

Pengaruh Media Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Anak Kelas VII di SMP Negeri 9 Gorontalo

Meyko Panigoro¹. Abdulrahim Maruwae². Nurul Fadillah³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo

Email: meykopanigoro@ung.ac.id¹, uli@ung.ac.id², fadillah16nrul@gmail.com³

Abstrak

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Media Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Anak Kelas VII Di SMP Negeri 9 Gorontalo, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo Angkatan 2018. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasional dengan jumlah sampel 81 orang.. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, kuisisioner, dokumentasi serta Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Media Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Anak Kelas VII Di SMP Negeri 9 Gorontalo. Besaran pengaruh Media Gadget terhadap Perkembangan Karakter Anak 28,7% sedangkan sisanya sebesar 71,3% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti.

Kata Kunci: *Media Gadget, Perkembangan Karakter Anak*

Abstract

This present research aimed to identify the effect of media gadgets on children's character development in class VII of SMP Negeri 9 Gorontalo, Department of Economics Education, Faculty of Economics, Universitas Negeri Gorontalo, Class of 2018. Moreover, this research relied on a quantitative approach using a quantitative correlational method with a sample of 81 people. The data collection techniques used in this research were interviews, questionnaires, and documentation, while the data analysis technique employed simple regression analysis. The research finding signified that there was and effect of media gadgets on the children's character development in Class VII of SMP Negeri 9 Gorontalo. The effect of media gadgets on children's character development was 28,7% while the remaining 71,3% where affected by variables that where not examined in this research.

Keywords: *Media Gadgets, Children's Character Development.*

PENDAHULUAN

Perkembangan karakter anak adalah perubahan tingkah laku anak mulai dari perubahan fisik, emosional, pikiran, dan linguistic anak. Perubahan tersebut terjadi sejak lahir hingga awal masa dewasa nanti dan dapat di nilai dari norma-norma baik dari lingkungan keluarga, sekolah maupun dari lingkungan masyarakat.

Teori Psikoanalisis menggambarkan perkembangan karakter anak sebagai sesuatu yang biasanya tidak disadari (diluar kesadaran) dan diwarnai oleh emosi. Perilaku hanyalah sebuah karakteristik permukaan dan kerja pikiran yang simbolis harus dianalisis untuk memahami perilaku. Pengalaman dini dengan orang tua ditekankan secara signifikan membentuk perkembangan karakter anak.

Gadget merupakan alat komunikasi dan informasi yang mudah di bawa kemana saja (Nurmalasari (2018:8). Sedangkan pendapat lain tentang gadget menurut Manumpil, dkk (2015:2) "Gadget merupakan barang yang dilengkapi aplikasi sehingga dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan 28 hiburan. "sehingga gadget atau handphone (smartphone) bukan hanya sekedar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui (Sugiyono, 2018) penelitian ini bertujuan untuk menguji permasalahan mengenai pengaruh media gadget terhadap perkembangan karakter anak kelas VII di SMP Negeri 9 Gorontalo.

Desain penelitian yang digunakan korelasional untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel. Maka penelitian ini bersifat analisis regresi sederhana yaitu penelitian yang menggambarkan pengaruh variabel X (Media Gadget) terhadap variabel Y (Perkembangan Karakter Anak).

Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 25 dalam mengelola dan menganalisis data untuk mempermudah sehingga mendapatkan hasil yang akurat. Berikut ini langkah-langkah analisis yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mentabulasi hasil kuesioner pernyataan respondent.
2. Melakukan uji instrumen yaitu untuk mengetahui tingkat valid kuesioner instrumen dan sejauh mana ketetapan suatu instrumen pertanyaan sebagai alat ukur variabel penelitian dengan person correlation dengan cut off >0,3 serta untuk mengetahui reliabel melihat sejauh mana kuesioner yang dipakai dapat menghasilkan jawaban yang konsisten menggunakan analisis cronbach alpha dengan cut off >0,6.
3. Melakukan uji asumsi klasik yaitu untuk menguji data distribusi dengan normal atau tidak.
4. Melakukan uji hipotesis digunakan untuk menguji setiap variabel bebas atau independen dengan ketentuan berpengaruh terhadap variabel dependen.

Melakukan uji regresi linier sederhana dengan rumus $\hat{Y} = a + bX$ untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dimanipulasi (di ubah-ubah).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pengumpulan hasil responden, dilakukan maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menganalisis data yang telah terkumpul. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 9 Gorontalo. Proses penelitian dilakukan dengan membagikan kuesioner pada masing-masing responden, dengan kuesioner variabel (X) berjumlah 20 pernyataan dan variabel (Y) berjumlah 25 pernyataan. Hasil analisis data dari penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Uji instrumen, sesuai dengan hasil uji validitas dalam SPSS 25 variabel (X) dengan 20 pernyataan dan variabel (Y) dengan 25 pernyataan semua dikategorikan valid karena hasil dari uji tersebut lebih dari cut off atau sama dengan >0,3 sedangkan dalam uji cronbach's alpha 0,915, dan variabel (Y) dengan hasil cronbach's alpha 0,905. Artinya dari kedua variabel dinyatakan reliabel karena hasil >0,6
2. Uji asumsi klasik menguji apakah data terdistribusi dengan normal atau tidak. Model regresi dikatakan baik apabila terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan dengan melihat tabel kolmogrov-smirnov sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Kolmogrov-smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		81
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.16828366
Most Extreme Differences	Absolute	.085
	Positive	.049
	Negative	-.085
Test Statistic		.085
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.

Sumber: Data Kuesioner Diolah SPSS 25 (2022)

dilihat dari kolmogrov-smirnov bahwa nilai tingkat signifikan $0,200 > 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi normal.

3. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah H_0 (Hipotesis nol) diterima atau ditolak. dalam penelitian ini dapat dilihat dalam uji berikut:

Tabel 2 Uji Parsial (Uji t) Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	54.343	5.387		10.087	.000
Media Gadget	.415	.074	.536	5.637	.000

- a. Dependent Variable: Perkembangan Karakter Anak
- Sumber: Data Kuesioner Diolah SPSS 25 (2022)

Tabel 3 Uji Determinasi Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.536 ^a	.287	.278	10.232

- a. Predictors: (Constant), Media Gadget
- b. Dependent Variable: Perkembangan Karakter Anak

Tabel diatas menunjukkan besarnya koefisien determinasi pada tabel diatas menunjukkan besarnya koefisien determinasi yang disesuaikan atau angka *R Square* adalah sebesar 0,287. Atau sebesar 28,7%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 28,7% variabilitas Perkembangan Karakter Anak (Y) dapat dijelaskan oleh variable Media Gadget (X), sedangkan sisanya sebesar 71,3% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4. Uji regresi linier sederhana adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel (X) terhadap satu variabel (Y). Berikut adalah hasil analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil analisis dalam aplikasi SPSS versi 25 diketahui nilai konstantan (a) sebesar 54,343 sedangkan media gadget (b/koefisien regresi) sebesar 0,415 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis dalam model regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = 54,343 + 0,415X$$

Berdasarkan model persamaan regresi tersebut, maka dapat diinterpretasikan hal-hal sebagai berikut: a). Nilai konstanta sebesar 54,343 menunjukkan jika tidak terdapat pengaruh dari Media Gadget maka rata-rata nilai dari variabel Perkembangan Karakter Anak adalah sebesar 54,343 satuan. b). Nilai Koefisien Regresi Variabel X (Media Gadget) sebesar 0,415 menunjukkan setiap perubahan variabel Media Gadget sebesar 1 satuan akan mempengaruhi Perkembangan Karakter Anak sebesar 0,415 satuan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media gadget berpengaruh positif dan signifikan terhadap perkembangan karakter siswa Kelas VII di SMP Negeri 9 Gorontalo. Hasil ini dapat menjelaskan bahwa dengan diterapkannya media gadget oleh guru maka dapat meningkatkan perkembangan karakter anak/siswa.
2. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa dalam penelitian ini sebesar 28,7% dijelaskan oleh media gadget sehingga masih ada 71,3% faktor lain seperti faktor gender, sosial, lingkungan dan orang tua yang mengembangkan metode penelitian ini dengan menambahkan variabel lain yang mendukung teori dan isu-isu terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, P. A. (2019). Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Holistik. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 17–26. (<https://doi.org/10.21009/jiv.1401.2>).
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1-22.
- Hadisi, L. (2015). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini La Hadisi. *Jurnal Al-Ta'did*, 8(2), 50–69. (<http://repository.iiq.ac.id/handle/123456789/228>).
- Indra, N., & Sari, V. P. (2022). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter anak-anak Remaja Zaman Sekarang di Desa Sungai Jambu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2345-230.
- Khaironi, M. (2017). *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi (Pendidikan Karakter) Khaironi Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi (Pendidikan Karakter) Khaironi. Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 01(2), 82–89.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif :Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. (<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>).
- Laksana, S. D. (2016). Integrasi empat pilar pendidikan (unesco) dan tiga pilar pendidikan islam. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 6(1).
- Mulyatiningsih, E. (2011). Analisis Model-Model Pendidikan Karakter Untuk Usia Anak-Anak, Remaja Dan Dewasa. Yogyakarta: UNY, dari (http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dra-Endang-Mulyatiningsih,-M.Pd./13B_Analisis-Model-Pendidikan-karakter.pdf, diakses pada, 8).
- N. Rosyada. (2017). Tahap-Tahap Perkembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*.