



**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PENGEMBANGAN
PENDIDIKAN DAN KARAKTER BUDAYA ANAK BANGSA**

Wandha Okitasari¹⁾*, Mohammad Auza'i Aqib²⁾

¹ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIT Lirboyo Kediri
Jl. KH Wachid Hasyim No.62, Bandar Lor, Kec. Mojojoto, Kota Kediri, Jawa Timur 64114.

² Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIT Lirboyo Kediri
Jl. KH Wachid Hasyim No.62, Bandar Lor, Kec. Mojojoto, Kota Kediri, Jawa Timur 64114.

* Korespondensi Penulis. E-mail: Wandhaoki13@gmail.com, Telp: +628975873611

ABSTRAK

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat seturut dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi, yang selalu baru dari hari ke hari. Salah satunya adalah gadget. Gadget sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku yang berkaitan erat dengan pengembangan pendidikan dan karakter budaya bangsa. Karakter dapat diartikan sebagai bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, dan watak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan kadar intensitas penggunaan gadget siswa MI Fathul Huda Wates, untuk mendiskripsikan pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak di MI Fathul Huda Wates, untuk mendiskripsikan pengaruh penggunaan gadget terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates. Penelitian ini menggunakan pendekatan survey-kuantitatif. Pendekatan ini merupakan pendekatan penelitian dengan memilih sampel dari suatu populasi dengan memanfaatkan kuisioner atau angket sebagai alat pengumpulan data. Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan SPSS untuk mendapatkan keabsahan data. Akhir penelitian ini terdapat temuan siswa MI Fathul Huda Wates merupakan siswa yang mayoritasnya aktif atau selalu menggunakan gadget dengan baik sesuai indikator yang telah dipaparkan, siswa MI Fathul Huda Wates merupakan siswa yang mayoritasnya memiliki karakter budaya bangsa yang baik sesuai indikator penelitian, koefisien regresi faktor penggunaan gadget tidak teruji dan hasil pengujian tersebut membuktikan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates. Dari output uji regresi, nilai koefisien regresi bernilai positif maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh hubungan intensitas penggunaan gadget (X) berpengaruh positif terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa (Y). Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 49,048 + 0,114X$.

Kata Kunci: Gadget, Karakter, Pengaruh, Madrasah Ibtidaiyah

ABSTRAK

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat seturut dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi, yang selalu baru dari hari ke hari. Salah satunya adalah gadget. Gadget sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku yang berkaitan erat dengan pengembangan pendidikan dan karakter budaya bangsa. Karakter dapat diartikan sebagai bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, dan watak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan kadar intensitas penggunaan gadget

siswa MI Fathul Huda Wates, untuk mendiskripsikan pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak di MI Fathul Huda Wates, untuk mendiskripsikan pengaruh penggunaan gadget terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates. Penelitian ini menggunakan pendekatan survey-kuantitatif. Pendekatan ini merupakan pendekatan penelitian dengan memilih sampel dari suatu populasi dengan memanfaatkan kuisioner atau angket sebagai alat pengumpulan data. Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan SPSS untuk mendapatkan keabsahan data. Akhir penelitian ini terdapat temuan siswa MI Fathul Huda Wates merupakan siswa yang mayoritasnya aktif atau selalu menggunakan gadget dengan baik sesuai indikator yang telah dipaparkan, siswa MI Fathul Huda Wates merupakan siswa yang mayoritasnya memiliki karakter budaya bangsa yang baik sesuai indikator penelitian, koefisien regresi faktor penggunaan gadget tidak teruji dan hasil pengujian tersebut membuktikan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates. Dari output uji regresi, nilai koefisien regresi bernilai positif maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh hubungan intensitas penggunaan gadget (X) berpengaruh positif terhadap pengembangan pendidikan dan karakter

Kata Kunci: Gadgets, Characters, Influences, Madrasah Ibtidaiya

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat seturut dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi, yang selalu baru dari hari ke hari. Salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* adalah suatu perangkat elektronik yang masing-masing memiliki fungsi spesifik. (Rozalia, 2017) Kebutuhan teknologi sebagai salah satu kebutuhan penting dan mendesak saat ini.

Gadget sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku yang berkaitan erat dengan pengembangan pendidikan dan karakter budaya bangsa. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya. Dengan bantuan gadget dapat mempercepat kegiatan manusia, sehingga tidak memakan waktu yang lama. (Supriyanto dkk., 2021)

Dari data yang diambil tahun 2014 didapatkan bahwa pengguna aktif *smartphone* adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14 % dari seluruh pengguna *handphone* dan masuk dalam peringkat lima besar negara pengguna gadget (Liputan6.com). Studi yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo pada tahun 2017 didapatkan bahwa 98 persen anak tahu

tentang internet dan 79,5 % diantaranya adalah pengguna internet. (Hasanah, 2017)

Penggunaan gadget ibarat pisau bermata dua. *Gadget* bisa berdampak positif berupa pengembangan imajinasi, kecerdasan, percaya diri, dan kemampuan pemecahan masalah. Dampak negatif dari gadget juga sangat besar, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial yang dilakukan, prestasi belajar yang menurun, mengganggu kesehatan baik fisik maupun mental. (Rozalia, 2017) Selain berbagai hal tersebut dampak negatif gadget juga terkait dengan risiko *cybercrime*. Laporan Norton Online Family Report menyatakan bahwa pada anak-anak usia 10-17 tahun di beberapa kota Indonesia menunjukkan bahwa 55% anak telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35% persen anak mengaku dihubungi orang yang tidak dikenal, dan 28% anak pernah mengalami penipuan. (Hamiko, 2010) Tentu saja data ini belum termasuk kasus-kasus penculikan atau perdagangan anak, *bullying*, dan pornografi pada anak yang muncul akibat penggunaan internet melalui gadget pada anak-anak.

Laporan Norton Online Family Report menyatakan bahwa pada anak-anak usia 10-17 tahun di beberapa kota Indonesia menunjukkan bahwa 55% anak telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35% persen anak mengaku dihubungi orang yang tidak dikenal, dan 28%

anak pernah mengalami penipuan. (Hamiko, 2010) Tentu saja data ini belum termasuk kasus-kasus penculikan atau perdagangan anak, *bullying*, dan pornografi pada anak yang muncul akibat penggunaan internet melalui gadget pada anak-anak.

Dalam hal tersebut membuat anak menjadi seorang individu berkarakter buruk. Sebuah karakter yang tidak mencerminkan karakter budaya bangsa Indonesia. Orang yang tidak mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan, misalnya tidak jujur, kejam, rakus, dan perilaku jelek lainnya dikatakan orang yang berkarakter jelek, tetapi orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia (Supriyanto, 2020).

Tentunya karakter mulia itu yang diharapkan berkembang dari anak. Seseorang individu yang memiliki karakter mulia pasti akan mengetahui terkait potensi yang ada pada dirinya ditandai dengan nilai-nilai seperti reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif dan inovatif, mandiri, hidup sehat, bertanggung jawab, cinta ilmu, sabar, berhati-hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet/gigih, teliti, berinisiatif, berpikiran positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, hemat/efisien, menghargai waktu, pengabdian/dedikatif, pengendalian diri, produktif, ramah, cinta keindahan (estetis), sportif, tabah, terbuka, tertib.

Selain berbagai nilai tersebut, individu yang berkarakter mulia juga memiliki kesadaran untuk berbuat yang terbaik sesuai potensi dan kesadarannya tersebut. Individu tersebut dapat merealisasikan perkembangan positif sebagai individu. Anak yang berkarakter baik atau unggul selalu berusaha melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan Pendidikan Budaya dan Karakter mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasinya (perasaannya). Berdasarkan realita di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk

melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pengembangan Pendidikan Dan Karakter Budaya Anak Bangsa Di Madrasah Ibtidaiyah Fathul Huda Wates.

METODE

Pengertian metode, berasal dari bahasa Yunani yaitu *methodos* yang berarti cara atau menuju suatu jalan. Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya. (Ruslan, 2003)

Rancangan penelitian adalah kerangka atau sketsa yang didesain oleh peneliti sebagai rencana penelitian (*research plan*). Rancangan penelitian yang diajukan untuk mendapatkan persetujuan melakukan penelitian biasa disebut proposal penelitian.

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian dengan pendekatan survey-kuantitatif. Pendekatan ini merupakan pendekatan penelitian dengan memilih sampel dari suatu populasi dengan memanfaatkan kuisioner atau angket sebagai alat pengumpulan data. Penelitian ini merupakan suatu riset kuantitatif yang digunakan oleh peneliti untuk meneliti fenomena pada perilaku individu atau suatu kelompok. Waktu dan Tempat Penelitian

Khususnya untuk penelitian kualitatif, waktu dan tempat penelitian perlu dituliskan secara jelas (untuk penelitian kuantitatif, juga perlu).

Target/Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa MI Fathul Huda Wates kelas I sampai dengan VI yang berjumlah 128 siswa. Sampel yang akan peneliti gunakan untuk melakukan penelitian ini adalah 97 anak dari 128 siswa. Angka tersebut

diambil dengan perhitungan sampling menggunakan rumus Slovin dengan error sebesar 5%.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan angket tertutup sebagai bahan pengumpulan data. Serta menggunakan buku-buku pedoman sebagai pegangan penelitian. Penggunaan kamera, laptop dan mesin printer juga dapat mendukung kelancaran dalam melakukan penelitian. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sebelum melakukan penelitian, seorang peneliti biasanya telah memiliki dugaan berdasarkan teori yang ia gunakan, dugaan tersebut disebut dengan hipotesis.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan terhadap sampel yang telah ditentukan sebelumnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah pemberian angket atau kuisioner terhadap sampel, melakukan observasi secara detail terhadap hasil dari pengumpulan data, yaitu dengan cara menggunakan beberapa pengujian data, kemudian melakukan dokumentasi hasil penelitian tersebut.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah dengan cara pembagian angket intensitas penggunaan gadget siswa dan angket karakter siswa sebagai bahan pengumpulan data, kemudian data yang diperoleh diolah dibagi menjadi data favorable (baik) dan unfavorable (buruk), dari kedua bagian tersebut dianalisis dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji linieritas, uji regresi dan uji hipotesis. Untuk mempermudah pengujian tersebut, peneliti menggunakan program Statistical Product and Service Solutions (SPSS) agar hasil lebih jelas dan mendetail.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

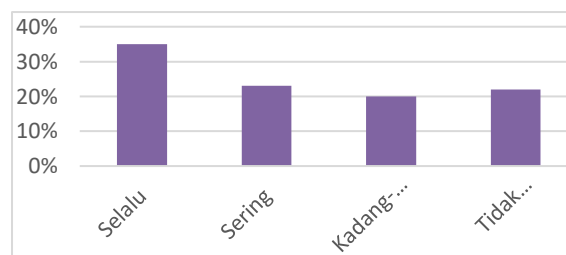
1. Penyajian Data

Pada bagian ini akan dibahas mengenai data penelitian yang telah diperoleh peneliti ketika di lapangan. Data yang akan dijelaskan yaitu data tentang intensitas penggunaan *gadget* pada siswa dan karakter siswa Madrasah Ibtidaiyah Fathul Huda Wates.

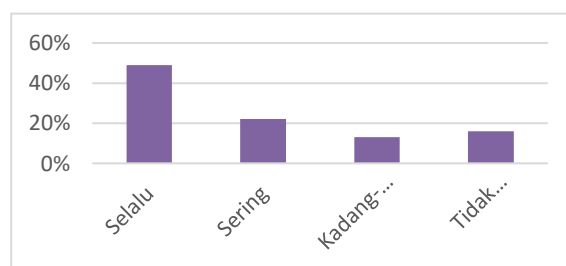
Berdasarkan angket yang telah disebarakan kepada responden sebanyak 97 siswa kelas I-VI pada tanggal 19 April 2021 untuk kelas I dan IV, 20 April 2021 untuk kelas II dan V, 21 April 2021 untuk kelas III dan VI pada pukul 08.30 WIB.

a. Nilai Prosentase Responden Pada Intenitas Penggunaan *Gadget*

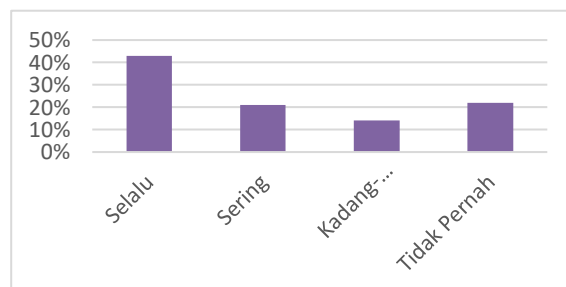
1) Indikator Memanfaatkan Aplikasi Dan Fungsi Pada *Gadget*



2) Indikator Frekuensi Penggunaan *Gadget*



3) Indikator Durasi Penggunaan *Gadget*

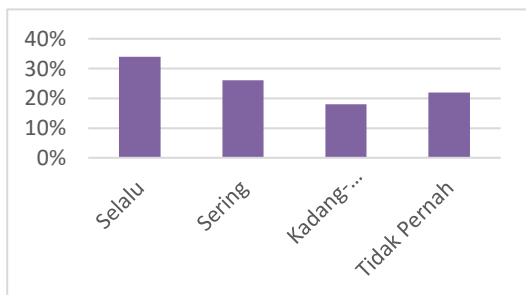


Dari hasil tabulasi analisis penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa MI Fathul Huda Wates merupakan siswa yang

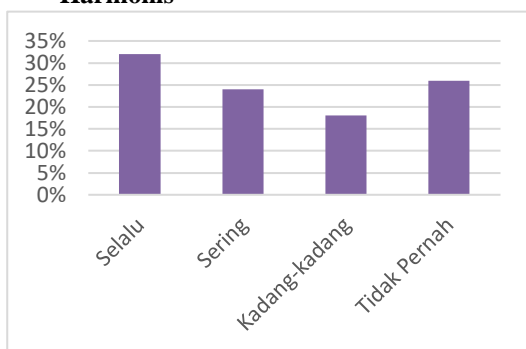
moyoritasnya aktif atau selalu menggunakan *gadget* dengan baik sesuai indikator yang telah dipaparkan seperti memanfaatkan aplikasi dan fungsi *gadget*, selalu menteng atau membawa *gadget*nya, serta menggunakan benda tersebut dengan waktu yang cukup lama.

b. Nilai Prosentase Responden Pada Karakter Siswa

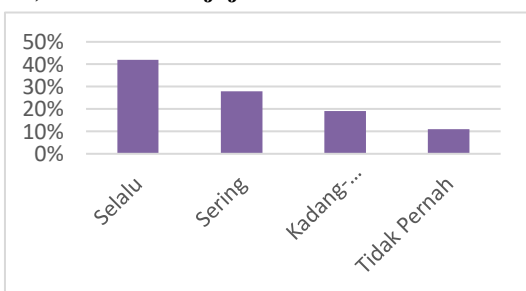
1) Karakter Menghargai Prestasi, Ramah, Cinta Damai, Peduli



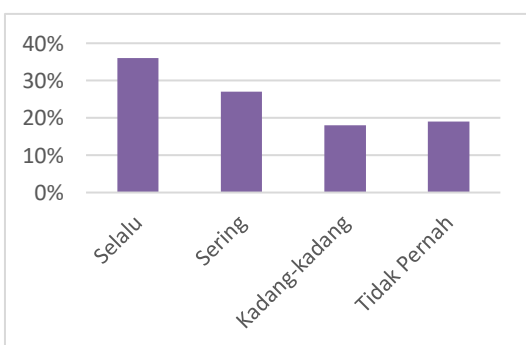
2) Karakter Beragama Dan Hidup Secara Harmonis



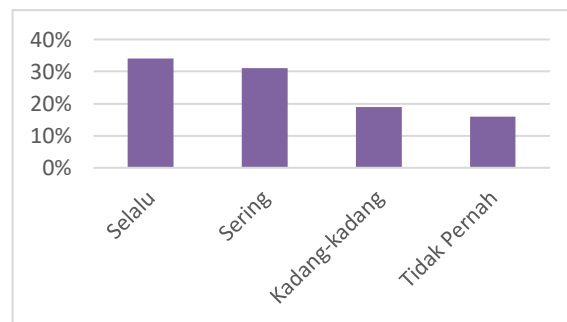
3) Karakter Kejujuran



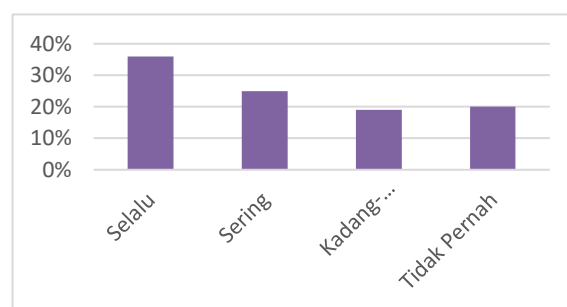
4) Karakter Kreatifitas Dan Keingintahuan



5) Karakter Toleransi Terhadap Keragaman



6) Karakter Disiplin



Dari hasil analisis penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa MI Fathul Huda Wates merupakan siswa yang moyoritasnya memiliki karakter budaya bangsa yang baik seperti saling menghargai, hidup secara harmonis, jujur, kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki sikap toleransi, dan disiplin.

Skor yang diperoleh dari tabulasi kedua variabel tersebut (variabel bebas: intensitas penggunaan gadget siswa dan variabel terikat: karakter siswa) akan diolah melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas, uji linearitas, uji regresi dan uji hipotesis dua sampel berpasangan (Paired Sample t Test) melalui aplikasi SPSS 17.0.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Validitas Product Moment

Setiap penelitian yang dilakukan menggunakan metode angket atau kuesioner maka perlu dilakukan uji validitas. Pengujian ini berguna untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian angket yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dari para responden atau sampel penelitian. Dalam uji statistik ini mempunyai dasar dalam

pengambilan keputusan sebagai bahan acuan atau pedoman untuk membuat kesimpulan. Berikut hasil yang didapatkan dari pengujian kevalidan butir angket untuk intensitas penggunaan gadget dan karakter siswa.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berfungsi untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu angket yang digunakan oleh peneliti, sehingga angket tersebut dihandalkan untuk mengukur variabel penelitian, walaupun penelitian ini dilakukan secara berulang-ulang dengan angket atau kuesioner yang sama.

Dari tabel output Reliability Statistics diketahui N of Items (banyaknya item atau butir pernyataan) ada 20 buah item dengan nilai Cronbach's Alpha variabel intensitas penggunaan gadget pada siswa $0,293 > 0,60$ dan variabel karakter siswa $0,417 > 0,60$ maka, sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas di atas dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan angket untuk kedua variabel tersebut adalah reliabel atau konsisten.

Tabel output Item-Total Statistics memberikan gambaran tentang nilai statistik untuk seluruh item pernyataan angket baik angket intensitas penggunaan gadget pada siswa maupun angket karakter siswa. Pada kolom Cronbach's Alpha if Item Deleted dalam tabel ini diketahui nilai Cronbach's Alpha untuk seluruh pernyataan adalah lebih dari 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan angket adalah reliabel.

c. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Uji normalitas bertujuan untuk menguji data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data tersebut diambil dari variabel X (intensitas penggunaan gadget pada siswa) dan variabel Y (budaya karakter siswa). Berdasarkan tabel output uji normalitas tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,961 > 0,05$. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-smirnov* dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian,

asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui variasi beberapa data dari populasi memiliki varian yang sama atau tidak. Uji ini umumnya berfungsi sebagai syarat (bukan merupakan syarat mutlak) dalam analisis komparatif seperti uji *independent sample t test* dan uji *anova*. Asumsi yang mendasari dalam *analisis of varians (anova)* yaitu bahwa varian dari beberapa populasi adalah sama atau homogen. Homogenitas bukan merupakan syarat mutlak artinya walaupun varian data tidak sama atau tidak homogen, uji *independent sample t test* masih tetap bisa dilakukan untuk menganalisis data penelitian, akan tetapi pengambilan keputusan mengacu pada hasil *equal variance not assumed*.

Berdasarkan tabel output *Test of Homogeneity of Variance* diketahui nilai signifikansi (*Sig.*) varian pengaruh penggunaan gadget terhadap pengembangan pendidikan dan budaya karakter anak bangsa di MI Fathul Huda sebesar 0,207. Karena nilai *Sig.* $0,207 > 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa varian data pengaruh penggunaan gadget terhadap pengembangan pendidikan dan budaya karakter anak bangsa di MI Fathul Huda adalah sama atau homogen.

e. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Korelasi yang baik seharusnya terdapat hubungan linear antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Suatu uji atau analisis yang dilakukan dalam penelitian harus berpedoman pada dasar pengambilan keputusan yang jelas.

Berdasarkan nilai signifikansi (*Sig.*), dari output tersebut diperoleh nilai *deviation from linearity sig.* adalah $0,063 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikansi antara variabel intensitas penggunaan gadget pada siswa (X) dengan pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa (Y) di MI Fathul Huda.

Kemudian berdasarkan nilai F, dari *output* tersebut diperoleh nilai F hitung adalah $1,606 < F \text{ tabel } 1,70$. Angka *F tabel* tersebut dicari dengan menggunakan rumus (*df deviation from linearity; within groups*). Berdasarkan *output SPSS* diketahui nilai *df* adalah 25; 70 (dalam hal ini penulis menggunakan nilai *df* sebesar 24; 60 dikarenakan dalam tabel *F tabel* angka 25 ; 70 tidak terdaftar). Kemudian lihat distribusi nilai *F tabel* pada signifikansi 5% atau 0,05 dengan berpedoman pada nilai *df* tersebut. Karena nilai *F hitung* $< F \text{ tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan *linear* secara signifikansi antara variabel intensitas penggunaan *gadget* pada siswa (X) dengan pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa (Y) di MI Fathul Huda.

f. Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis ini digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh satu variabel bebas atau variabel *independent* atau variabel *predictor* atau variabel X terhadap variabel terikat atau *dependent* atau variabel Y.

Secara umum rumus persamaan regresi linear sederhana adalah $Y = a + bX$. Sementara untuk mengetahui nilai koefisien regresi tersebut dapat berpedoman pada *output* yang berada pada tabel *coefficients* berikut:

A = angka konstan dari *unstandardized coefficients*. Dalam kasus ini nilainya sebesar 49,048. Angka ini merupakan angka konstan yang memiliki arti bahwa jika tidak menggunakan *gadget* (X) maka nilai konsisten pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa (Y) adalah 49,048.

b = angka koefisien regresi. Nilainya sebesar 0,114. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat penggunaan *gadget* (X) maka pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa (Y) akan meningkat sebesar 0,114.

Karena dari persamaan regresi nilai koefisien regresi bernilai positif, maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh hubungan intensitas penggunaan *gadget* (X) dan pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa (Y) adalah searah dengan kata lain jika nilai X naik, nilai Y juga naik. Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 49,048 + 0,114X$.

g. Uji Hipotesis Dua Sampel Berpasangan (*Paired Sample t Test*)

Uji hipotesis merupakan pengujian penentu apakah hipotesis ditolak/diterima atau apakah

Berdasarkan hasil *output tabel paired sample test*, diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar $0,873 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti koefisien regresi faktor penggunaan *gadget* tidak teruji dan hasil pengujian tersebut membuktikan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates.

3. Hasil Uji Statistik

Hasil analisis memberikan gambaran bahwa dari sampel yang terambil sebanyak 97 responden pada segi pemanfaatan dan penggunaan fungsi *gadget* terdapat 4 pengelompokan dan yang selalu memanfaatkan sesuai dengan fungsinya 35%, kemudian sering memanfaatkan sesuai dengan fungsinya 23%, kadang - kadang memanfaatkan sesuai dengan fungsinya 20%, serta yang terakhir tidak pernah memanfaatkan sesuai dengan fungsinya 22%. Pada segi frekuensi penggunaan *gadget* terdapat 4 pengelompokan dan yang selalu menggunakan *gadget* 49%, kemudian sering menggunakan *gadget* 22%, kadang - kadang menggunakan *gadget* 13%, serta yang terakhir tidak pernah menggunakan *gadget* 22%. Sedangkan pada segi durasi penggunaan *gadget* terdapat 4 pengelompokan dan yang selalu lama saat menggunakan *gadget* 43%, kemudian sering lama saat menggunakan *gadget* 21%, kadang - kadang lama saat menggunakan *gadget* 14%, serta yang terakhir tidak pernah lama saat menggunakan *gadget* 22%. Dari hasil analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa MI Fathul Huda Wates merupakan siswa yang mayoritasnya aktif atau selalu menggunakan *gadget* dengan baik sesuai indikator yang telah dipaparkan seperti memanfaatkan aplikasi dan fungsi *gadget*, selalu menteng atau membawa *gadget*nya, serta menggunakan benda tersebut dengan waktu yang cukup lama.

Hasil analisis memberikan gambaran bahwa dari sampel yang terambil pada segi karakter menghargai prestasi, ramah, cinta damai, peduli terdapat 4 pengelompokan dan yang selalu menghargai prestasi, ramah, cinta damai, peduli 34%, kemudian sering menghargai prestasi, ramah, cinta damai, peduli 26%, kadang - kadang menghargai prestasi, ramah, cinta damai, peduli 18%, serta yang terakhir tidak pernah menghargai prestasi, ramah, cinta damai, peduli 22%. Dari segi karakter beragama dan hidup secara harmonis terdapat 4 pengelompokan dan yang selalu taat beragama dan hidup harmonis 32%, kemudian sering taat beragama dan hidup harmonis 24%, kadang - kadang taat beragama dan hidup harmonis 18%, serta yang terakhir tidak pernah taat beragama dan hidup harmonis 26%. Dari segi karakter kejujuran terdapat 4 pengelompokan dan yang selalu jujur 42%, kemudian sering jujur 28%, kadang - kadang jujur 19%, serta yang terakhir tidak pernah jujur 11%. Dari segi karakter kreatifitas dan keingintahuan terdapat 4 pengelompokan dan yang selalu berfikir kreatif dan memiliki rasa keingintahuan 36%, kemudian sering berfikir kreatif dan memiliki rasa keingintahuan 27%, kadang - kadang berfikir kreatif dan memiliki rasa keingintahuan 18%, serta yang terakhir tidak pernah berfikir kreatif dan memiliki rasa keingintahuan 19%. Dari segi karakter toleransi terhadap keragaman terdapat 4 pengelompokan dan yang selalu toleransi terhadap keragaman 43%, kemudian sering toleransi terhadap keragaman 31%, kadang - kadang toleransi terhadap keragaman 19%, serta yang terakhir tidak pernah toleransi terhadap keragaman 16%. Dari segi karakter disiplin terdapat 4 pengelompokan dan yang selalu disiplin 36%, kemudian sering disiplin 25%, kadang - kadang disiplin 19%, serta yang terakhir tidak pernah disiplin 20%. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa MI Fathul Huda Wates merupakan siswa yang mayoritasnya memiliki karakter budaya bangsa yang baik seperti saling menghargai, hidup secara harmonis, jujur, kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki sikap toleransi, dan disiplin.

Berdasarkan *output correlations*, diketahui nilai r hitung (nilai *Pearson*

Correlation Item_3 dengan *Skor_Total* adalah sebesar 0,355. Kemudian nilai r tabel untuk $N = 97$ (penulis menggunakan $N = 95$ dengan alasan nilai r tabel tidak terdaftar) pada signifikansi 5%, ditemukan nilai r tabel 0,202.

Dari nilai angka r tabel tersebut, bandingkan dengan nilai r hitung yang telah diketahui dari nilai *output SPSS* sebelumnya. Karena nilai r hitung *Item_3* sebesar $0,355 > r$ tabel 0,202 maka, sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas dapat disimpulkan bahwa *Item_3* adalah *valid*. Untuk keseluruhan data uji validitas intensitas penggunaan *gadget* siswa MI Fathul Huda, terdapat 15 item pernyataan yang *valid* dan 15 item pernyataan yang *valid* pada uji validasi karakter siswa MI Fathul Huda Wates.

Tabel *output case processing summary* dari kedua variabel tersebut yaitu variabel X (intensitas penggunaan *gadget* pada siswa) dan variabel Y (budaya karakter siswa), memberikan informasi tentang jumlah sampel atau responden (N) yang di analisis peneliti dalam program *SPSS* yakni N sebanyak 97 orang siswa. Karena tidak ada data yang kosong (dalam artian jawaban responden terisi semua) maka jumlah valid adalah 100%.

Dari tabel *output reliability statistics* diketahui N of Items (banyaknya item atau butir pernyataan) ada 20 buah item dengan nilai *Cronbach's Alpha* variabel intensitas penggunaan *gadget* pada siswa $0,293 > 0,60$ dan variabel karakter siswa $0,417 > 0,60$ maka, sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas di atas dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan angket untuk kedua variabel tersebut adalah reliabel atau konsisten.

Tabel *output item-total statistics* memberikan gambaran tentang nilai statistik untuk seluruh item pernyataan angket baik angket intensitas penggunaan *gadget* pada siswa maupun angket karakter siswa. Pada kolom *Cronbach's Alpha if Item Deleted* dalam tabel ini diketahui nilai *Cronbach's Alpha* untuk seluruh pernyataan adalah lebih dari 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan angket adalah reliabel.

Data tersebut diambil dari variabel X (intensitas penggunaan *gadget* pada siswa)

dan variabel Y (budaya karakter siswa). Berdasarkan tabel *output* uji normalitas tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,961 > 0,05$. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-smirnov* dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

Berdasarkan tabel *output test of homogeneity of variance* diketahui nilai signifikansi (*Sig.*) varian pengaruh penggunaan gadget terhadap pengembangan pendidikan dan budaya karakter anak bangsa di MI Fathul Huda sebesar $0,207$. Karena nilai *Sig.* $0,207 > 0,05$ maka, sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa varian data pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pengembangan pendidikan dan budaya karakter anak bangsa di MI Fathul Huda adalah sama atau homogen.

Berdasarkan nilai signifikansi (*Sig.*), dari *output* di atas diperoleh nilai *deviation from linearity sig.* adalah $0,063 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikansi antara variabel intensitas penggunaan *gadget* pada siswa (X) dengan pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa (Y) di MI Fathul Huda.

Kemudian dilihat berdasarkan nilai F, dari *output* tersebut diperoleh nilai F hitung adalah $1,606 < F$ tabel $1,70$. Angka F tabel tersebut dicari dengan menggunakan rumus (*df*) *deviation from linearity; within groups*. Berdasarkan *output SPSS* di atas diketahui nilai *df* adalah $25 ; 70$ (dalam hal ini penulis menggunakan nilai *df* sebesar $24 ; 60$ dikarenakan dalam tabel F tabel angka $25 ; 70$ tidak terdaftar). Kemudian lihat distribusi nilai F tabel pada signifikansi 5% atau $0,05$ dengan berpedoman pada nilai *df* tersebut. Karena nilai F hitung $< F$ tabel, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikansi antara variabel intensitas penggunaan *gadget* pada siswa (X) dengan pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa (Y) di MI Fathul Huda.

Karena dari persamaan regresi nilai koefisien regresi bernilai positif, maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa

pengaruh hubungan intensitas penggunaan *gadget* (X) dan pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa (Y) adalah searah dengan kata lain jika nilai X naik, nilai Y juga naik Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 49,048 + 0,114X$. Dari tabel *output coefficients* nilai signifikansi sebesar $0,305 > probabilitas$ $0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti bahwa koefisien regresi penggunaan *gadget* (X) tidak teruji signifikan terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates (Y).

Berdasarkan *output* tabel *paired sample test*, diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar $0,873 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti koefisien regresi faktor penggunaan *gadget* tidak teruji dan hasil pengujian tersebut membuktikan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates.

Pembahasan

Dari data diperoleh bahwa penggunaan gadget sangat intens sekali dilakukan. Dengan seringnya *Gadget* digunakan dapat mempermudah berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial, gadget mempersingkat jarak dan waktu; *gadget* mempermudah para siswa untuk mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti pada gurunya, contohnya aplikasi detik.com, kompas.com, dll (Dalillah, 2019); membantu siswa memperoleh berita dan informasi pelajaran dengan melakukan pencarian diinternet yang diinginkan dengan cepat (Akhmadi, 2021); *gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran lebih aktif, inovatif dan menyenangkan (Fitriyansyah, 2016); dengan *gadget* siswa juga dapat lebih mudah mengetahui informasi tentang kegiatan yang akan diadakan di sekolah.

Namun demikian *Gadget* juga memiliki pengaruh negatif yang cukup meresahkan dalam kehidupan, pengaruh tersebut antara lain: penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada penggunaannya (Iswidharmanjaya, 2014);

dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan teknologi dapat menyebabkan anak malas bergerak dan beraktivitas; penggunaan *gadget* yang berlebihan secara terus-menerus tanpa ada batasan waktu, dapat berdampak pada gangguan kesehatan (Novitasari, 2016) mempengaruhi perilaku emosi pada anak dan penurunan kemampuan bersosialisasi. (Fitriani, 2021)

Peserta didik yang aktif menggunakan gadgetnya memiliki kecenderungan lebih individualistis. Berkenaan dalam teori ilmu psikologi, kejadian semacam ini merupakan gejala awal dari kepribadian *introvert*. Dimana karakteristik kepribadian *introvert* yaitu identik dengan penurunan rasa sosial dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar. Kecenderungan kepribadian *introvert* yaitu kecenderungan seorang anak untuk menarik diri dari lingkungan sosialnya. Sikap dan keputusan yang ia ambil untuk melakukan sesuatu biasanya didasarkan pada perasaan, pemikiran, dan pengalamannya sendiri. Mereka biasanya pendiam dan suka menyendiri, merasa tidak butuh orang lain karena merasa kebutuhannya bisa dipenuhi sendiri. (Mussen, 1994)

Selain itu penggunaan *gadget* saat ini juga mampu mempengaruhi tingkat pengembangan karakter budaya anak bangsa walaupun tidak signifikan. Salah satu aspek yaitu dalam karakter religiusitas. Dengan terlalu asyik menggunakan gadget seseorang dapat dengan mudah meninggalkan waktu ibadahnya. Agama dalam kehidupan pemeluknya merupakan ajaran yang mendasar yang menjadi pandangan atau pedoman hidup. Pandangan hidup ialah konsep nilai yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang mengenai kehidupan. Apa yang dimaksudkan adalah sesuatu yang dipandang berharga dalam kehidupan manusia, yang mempengaruhi sikap hidupnya. Pandangan hidup (*way of life, worldview*) merupakan hal yang penting dan hakiki bagi manusia, karena dengan pandangan hidup ia memiliki kompas atau pedoman hidup yang jelas di dunia ini. Manusia antara satu dengan yang lain sering memiliki pandangan hidup yang berbeda seperti pandangan hidup yang berdasarkan oleh agama, sehingga agama yang dianut

satu orang berbeda dengan yang dianut yang lain. (Nanisanti, 2014)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari hasil tabulasi analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa MI Fathul Huda Wates merupakan siswa yang mayoritasnya aktif atau selalu menggunakan gadget dengan baik sesuai indikator yang telah dipaparkan seperti memanfaatkan aplikasi dan fungsi gadget, selalu menteng atau membawa gadgetnya, serta menggunakan benda tersebut dengan waktu yang cukup lama.

2. Dari hasil paparan analisis penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa MI Fathul Huda Wates merupakan siswa yang mayoritasnya memiliki karakter budaya bangsa yang baik seperti saling menghargai, hidup secara harmonis, jujur, kreatif, memiliki sikap toleransi, dan disiplin.

3. Berdasarkan output persamaan regresi nilai koefisien regresi bernilai positif, maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh hubungan intensitas penggunaan gadget (X) dan pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa (Y) adalah searah dengan kata lain jika nilai X naik, nilai Y juga naik Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 49,048 + 0,114X$. Dari tabel output coefficients nilai signifikansi sebesar $0,305 > \text{probabilitas } 0,05$, dapat disimpulkan bahwa H_1 ditolak, yang berarti bahwa koefisien regresi penggunaan gadget (X) tidak teruji signifikan terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda Wates (Y). Output tabel paired sample test menyatakan hal yang sama, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,873 > 0,05$, maka H_0 diterima, berarti koefisien regresi faktor penggunaan gadget tidak teruji dan hasil pengujian tersebut membuktikan bahwa penggunaan gadget

berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa pandangan peneliti yang sekiranya dapat diangkat sebagai saran-saran, baik untuk kepala sekolah, guru, dan siswa, maupun untuk penelitian selanjutnya.

1. Kepada kepala sekolah dan guru MI Fathul Huda Wates, lebih memaksimalkan fungsi gadget untuk kegiatan belajar mengajar. Serta memberi contoh yang baik dalam bertindak dan bertutur kata.

2. Bagi siswa MI Fathul Huda Wates, gunakan gadget secara positif dan manfaatkan dengan baik untuk membantu dalam proses belajar. Serta belajar dengan baik, patuhi nasehat dari guru, dan jadilah siswa yang berguna bagi bangsa dan agama.

3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu diadakan penelitian lagi terhadap variabel intensitas penggunaan gadget atau variabel yang lain serta pengaruhnya terhadap pengembangan pendidikan dan karakter budaya anak bangsa di MI Fathul Huda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Akhmadi, “*Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar*”, diakses dari <https://minusabilulkhoirot.wordpress.com/2017/10/14/penggunaan-gadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-abad-21-di-sekolah-dasar/>, tanggal 02 Februari 2021.
- Anoname. 2009. “*SPSS 17 untuk Pengolahan Data Statistik*”. Yogyakarta: Andi Offset.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011).

- Dalillah, 2019. Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah
- Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia, 2014).
- Fatma Fitriani, “*Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Psikologi Anak*” diakses dari <https://www.agamkab.go.id/Agamkab/detailkarya/670/dampak-penggunaan-gadget-bagiperkembangan-psikologi-anak.html>, tanggal 02 Februari 2021.
- Fifit Fitriyansyah, *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) Untuk Memotivasi Belajar Siswa SD*. (Jakarta Timur, 2016).
- Hamiko, “*Survei Norton 2010: 96% Anak Indonesia Punya Pengalaman Buruk di Internet*”, diakses dari <https://himaiko.lk.ipb.ac.id/2010/07/01/survei-norton-2010-96-anak-indonesia-punya-pengalaman-buruk-di-internet/>, tanggal 11 Februari 2021.
- Hana Febriana, P. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1).
- Hasanah M, 2017. *Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak*. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* Vol.2 No.2 Desember 2017
- Mussen. (1994). *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Arcan Noor.
- Nanisanti, N.N.K. 2014. *Pengembangan Karakter Religius Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Muhadhoroh Di pondok Modern MTs Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung*. Skripsi tidak Diterbitkan. Tulungagung: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan – Intitut Agama Islam Negeri Tulungagung.

- Raharjo, Sahid. 2014. "Cara melakukan Uji Validitas Product Moment dengan SPSS", <https://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-validitas-product-momen-spss.html> , diakses pada 11 Februari 2021 pukul 16:32.
- Raharjo, Sahid. 2014. "Uji Regresi Sederhana dengan SPSS Lengkap", <https://www.konsistensi.com/2014/06/uji-regresi-sederhana-dengan-spss.html> , diakses pada 11 Februari 2021 pukul 20.33.
- Rozalia, M. F. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gawai Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5(2).
- Ruslan, Rosady. 2003. *Metode Penelitian PR dan Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Singgih Santoso, 2014. *SPSS 22 from Essential to Expert Skills*, Gramedia anggota IKAPI, Jakarta.
- Sugita, I Wayan. 2018. "Pendidikan Budaya dan Karakter". Guna Widya. Vol (5) nomor 2.
- Supriyanto, E. E. (2020). Kontribusi Pendidikan Pesantren Bagi Pendidikan Karakter di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(1), 13–26.
- Supriyanto, E. E., Bakti, I. S., & Furqon, M. (2021). The Role Of Big Data In The Implementation Of Distance. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6356(4), 61–68. <https://doi.org/10.31764>
- V. Wiratna Sujarweni. 2014. "SPSS Untuk Penelitian". Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak usia 5-6 Tahun*, Vol. 05 No. 03, 2016.
- Yusuf S. Nugroho, Sasongko P. Hadi, T. Haryono. 2009. "Penggunaan Software Spss Untuk Analisis Faktor Daya Beli Listrik Pada Sektor Rumah Tangga Dengan Metode Regresi Linear Berganda". (Surakarta : Simposium Nasional RAPI VIII.