



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan

P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 13, No. 2, Oktober 2025

doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue2page567-577>

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>

email: jurnalpedagogika@gmail.com

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Silfani^{1*}, Dayu Rika Perdana², Siti Nuraini³, Riswandi⁴

^{1*,2,3,4}Prodi PGSD, Universitas Lampung, Kota Bandar Lampung, Indonesia

Email: silfani0703@gmail.com

Submitted: 18 September 2025

Accepted: 15 Oktober 2025

Abstrak: Masalah penelitian ini adalah dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas iv sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas iv sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasi berlandaskan *positivistic*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis, SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis dan SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis, yang berjumlah 187 orang. dan sampel penelitian sebanyak 65. Teknik pengumpulan data yaitu pemberian angket dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter. Data dianalisis menggunakan untuk pengujian hipotesis pertama dan kedua diuji dengan rumus korelasi *product moment*. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas iv sekolah dasar ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,706 berada pada taraf “Kuat”.

Kata Kunci : Dampak *Gadget*, Pembentukan Karakter

ANALYSIS OF THE IMPACT OF GADGET USE ON CHARACTER FORMATION OF GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

Abstract: The problem of this research is the impact of gadget use on the character development of grade IV elementary school students. The purpose of this study is to determine whether there is an impact of gadget use on the character development of grade IV elementary school students. The type of research used in this study is quantitative research. The research method used is positivistic-based correlation. The population in this study were grade IV students of SD Negeri 1 Way Kandis, SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis and SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis, totaling 187 people. and the research sample was 65. The data collection technique was the provision of impact of gadget use on the character. The data were analyzed using the product moment correlation formula for testing the first and second hypotheses. The results of the analysis showed that there was an impact of gadget use on the character development of grade IV elementary school students indicated by a correlation coefficient of 0.706 at the "High" level.

Keywords: Impact Of Gadgets, Character Development

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat berupa teknologi yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, dengan akses yang begitu cepat membuat berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia kini dapat langsung diketahui berkat kemajuan teknologi yang semakin pesat.

Menurut Anggraeni & Hendrizal, (2018) menyebutkan bahwa pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*. Saat ini *gadget* tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. *Gadget* sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik, hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual. Sekarang *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi juga anak-anak yang merupakan peserta didik Sekolah Dasar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Manumpil dkk., (2015) *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau mengerjakan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut, remaja (12-21 tahun), usia 22 tahun ke atas, tapi pada anak-anak usia (7- 11 tahun) dan lebih parahnya lagi *gadget* digunakan oleh anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*.

Menurut Novitasari, (2016) Penggunaan *gadget* secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan *gadget* canggih menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seseorang anak dalam mengasah aktivitas dan kecerdasan anak. Dampak positif yang ditimbulkan *gadget* cukup banyak, terdapat aplikasi- 4 aplikasi yang terdapat di *gadget* seperti *google* untuk mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimana saja. Selain itu ada *YouTube*, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik.

Menurut Rozalia, (2017) mengatakan bahwa dampak positif *gadget* yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kineja otak sehingga siswa dapat manikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik ketika memenangkan sebuah permainan yang tersedia di *gadget*, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi bagi pemecahan masalah. Namun dibalik hal positif tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan *gadget* seperti radiasi dalam *gadget* dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan *gadget*. Selain itu,

dapat menurunkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli dengan teman atau orang lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku peserta didik, karena adanya *gadget* yang disalahgunakan akan semakin memanjakan peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugasnya.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widya, (2020) mengatakan bahwa anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan *gadgetnya*, sehingga menimbulkan sikap individualisme pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman maupun orang lain. Menurut Marpaung, (2018) menjelaskan bahwa dampak negatif *gadget* diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualisme. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitar.

Selanjutnya Indrastoeti, (2016) menyatakan bahwa pendidikan juga bukan hanya tentang memberikan ilmu pengetahuan, tetapi pendidikan juga sebagai penanaman karakter dan pembentukan karakter yang baik dimulai dari belajar di sekolah dasar, karena siswa pada tingkat sekolah dasar masih dalam masa perkembangan dimana pendidikan pada tingkat sekolah dasar ialah pendidikan di mana amat vital untuk siswa terkait urusan mendapatkan pendidikan karakter. Siswa sekolah dasar yakni siswa di mana berada dalam masa bertumbuh, itulah masa jitu bagi penanaman karakter-karakter baik.

Haryati, (2017) pada penelitian ini menjelaskan bahwa “Pembentukan karakter dimaknai dengan Pembentukan nilai, Pembentukan budi pekerti, Pembentukan moral, Pembentukan watak yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa, memelihara kemampuan siswa serta mewujudkan kemampuan siswa itu dalam penerapan kehidupannya”.

Kemudian Nida & Taufiqqurahman, (2019) pembentukan karakter perilaku sosial akhir-akhir ini semakin banyak diperbincangkan, terutama di kalangan akademis. Hal ini disebabkan sikap dan perilaku masyarakat Indonesia yang cenderung mengabaikan nilai-nilai luhur yang sudah lama dijunjung tinggi dan mengakar dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Kejujuran, kesantunan, kebersamaan, dan nilai keagamaan perlahan mulai tergerus oleh budaya asing yang cenderung hedonistik, materialistik dan individualistik sehingga nilai-nilai karakter perilaku sosial tersebut tidak lagi dianggap penting.

Menurut pendapat Marudin & Gonzali, (2019) Pendidikan merupakan hal yang penting bagi manusia dalam kelangsungan hidupnya untuk menjadi manusia yang lebih baik. Hal ini dilakukan untuk membentuk potensi manusia yang berkualitas dan dapat membentuk karakter yang baik. Sehingga dapat menimbulkan karakter kepribadian yang cerdas dan berkarakter mulia. Selain itu, tujuan Pendidikan juga untuk membentuk manusia yang memiliki intelektual yang baik dalam proses pembentukan karakter. Mahananingtyas, Ritiauw, & Siahaya (2020) menyampaikan bahwa karakter siswa merupakan dasar yang penting karena itu jika siswa memiliki karakter maka tentu siswa tersebut mampu dan telah siap menjadi individu pembelajar. Sikap sosial menjadi tujuan dari Pendidikan nasional dan terbentuknya karakter kepribadian seseorang yang beradab.

Sedangkan dalam penelitian Wenni, (2019) menyatakan Karakter sosial yang dapat terbentuk pada peserta didik kelas IV SD antara lain; karakter toleransi, peduli sosial, peduli

lingkungan, berkomunikasi, cinta damai dan tanggung jawab. Karakter peduli sosial peserta didik kelas IV SD juga dapat terlihat pada impact penggunaannya. Salah satu dari keenam karakter yang dapat ditunjukkan dalam penelitian oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari adalah tanggung jawab. (Nurazizah T, 2021) Tanggung jawab merupakan aktivitas Pendidikan yang dilakukan oleh manusia untuk membangun sumber daya manusia yang cerdas dan berkarakter mulia. Pembentukan karakter ini dapat ditunjukkan peserta didik untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Anak usia sekolah dasar lebih rentan untuk bisa meniru apa yang dilihat pada dunia digital. Intensitas penggunaan teknologi pada anak usia dini dapat dikatakan sering dan dapat mengurangi karakter nilai-nilai yang ada.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ketika melakukan penelitian pendahuluan di SDN 1 Way Kandis, SDN 2 Perumnas Way Kandis dan SDN 3 Perumnas Way Kandis banyak peserta didik yang belum bisa bijak dalam penggunaan gadget sehingga rendahnya perilaku sosial peserta didik yang diakibatkan karna intensitas penggunaan *gadget* yang relatif tinggi peserta didik menjadi malas belajar, cenderung berkata kurang baik mengikuti gaya atau *trend* perkembangan zaman, kurangnya interaksi dan toleransi, jika terus dibiarkan dan tidak diberikan bimbingan serta dampingan terutama di lingkungan sekolah maka akan timbul dampak-dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang kurang tepat, pada usia sekolah dasar peserta didik lebih cenderung meniru dengan berkembangnya teknologi makin banyak konten di media sosial yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter peserta didik.

METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian. Menurut Sugiyono, (2016) tahap-tahap dalam *ex-post facto* yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut.

Perencanaan

- Melakukan penelitian pendahuluan berupa wawancara, observasi, dan studi dokumentasi untuk menemukan masalah di SD Negeri 1 Way Kandis, SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis, dan SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis.
- Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Way Kandis, SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis, dan SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis.
- Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data yang berupa angket dampak penggunaan *gadget*.

Pelaksanaan

- Menguji coba instrumen pengumpul data pada subjek uji coba instrumen
- Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun telah valid dan reliabel.
- Melaksanakan penelitian kepada 65 sampel dengan membagikan instrumen angket dampak penggunaan *gadget*. Peneliti mendapatkan data peserta didik dengan melakukan tanya jawab yang diperoleh dari pendidik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis, SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis, dan SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis.

- d. Menghitung kedua data yaitu data dari variabel dampak penggunaan *gadget* dan variabel pembentukan karakter peserta didik yang diperoleh untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar.

Penutup

- a. Menginterpretasi hasil perhitungan data yang telah dilakukan.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Permendikbud No. 104 Tahun 2014 pada Pasal 10 adalah “Alat yang digunakan untuk menilai capaian pembelajaran peserta didik.” Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan dan penelitian yang objektif. Kisi-kisi instrumen dampak penggunaan *gadget* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Dampak Penggunaan Gadget

Indikator	Sub Indikator	Nomor Angket		
		Pernyataan Diajukan	Pernyataan Dipakai	No. Urut
Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi <i>gadget</i>	Menanyakan kepada anak tentang kepemilikan <i>gadget</i>	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 2, 3
	Membimbing peserta didik terkait fungsi <i>gadget</i>	4, 5, 6	4, 5, 6	4, 5, 6
	Membimbing peserta didik dalam menggunakan jenis aplikasi <i>gadget</i>	7, 8, 9	8, 9	7, 8
Mampu mengoperasikan & memanfaatkan fungsi <i>gadget</i>	Memudahkan komunikasi dengan keluarga atau teman	10	10	9
	Memudahkan peserta didik mengakses internet	11,12	11,12	10, 11
	Membimbing peserta didik dalam memilah informasi	13, 14	13	12
Dampak penggunaan <i>gadget</i>	Membantu peserta didik memahami dampak negatif <i>gadget</i>	15, 16, 17	15, 16, 17	13, 14, 15
	Membantu peserta didik memahami dampak positif <i>gadget</i>	18, 19, 20	18, 19, 20	16, 17, 18
Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	Mengetahui Aktivitas penggunaan <i>gadget</i>	21, 22, 23	21, 23	19, 20
	Menganalisis Waktu penggunaan <i>gadget</i>	24, 25	24, 25	21, 22

Sumber: Rahmawati, (2018)

Kisi-kisi angket tersebut dinilai menggunakan skala *Likert* tanpa pilihan jawaban netral dengan skor jawaban sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Alternatif Jawaban Angket Dampak Penggunaan Gadget

Alternatif Jawaban	Skor untuk pernyataan	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Tabel 3. Rubrik Jawaban Angket Dampak Penggunaan Gadget

No	Kriteria	Keterangan
1.	Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 5-6 kali dalam seminggu
2.	Sering	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 3-4 kali dalam seminggu
3.	Kadang-kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 1-2 kali dalam seminggu
4.	Tidak pernah	Apabila pernyataan tersebut tidak pernah dilakukan

Sumber : Sugiyono, (2018)

Uji Coba Instrumen

Alat instrumen harus memenuhi persyaratan untuk mendapatkan data yang lengkap. Instrumen angket yang telah tersusun kemudian diuji cobakan pada kelas yang bukan menjadi sampel penelitian. Untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan baik, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji coba instrumen angket dilakukan pada 31 orang peserta didik.

Teknik Analisis Data/Uji Prasarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis mempunyai sebaran (berdistribusi) normal atau tidak. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* (χ^2) seperti yang diungkapkan Riduwan, (2014) sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

χ^2 = nilai chi kuadrat hitung

f_o = frekuensi hasil pengamatan

f_e = frekuensi yang diharapkan

Sumber: (Riduwan, 2014)

Tahap selanjutnya membandingkan χ^2 hitung dengan nilai χ^2 tabel untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel Chi Kuadrat dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika χ^2 hitung $\leq \chi^2$ tabel, artinya distribusi data normal, dan

Jika χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel, artinya distribusi data tidak normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Uji tersebut digunakan sebagai prasarat dalam analisis korelasi ataupun regresi linear. Rumus utama pada uji linearitas yaitu dengan uji-F, dengan rumus.

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Keterangan:

F_{hitung} = Nilai Uji F hitung

RJKTC = Rata-rata Jumlah Tuna Cocok

RJKE = Rata-rata Jumlah Kuadrat Error

Sumber: Riduwan (2014: 174)

Selanjutnya menentukan F_{tabel} dengan langkah seperti yang diungkapkan (Sugiyono, 2016) yaitu dk pembilang ($k - 2$) dan dk penyebut ($n - k$). Hasil nilai F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} , dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, artinya data berpola linier, dan

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, artinya data berpola tidak linier.

c. Uji Hipotesis

Rumusan hipotesis yang diajukan adalah: r_{xy} yaitu analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas iv sekolah dasar, dengan rumusan sebagai berikut. Pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis yang berfungsi untuk mencari makna hubungan antara variabel X dengan Y, maka untuk pengujian hipotesis pertama dan kedua diuji dengan rumus *product moment* yang diungkapkan (Muncarno, 2017) sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Nilai yang diprediksikan

a = Nilai konstanta harga Y jika $X = 0$

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

X = Nilai variabel bebas

Sumber: Muncarno, (2017)

Selanjutnya untuk mengetahui apakah dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV sekolah dasar, perlu dilakukan uji F. Rumus uji F tersebut sebagai berikut.

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg} \langle b|a \rangle}{RJK_{Res}}$$

Keterangan:

F_{hitung} = Nilai uji Fhitung

$RJK_{Reg} \langle b|a \rangle$ = Jumlah kuadrat regresi (b|a)

RJK_{Res} = Jumlah kuadrat residu

Sumber: Muncarno, (2017)

Kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, Artinya terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian diterima.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, Artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan atau hipotesis penelitian ditolak.

Rumusan hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

r_{xy} yaitu analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV sekolah dasar. Rumusan hipotesisnya sebagai berikut:

$H_a : r \neq 0$, Terdapat dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV sekolah dasar.

$H_o : r = 0$, Tidak terdapat dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil instrumen angket yang diberikan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis, SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis dan SD negeri 3 Perumnas Way Kandis, didapati data sebagai berikut.

Tabel 4 Data variabel X dan Y

Data	Variabel	
	X	Y
Skor Terbesar	78	94
Skor Terkecil	44	64
Σ	2695	37707
$\Sigma \text{Variabel}^2$	163795	317570
Rerata	59,89	83,78
S (simpangan baku)	7,38	6,27

Sumber: Data angket

Tabel 4 dapat menunjukkan bahwa data variabel X dominan dibandingkan dengan variabel Y. Hal tersebut dapat dilihat dari S (simpangan baku) kedua variabel tersebut, variabel X (7,38) > variabel Y (6,27).

Masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada dampak dan seberapa besar dampak antara penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas iv sekolah dasar. dengan hasil kontribusi variabel x terhadap variabel y sebesar 49,84 %. Pada hasil perhitungan uji normalitas variabel X didapati $\chi^2_{hitung} = -69,667 \leq \chi^2_{tabel} = 12,592$ berarti data variabel X berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas pada variabel Y didapati bahwa $Y^2_{hitung} = -107,293 \leq Y^2_{tabel} = 12,592$ berarti data variabel Y juga berdistribusi normal. Dan hasil uji normalitas di atas yang menyatakan bahwa data variabel X, dan Variabel Y berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji. Hasil dari uji linieritas X dengan Y didapati bahwa $F_{hitung} = -4,86 \leq F_{tabel} = 2,62$ hal ini berarti data berpola linier.

Sehingga berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat dampak Terdapat dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter peserta didik kelas iv sekolah dasar. *Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus diantaranya smartphone seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Menurut Susilawati, (2020) pemakaian *Gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *Gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali

pemakaian berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian).

Penggunaan *gadget* harus mempunyai batasan, hal tersebut untuk menghindari tingkat kecanduan dalam penggunaan *Gadget* apalagi pada peserta didik usia sekolah dasar. Maka dari itu diharapkan adanya batasan dan pengawasan dari orang tua peserta didik dalam mengontrol penggunaan *gadget* bagi anak-anaknya, karena pemakaian *Gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan seseorang mengalami kecanduan dalam penggunaan *Gadget*. Menurut Novitasari, (2019) bahwa *gadget* memberikan dampak yang beragam bagi para penggunanya baik dampak positif maupun negatif. *Gadget* dapat memberikan dampak positif apabila digunakan dengan baik dan bijak serta tidak berlebihan seperti dapat menambah pengetahuan, memudahkan penggunanya dalam berkomunikasi dengan orang lain, mengasah imajinasi, kecerdasan dan kreativitas, serta meningkatkan rasa percaya diri.

Namun, *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif apabila digunakan dengan tidak bijak dan berlebihan sehingga menyebabkan rendahnya perilaku sosial anak seperti berbicara dengan tidak sopan kepada orang yang lebih tua, sering membantah ketika di perintah, senang mem-bully teman, saat peserta didik berinteraksi dengan temannya sering menggunakan kata-kata yang kurang pantas (seperti berbicara dengan mengucapkan nama-nama hewan), menjadi kecanduan terhadap *gadget*, menyebabkan gangguan kesehatan dan penurunan konsentrasi, meniru perilaku kekerasan yang terdapat dalam *gadget* dan terdapat kemungkinan anak terpapar konten berbau pornografi dan kriminalitas.

Dilihat hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y sebesar 0,706 itu berarti korelasi tersebut bertanda positif dengan kriteria kuat. Selanjutnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar 49, 84%. Hal itu berarti dampak penggunaan *gadget* memiliki hubungan sebesar 49, 84% terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kedua variabel ini memiliki korelasi yang kuat dimana dampak dari *gadget* ini berpengaruh pada pembentukan karakter peserta didik, peserta didik yang bijak dan pandai mengatur waktu penggunaan *gadget* dan menggunakan *gadget* dengan tepat maka akan berdampak positif pada pembentukan karakter peserta didik, dan sebaliknya peserta didik yang lalai dan berlebih pada penggunaan *gadget* serta di dukung faktor-faktor diluar sekolah seperti kurangnya pengawasan orang tua maka berdampak tidak baik pada pembentukan karakter peserta didik terutama di sekolah dasar.

Menurut Haryati, (2017) pembentukan karakter adalah proses untuk membina, memperbaiki atau membentuk watak, sifat kejiwaan, akhlak, dan budi pekerti seseorang. Persoalan karakter atau moral memang tidak sepenuhnya terabaikan oleh lembaga pendidikan. Akan tetapi, dengan fakta-fakta seputar kemerosotan karakter pada sekitar kita menunjukkan bahwa ada kegagalan pada institusi pendidikan dalam menumbuhkan manusia yang berkarakter atau berakhlak mulia. "Pembentukan karakter dimaknai dengan pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa.

Pembentukan karakter juga memiliki fungsi dan tujuan dalam mengarahkan dan menuntun siswa pada kegiatan sosial yang ada di sekolah, mengajarkan kebersamaan dalam mengerjakan sesuatu sehingga bisa selalu menerapkan sikap bekerjasama, melatih peserta

didik untuk sabar, mengajarkan kekompakan yang solidaritas, saling menghargai antar teman, sikap berjiwa besar untuk menerima pendapat orang lain, melatih kepercayaan diri peserta didik, melatih kepedulian sosial siswa terhadap lingkungan, serta melatih kemampuan motorik pada diri siswa (Agustini, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini mengenai masalah apakah terdapat dampak penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV sekolah dasar, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan juga negatif dalam penggunaan *gadget* namun hal ini lebih condong terhadap dampak negatif dari penggunaan *gadget* itu sendiri terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hal ini terlihat dari penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti dan hasil analisis uji regresi sederhana menggunakan rumus Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan yaitu $F_{hitung} = -4,86 \leq F_{tabel} = 2,62$ hal ini berarti data berpola linier maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kontribusi 49,84% sedangkan 50,16% dipengaruhi faktor lain diluar penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/24513/15420>
- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila: Jurnal PPKn & Hukum, 13(1), 64-76.
- Haryati, S. 2017. Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *E- Library Untidar*. https://lib.untidar.ac.id/wp-content/uploads/2017/01/Pendidikan_Karakter-dalam-kurikulum.pdf
- Indrastoeti, J. 2016. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Implementasi pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal FKIP UNS*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8944/6505>
- Mahananingtyas, E., Ritiauw, S, P., Siahaya, A, M. (2020). Peningkatan Nilai-Nilai Karakter Dan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Pada Siswa Kelas V SD Inpres 19 Ambon. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 8 (1), 24-37. DOI: <https://doi.org/10.30598>
- Marudin, M., & Gozali, M. 2019. *Internalisasi Nilai-Nilai Islam Dalam Membentuk Sikap Sosial Siswa Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VA Di MI Bustanul Ulum Pesanggrahan Batu*. Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 1(2), 97–107.
- Muncarno. 2017. *Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Nida, & Taufiqqurahman. 2019. Pendidikan karakter perilaku sosial anak usia sekolah dasar dalam keluarga di kota banjarmasin. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 75-90.
- Novitasari. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Abdimas 5(1), 57-60

- Novitasari, N. 2019. *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak*. Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 3(2), 167-188.
- Nurazizah, T. 2021. *Implementasi Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Kemajuan Dunia Digital*. Jurnal Psikologi, 8(2): 29-38
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan Kualitatif*. Alfabeta. Bandung
- Sugiyono. 2018. *Statistika Non Parametris untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Susilawati, A. 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Wenni. 2019. *Impact Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Dikelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu*.(skripsi) Vol. 8, Issue 5.