleh siswa kelas X, XI, dan XII. Kegiatan pramuka di SMA Negeri 5 Soppeng dibina oleh dua orang pembina yaitu ibu Hj. Andi Asni, S.Pd

pembina putri dan Fitriadi, S.Pd pembina putra. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMA Negeri 5 Soppeng memiliki nama ambalan putra yaitu Sudirman dan sekarang sudah berganti menjadi Arung Palakka. Sedangkan untuk ambalan putri bernama Dewi Sartika kemudian diganti menjadi We Tenri Sui. Nama ambalan tersebut diambil dari nama pahlawan di daerah asal.

❖ Visi :

“ Terwujudnya warga sekolah yang berwawasan lingkungan, Berprestasi, serta Penguasaan terhadap Iptek berlandaskan iman dan taqwa “

Untuk mencapai Visi tersebut sekolah menetapkan **indikator** sebagai berikut:

- 1) Unggul dalam prestasi akademik.
- 2) Terwujudnya lulusan yang cerdas, kompetitif, cinta tanah air, beriman, dan bertaqwa.
- 3) Terwujudnya warga sekolah yang Agamis.
- 4) Unggul dalam prestasi non akademik (olah raga, kesenian, keterampilan dan keagamaan).
- 5) Terwujudnya sistem manajemen sekolah yang transparan, akuntabel, efektif dan partisipatif.
- 6) Terwujudnya warga sekolah yang sopan dalam berbuat, santun dalam berkomunikasi.
- 7) Terwujudnya sekolah yang berwawasan lingkungan.

Unggul dalam berbagai lomba, baik tingkat kecamatan, kabupaten, provinsi maupun nasional.

❖ Misi :

- 1) Melaksanakan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik dan masyarakat.
- 2) Melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efesien.
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran dan penilaian berbasis IT.

- 4) Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler yang mencakup pengembangan kompetensi, akhlak mulia, Iptek, dan pelestarian budaya.
- 5) Meningkatkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan.
- 6) Meningkatkan sikap dan perilaku warga sekolah terhadap lingkungan sekolah.
- 7) Menyediakan sarana dan prasarana yang cukup memadai bagi terlaksananya proses pembelajaran.
- 8) Melaksanakan MBS secara utuh.

2. Penyajian Data Hasil Penelitian

a. Analisis Data Deskriptif

1) Gambaran gambaran penggunaan gadget di Smp Negeri 01 Campalgian Kabupaten Polewali mandar (Variabel X)

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan frekuensi terbanyak berada pada interval 52-67 dan frekuensi terendah berada pada interval 36-51. Diketahui dari olahan SPSS 20 bahwa nilai rata-rata (mean) dari penggunaan *gadget* (Variabel X) sebesar 65,80 dimana nilai rata-rata dikonsultasikan pada interval 52-67 yang berarti tergolong dalam kategori “cukup baik” dengan persentase 50 % dengan standar deviasi 11,912. Hal ini menggambarkan bahwa penggunaan gadget di Smp Negeri 01 Campalgian Kabupaten Polewali mandar sudah “cukup baik” ditinjau dari menambah pengetahuan, melatih kreativitas anak, mengganggu kosentrasi belajar, dan mempengaruhi perilaku anak.

2) Gambaran gambaran penggunaan gadget di Smp Negeri 01 Campalgian Kabupaten Polewali mandar (Variabel Y)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan frekuensi terbanyak berada pada interval 68-83 dan frekuensi terendah berada pada interval 68-83. Diketahui dari olahan SPSS 20 bahwa nilai rata-rata (mean) dari penggunaan *gadget* (Variabel Y) sebesar 79,00 dimana nilai rata-rata dikonsultasikan

pada interval 68-83 yang berarti tergolong dalam kategori “baik” dengan persentase 61 % dengan standar deviasi 7,098. Hal ini menggambarkan bahwa penggunaan gadget di Smp Negeri 01 Campalgian Kabupaten Polewali mandar sudah “cukup baik” ditinjau dari menambah pengetahuan, melatih kreativitas anak, mengganggu kosentrasi belajar, dan mempengaruhi perilaku anak.

b. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Normalitas Data

Kegiatan penggunaan *gadget* (X) ditemukan harga Chi Kuadrat hitung = 0.149. Harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga Chi Kuadrat Tabel = 0.955 dengan df sebesar 100. Karena harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil dari harga Chi Kuadrat tabel ($0.149 < 0.955$), maka distribusi penggunaan *gadget* (X) normal.

Selanjutnya, karakter siswa (Y) ditemukan harga Chi Kuadrat hitung = 0.123. Harga tersebut dibandingkan dengan Chi Kuadrat tabel = 0.969 dengan df sebesar 100. Karena harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil dari harga Chi Kuadrat tabel ($0.123 < 0.969$), maka distribusi data karakter siswa (Y) normal.

2) Analisis Regresi Linear Sederhana

Adapun jika nilai signifikan variabel penggunaan *gadget* (variabel X) terhadap karakter siswa (variabel Y) = $0,000 < 0,05$, maka hal tersebut menunjukkan bahwa variabel independen penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap karakter siswa.

Adapun persamaan regresi linearnya sebagai berikut:

$$Y = a + Bx$$

$$Y = 47,087 + 0,370 X$$

Berdasarkan persamaan tersebut, maka apabila penggunaan *gadget* naik 1, maka dapat diramalkan nilai atau skor karakter siswa naik sebesar 0,05. Hal ini berarti bahwa kenaikan 1 X dapat memberikan kontribusi terhadap karakter siswa. Dari hasil

perhitungan uji F_{hitung} sebesar 47,457 dan F_{tabel} (0,05 : 1 : 98) sebesar 3,94. Berarti ada pengaruh antara variabel penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa.

3) Analisis Korelasi *Product Moment*

Berdasarkan tabel, maka diperoleh korelasi antara penggunaan *gadget* dan karakter siswa dengan koefisien $r = 0,453$ kemudian dikonsultasikan pada tabel interpretasi nilai r berada pada interval 0,40 – 0,599 yang memiliki tingkat pengaruh yang sedang. Berarti terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Gambaran Penggunaan *Gadget* di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar

1) Menambah pengetahuan :

Dengan adanya *gadget*, siswa di smp negeri 01 campalagian dapat memperoleh informasi dengan cepat. Melalui fitur-fitur aplikasi *gadget* salah satunya fitur aplikasi yang dapat terkoneksi di internet. Siswa dengan mudahnya mencari atau dengan istilah lain *browsing* di salah satu fitur aplikasi di internet seperti *google chrome*, *mozilla firefox*, dan lain-lain. Dengan adanya *gadget* dapat mempengaruhi dampak positif bagi siswa karena, memudahkan siswa di smp negeri 01 campalagian menemukan sebuah informasi atau bahan materi pembelajaran di dalam salah satu fitur di *gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah ataupun digunakan sebagai media pembelajaran pada saat disekolah.

2) Melatih kreativitas anak :

Penggunaan *gadget* bagi siswa memang tidak bisa di hindari namun, di smp negeri 01 campalagian penggunaan *gadget* bagi kalangan siswa, biasanya digunakan sebagai media pembelajaran. *Gadget* di gunakan pada saat pembelajaran berlangsung, siswa kerap kali dipersilahkan oleh guru mempersentasikan materi pembelajaran

lewat aplikasi di salah satu fitur *gadget* seperti aplikasi *power point*, *video visual*, *audio visual*, dan lain-lain.

3) Mengganggu konsentrasi belajar :

Pada umumnya *gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, *games*, dan lain-lain. Fitur-fitur tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran disekolah ketika proses belajar berlangsung. Maka dari itu, untuk meminimalisir gangguan tersebut, aturan sekolah di smp negeri 01 campalagian sangat diperketat terutama dalam penggunaan *gadget* salah satunya didalam tata tertib sekolah siswa dilarang membawa *handphone* atau sejenisnya kecuali bila di pergunakan pada saat pembelajaran, itu semua harus perlu pengawasan ketat dari pihak guru.

4) Mempengaruhi perilaku anak :

Penggunaan *gadget* secara terus-menerus berdampak pada perilaku anak atau pun siswa, hal ini juga bisa mempengaruhi gaya hidup psikologi anak atau pun siswa menjadi egois dan berbudaya pamer ke siswa lainnya. Sifat ini seharusnya tidak di punyai oleh psikologi anak yang masih duduk di bangku sekolah. Pengaruh *gadget* juga dapat mempengaruhi tingkat konsumtif dan konsumerisme psikologi anak. Karena psikologi anak terbiasa belum dapat memilih informasi secara benar. Untuk mencegah perilaku siswa seperti ini di sekolah smp negeri 01 campalagian adalah dengan menerapkan aturan tata tertib sekolah salah satunya yaitu, Siswa tidak diperkenankan merubah warna rambut (pirang) baik laki-laki maupun perempuan.

b. Gambaran karakter siswa di Smp Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar

1) Jujur :

Perilaku menyontek menjadi permasalahan di sekolah. Selain itu internet juga membawa peran penting terhadap siswa dalam memperoleh informasi plagiat. Pemanfaatan media internet sebagai sarana

untuk melakukan tindakan plagiat dengan cara mengutip. Siswa yang melakukan tindakan *copy paste* dari internet dan yang melakukan *copy paste* dari teman dengan tujuan untuk mempercepat penyelesaian tugas. Motivasi siswa untuk melakukan plagiat yaitu adanya keinginan untuk menghindari kegagalan serta disertai dengan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri individu untuk mencapai prestasi yang maksimal. Untuk mencegah perilaku siswa seperti ini di sekolah smp negeri 01 campalagian adalah dengan menerapkan aturan tata tertib sekolah salah satunya yaitu, Siswa dilarang keras menyontek, atau membantu teman pada saat ulangan.

2) Disiplin

Disiplin merupakan suatu kondisi yang terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Disiplin akan membuat seseorang tahu dan dapat membedakan hal-hal apa yang seharusnya dilakukan, yang wajib dilakukan, yang boleh dilakukan, yang tak sepatutnya dilakukan (karena merupakan hal-hal yang dilarang). Bagi seorang yang berdisiplin, karena sudah menyatu dalam dirinya, maka sikap atau perbuatan yang dilakukan bukan lagi dirasakan sebagai beban, namun sebaliknya akan membebani dirinya apabila ia tidak berbuat disiplin.

Dengan adanya tata tertib di sekolah smp negeri 01 campalagian akan meningkatkan kedisiplinan bagi siswa, disiplin apa bila dilihat dari segi bahasanya itu sendiri adalah latihan ingatan dan watak untuk menciptakan pengawaasan (kontrol diri) atau bisa juga kebiasaan mematuhi ketentuan dan perintah.

3) Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu membuat pikiran siswa menjadi aktif. Tidak ada hal yang lebih bermanfaat sebagai modal belajar selain pikiran yang aktif. siswa yang pikirannya aktif akan belajar dengan baik, siswa dalam

belajar harus secara aktif membangun pengetahuannya. Jadi untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada siswa di smp negeri 01 campalagian para guru biasanya pada saat proses belajar mengajar menyuruh siswa mengamati hal-hal yang menyangkut tentang mengenai topik materi pembelajaran. Sikap siswa yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas terhadap materi masalah ekonomi dan ketenagakerjaan di Indonesia.

4) Peduli Sosial

Pada dasarnya peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Menanamkan Sikap dan tindakan siswa membantu teman yang sedang memerlukan bantuan dan ikut dalam kegiatan sosial.

5) Tanggung Jawab

Didalam tanggung jawab terhadap karakter siswa yaitu bagaimana ditanamkannya Sikap perilaku dan siswa untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya). Sikap dan perilaku siswa untuk mengerjakan tugas dengan baik dan sungguh-sungguh dan menggunakan waktu secara efektif dalam menyelesaikannya.

c. Pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter siswa di Smp Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter siswa di Smp Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar menunjukkan bahwa ada pengaruh yang berada pada kategori “sedang” antara penggunaan gadget terhadap karakter siswa.

Penggunaan *gadget* senantiasa berhubungan dengan karakter siswa. Dengan adanya penggunaan gadget di Smp Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar,

siswa lebih mudah belajar dengan mendapatkan informasi di media dengan cepat dan ini merupakan awal perkembangan untuk meningkatkan karakter siswa maupun prestasi belajar siswa.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter siswa di Smp Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran penggunaan *gadget* di Smp Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar berada pada kategori “cukup baik” dengan mengacu pada indikator menambah pengetahuan siswa dalam menggunakan *gadget*, melatih kreativitas anak, mengganggu konsentrasi belajar, dan mempengaruhi perilaku anak.
2. Gambaran karakter siswa di Smp Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar berada pada kategori “sangat baik” dengan mengacu pada indikator jujur, disiplin, rasa ingin tahu, peduli sosial, tanggung jawab.
3. Ada pengaruh yang berada pada kategori “sedang” antara Penggunaan *Gadget* terhadap Karakter Siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan uji regresi terhadap variabel penggunaan *gadget* terhadap siswa.

Implikasi

Dalam hal ini yang diteliti adalah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian. Dimana penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa karena dengan adanya penggunaan *gadget* maka dapat menanamkan karakter siswa SMP Negeri 01 Campalagian seperti rasa ingin tahu, menambah pengetahuan, melatih kreatifitas siswa, dan sebagainya. Serta memberikan implikasi terhadap cara pandang siswa bahwa penggunaan *gadget* dapat menanamkan rasa

ingin tahu sehingga dapat menambah pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran di ruang kelas.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada pihak sekolah agar pengaruh penggunaan *gadget* dapat diarahkan menjadi lebih baik sehingga dapat membentuk siswa menjadi berpengetahuan, dan berkeaktivitas dalam menggunakan *gadget*.
2. Diharapkan kepada pihak sekolah agar karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar dapat dijaga dengan baik, sebab penggunaan *gadget* dapat membentuk karakter siswa itu sendiri.
3. Dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa di smp negeri 01 campalagian kabupaten polewali mandar harusnya tidak hanya dari pihak sekolah dalam memiliki peranan. Namun orang tua siswa di rumah juga memiliki peran yang tidak kalah pentingnya dalam menjaga dan membina siswa dalam penggunaan *gadget*. Hendaknya orang tua tidak melarang anaknya untuk menggunakan *gadget* karena tidak selamanya dampak dalam penggunaan *gadget* selalu mengarah ke yang negatif sehingga memiliki pengaruh terhadap karakter siswa.

Dalam pengaruh penggunaan *gadget* karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar harusnya tidak hanya dari pihak sekolah. Namun orang tua siswa di rumah juga memiliki peran yang tidak kalah pentingnya dalam peningkatan karakter siswa. Hendaknya orang tua tidak melarang anaknya namun membatasi dan membimbing anaknya dalam menggunakan *gadget* karena penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa tidak selamanya berpengaruh

negatif asalkan dapat di awasi dan di arahkan dengan benar oleh orang tua.

REFERENSI

- Abdul Hamid, D. (2018). Analisis Nilai-Nilai Karakter Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 2 Tanjung Raja. Volume 5. Nomor 1.
- Alyusi Shiefti Dyah, d. (2018). *Media Sosial: Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial. Cetakan ke-2*. Jakarta: Prenadamedia Group .
- Amiruddin. (2016). *Perencanaan Pembelajaran Konsep dan Implementasi. Cetakan ke-1*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Atmadja Nengah Bawa, d. (2018). *Sosiologi Media Perspektif Teori Kritis. Cetakan ke-1*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Jarot, W. (2016). *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Kesuma Dharma, d. (2013). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah. Cetakan ke-4*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Mariskhana, K. (2017). Pengaruh Televisi dan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Anak. Vol.15. Nomor. 2.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitataif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.