

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KARAKTER MANDIRI SISWA DI SDN GUGUS 4 KURIPAN

Riri Erminati¹, Moh Irawan Zain², Muhammad Sobri³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Mataram

¹ririerminati22@gmail.com, ²irawanzain_fkip@unram.ac.id ,

³muhammad.sobri@unram.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the level of students' use of gadgets, the level of students' independent character, and the effect of using gadgets on independent character of students at SDN Gugus 4 Kuripan. This study uses a quantitative approach to the type of research used is *ex post facto* research. The number of subjects in this study were 32 students. Methods of data collection is done by using a questionnaire. The data analysis technique used is descriptive analysis and inferential analysis. The results of this study indicate that the level of gadget use is in the high category with a percentage of 56%, the level of independent character is in the low category with a percentage of 53%, and there is a significant influence between the use of gadgets on the independent character of students at SDN Gugus 4 Kuripan with a score simple regression analysis test is ($t_{\text{count}} > t_{\text{table}} = 5.575 > 2.042$) then H_0 is rejected and H_1 is accepted. R square of 0.509 (square of the correlation coefficient of 0.713), this means that there is an effect of 50.9% on the use of gadgets on independent character. Thus there is a significant influence between the use of gadgets on the character of independent students at SDN Gugus 4 Kuripan.

Keywords: independent character, quantitative, use of *gadgets*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* siswa, tingkat karakter mandiri siswa, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter mandiri siswa di SDN Gugus 4 Kuripan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex post facto*. Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah 32 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis infrensia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan *gadget* berada pada kategori tinggi dengan presentase sebesar 56%, tingkat karakter mandiri berada pada kategori rendah dengan presentase sebesar 53%, dan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap karakter mandiri siswa di SDN Gugus 4 Kuripan dengan nilai uji analisis regresi sederhana adalah ($t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 5,575 > 2,042$)

maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. R square sebesar 0,509 (kuadrat dari koefisien korelasi 0,713), dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh sebesar 50,9% penggunaan *gadget* terhadap karakter mandiri. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap karakter mandiri siswa di SDN Gugus 4 Kuripan.

Kata Kunci: karakter mandiri, kuantitatif, penggunaan *gadget*

A. Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, teknologi semakin canggih dan dapat menjadi pendukung kegiatan untuk memudahkan semua aktivitas manusia. Kemajuan teknologi inilah yang perlu dilihat, dari sisi positif dan negatifnya. Tidak jarang sisi negatif lebih menguasai karena ketidakmampuan kita untuk mengelola teknologi yang ada, terutama *gadget*. *Gadget* merupakan pengembangan teknologi media digital yang memiliki fungsi lebih baik, komplit, praktis, dan banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan *gadget*, namun seringkali pengguna lalai dan secara terus menerus menggunakan *gadget* tanpa sadar dampak yang ditimbulkan (Rahmalah, Astuti, Pramessetyaningrum, & Susan, 2019).

Penggunaan teknologi *gadget* saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya. Bahkan pada era

ini, jumlah terbanyak pengguna *gadget* merupakan anak-anak yang berumur sekitar 6-12 tahun. *Gadget* menjadi salah satu alasan utama mengapa perilaku manusia sedikit demi sedikit menjadi apatis (sikap tak acuh terhadap segala sesuatu yang terjadi di sekitar). Untuk manusia dewasa yang sudah mengerti akan dua sisi *gadget* masih bisa salah dalam penggunaannya. Apalagi pada siswa, dimana mereka masih memerlukan pendampingan ketika menggunakan *gadget*. Salah satu sisi baiknya adalah anak dapat bermain sambil belajar melalui media audio visual yang lebih menarik, sehingga siswa cepat memahami ketika apa yang mereka pelajarnya. Namun di arah lain, berpengaruh pula ke arah negatifnya. Hal ini juga sejalan denganyang dikatakan (Handini, Ermiana, & Oktaviyanti, 2022) yang menyatakan dampak dari perkembangan teknologi tidak selamanya memberikan kearah yang positif atau memberikan keuntungan

bagi penggunaanya, misalnya ketika menggunakan *gadget* dari pagi sampai sore untuk gameing dan bermain sosial media. Penggunaan *gadget* berlebihan ke anak akan berdampak pada pembentukan karakter, salah satunya yaitu karakter mandiri, anak menjadi malas bergerak ketika beraktivitas, komunikasi dengan orang tuanya dan lingkungan masyarakat akan berkurang, dan menghambat sosialisasi.

Pendidikan karakter perlu dilaksanakan pada anak usia sekolah dasar yang diaplikasikan dari lingkungan sekitar, khususnya pada karakter mandiri karena kemandirian anak saat ini kurang baik. Karakter mandiri adalah sikap/perilaku seseorang individu yang memiliki rasa tanggung jawab, rasa keingin tahuan terhadap sesuatu dipelajarinya, dilihat dan didengar, tidak mudah bergantung pada orang lain. Nilai utama karakter mandiri yaitu rasa ingin tahu, kerja keras, tanggung jawab, dan tidak bergantung. Namun karakter mandiri anak saat ini kurang baik, hal tersebut dibuktikan dari penelitian (Nurpratiwiningsih, 2021) yang hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa tanggung

jawab dalam pengerjaan tugas kurang maksimal, hal ini disebabkan oleh siswa lebih memilih untuk bermain youtube atau game dalam gadgetnya. Kemandirian belajar adalah suatu sikap individu yang diperoleh secara bertahap selama perkembangan, siswa akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai hambata yang ada di lingkungan (Yanuarti, Darmiany, & Jiwandono, 2022).

Menurut (Cahyani, Irianto, & Yustitia, 2020) menyatakan pendidikan karakter adalah usaha manusia secara sadar dan terarah untuk memberikan didikan dan memberdayakan potensi peserta didik untuk membentuk karakter pribadinya sehingga menjadi anak yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan lingkungannya. Seperti halnya dengan (Sapira, Widiada, & Zain, 2022) bahwa pendidikan karakter dimulai dari usia dini karena untuk memiliki karakter yang baik akan berdampak ketika beranjak dewasa. Sekolah Dasar adalah tempat menanamkan pendidikan karakter selain di lingkungan keluarga. Usaha untuk membentuk karakter sesuai dengan budaya bangsa dapat dilaplikasikan melalui kegiatan belajar

mengajar di kelas dan melalui penyimpangan dalam kehidupan seharusnya, baik di kalangan sekolah maupun luar sekolah. Menurut (Kamilasari, Witono, & Affandi, 2022) menyatakan penanaman nilai-nilai karakter penting untuk dilakukan agar peserta didik dapat terhindar dari dampak negatif yang diakibatkan oleh kemajuan arus TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Jadi pendidikan ialah hal yang sangat penting ditanamkan pada kehidupan manusia (Agustin, Nurhasanah, & Taufik, 2022).

Oleh karena itu Sekolah adalah lingkungan sosial yang sangat memberikan dampak terhadap siswa, dan sekolah diharapkan mampu mengembangkan atau menumbuhkan pengetahuan bagi siswa dan mampu membentuk karakter pada siswa (Maelani, Purwanty, & Rahayu, 2022).

Peneliti melakukan observasi yang dilaksanakan di SDN Gugus 4 Kuripan, yang terdiri dari lima SD yaitu SDN 1 Jagaraga, SDN 2 Jagaraga, SDN 3 Jagaraga, SDN 4 Jagaraga, dan SDN 3 Kuripan. Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 2 Februari - 4 Februari 2023, diperoleh

beberapa permasalahan terkait karakter mandiri siswa di kelas tinggi yaitu kelas VI, V, dan IV. Siswa memiliki, kurangnya rasa percaya diri, dan kurangnya daya juang yang tinggi serta tidak bertanggung jawab ketika mengerjakan PR yang diberikan oleh gurunya. Peristiwa ditandai oleh jawaban siswa ketika dibagikan sebuah pernyataan terkait karakter mandiri, bahwa siswa di Gugus 4 Kuripan ini memiliki rasa kurang percaya diri ketika meminta bantuan kepada orang lain apabila menghadapi kesulitan memahami materi pelajaran, kurangnya tanggung jawab ketika mengerjakan tugas-tugas yang telah diberikan apalagi tugas tersebut sulit, bergantung kepada temannya ketika mengerjakan soal dan hanya belajar pada saat melaksanakan ujian atau tes. Siswa memilih menggunakan *gadget* lebih dari dua jam dalam sehari ketika berkumpul bersama teman-teman dibandingkan belajar, dan sulit berinteraksi karena bermain *gadget* sehingga siswa sekarang kurang dalam mengerjakan tugas dan pelajaran yang dipelajarinya, peristiwa itu dibuktikan dari jawaban siswa ketika dibagikan

sebuah pernyataan terkait penggunaan *gadget*.

Selain itu peneliti mewawancarai wali kelas dari masing-masing SD yang ada di Gugus 4 Kuripan yang dilaksanakan pada tanggal 6 sampai 7 Februari. Berdasarkan hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa masih banyak dari siswa yang ada di Gugus 4 Kuripan sering menyontek saat mengerjakan tugas, kurangnya interaksi antara siswa dan guru saat di kelas, hal ini ditandai ketika siswa malubertanya di kelas saat menghadapi kesulitan memahami materi pelajaran, tetapi saat pembelajaran selesai atau pulang sekolah kebanyakan siswa menanyakan terkait kesulitan memahami materi pelajaran melalui WA (WhatsApp), karena rata-rata siswa di SDN 1 Jagaraga, SDN 2 Jagaraga, SDN 3 Jagaraga, SDN 4 Jagaraga, dan SDN 3 Kuripan mempunyai *gadget*, serta kurangnya kesadaran dalam belajar. Guru kelas yang ada di Gugus 4 Kuripan ini mengatakan ketika siswa diberikan PR, siswa selalu mencari informasi terkait PR melalui *gadget* yang dimilikinya, dan ada juga siswa yang masih belum mengerjakan tugasnya tersebut, karena sibuk bermain game

yang ada di *gadget*nya. Hal ini, ada siswa yang memanfaatkan *gadget* dengan baik dan ada juga memanfaatkan *gadget* hanya untuk bermain game. Dan banyak wali murid yang mengadu, bahwa anaknya di rumah sering bermain *gadget* dari pada belajar.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan diatas, peneliti tertarik meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Mandiri Siswa Di SDN Gugus 4 Kuripan”. Karena melihat dari observasi dan wawancara banyak siswa di kelas tinggi yaitu kelas VI, V, dan IV di SDN Gugus 4 Kuripan menggunakan *gadget*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian *ex-post facto*. *Ex-post facto* sebagai ialah metode penelitian yang menunjuk kepada perlakuan atau manipulasi penggunaan *gadget* yang telah terjadi sebelumnya sehingga peneliti tidak memberikan *treatment* lagi, dan hanya melihat efeknya pada karakter mandiri. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas, variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini

adalah penggunaan *gadget*, dan variabel terikatnya yaitu karakter mandiri.

Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus 4 Kuripan, yang terdiri dari lima Sekolah Dasar yaitu di SDN 1 Jagaraga, SDN 2 Jagaraga, SDN 3 Jagaraga, SDN 4 Jagaraga, dan SDN 3 Kuripan dengan jumlah 112 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *stratified proportional random sampling* (datanya tidak sejenis). Untuk mengetahui sample dari masing-masing SD Gugus 4 Kuripan menggunakan rumus slovin dengan taraf kesalahan 15% dan jumlahnya harus representative agar hasil penelitian dapat diambil kesimpulannya (Yusuf, 2017):

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

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran Populasi

e = Taraf kesalahan (15% = 0,15)

Sehingga didapatkan, $n = 31,81$

Hasil perhitungan yang didapatkan ialah 31,81 maka dibulatkan menjadi 32 responden. Kemudian dilakukan penentuan jumlah sampel pada masing-masing SD untuk menentukan proporsinya sesuai dengan jumlah siswa-siswi pada masing-masing SD yang ada di

Gugus 4 Kuripan. Jumlah sampel setiap SD didapatkan dengan menggunakan rumus (Yusuf, 2017):

$$\frac{\text{Jumlah masing kelompok}}{\text{Jumlah total}} \times \text{besar sampel}$$

Hasil yang didapatkan adalah SDN 1 Jagaraga $\frac{25}{112} \times 32 = 7$, SDN 2 Jagaraga $\frac{17}{112} \times 32 = 5$, SDN 3 Jagaraga $\frac{19}{112} \times 32 = 5$, SDN 4 Jagaraga $\frac{28}{112} \times 32 = 8$, dan SDN 3 Kuripan $\frac{23}{112} \times 32 = 7$, sehingga peneliti mengambil kelas diambil wakilnya sebagai sampel, dimana jumlah sampel sebanyak 32.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Instrumen kuesioner atau merupakan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Variabel yang diukur menggunakan angket ini adalah variabel bebas (penggunaan *gadget*) berupa 20 item pernyataan dan variabel terikat (karakter mandiri) berupa 12 item pernyataan. Setelah itu dilakukan uji validitas pada instrumen sebelum diberikan kepada sampel penelitian. Setelah itu dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat ketajaman dalam instrumen.

Selanjutnya dilakukan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial untuk melakukan penelitian hipotesis dan menjawab rumusan masalah yang dilakukan. Analisis statistik deskriptif terlebih dahulu diujikan untuk keperluan uji prasyarat untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter mandiri.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi instrumen. Variabel yang diukur menggunakan kuesioner ini yaitu variabel bebas (penggunaan *gadget*) dan variabel terikat (karakter mandiri).

Instrumen-instrumen tersebut menjadi titik tolak dalam menyusun sebuah pernyataan. Item pernyataan penggunaan *gadget* yang dinyatakan valid berjumlah 14, dan item pernyataan karakter mandiri yang valid sebanyak 10. Kuesioner yang valid tersebut dibagikan kepada responden pada sampel penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 (Pembagian kuesioner di SDN 1 Jagaraga), Gambar 2 (SDN 2

Jagaraga), Gambar 3 (SDN 3 Jagaraga), Gambar 4 (SDN 4 Jagaraga), dan Gambar 5 (SDN 3 Kuripan):



Gambar 1. Pembagian angket di SDN 1 Jagaraga



Gambar 2. Pembagian angket di SDN 2 Jagaraga



Gambar 3. Pembagian angket di SDN 3 Jagaraga



Gambar 4. Pembagian angket di SDN 4 Jagaraga



Gambar 5. Pembagian angket di SDN 3 Kuripan

Setelah angket disebarakan kepada responden, kemudian dikelola data tersebut untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* dan karakter mandiri. Untuk mengetahui tingkat tersebut, dikelompokkan menjadi rendah, sedang dan tinggi.

Penggunaan *gadget* diperoleh skor angket dengan melihat nilai mean dan simpangan baku, kemudian dijumlahkan mean (nilai rata-rata) dan standar deviasi dari

skor angket tersebut, sehingga diperoleh nilai pada pada Tabel 1. Kemudian berdasarkan hasil kategorisasi tingkat penggunaan *gadget* dapat dilihat pada Gambar 6. Berdasarkan kategorisasi tingkat penggunaan *gadget* berada pada tingkat tinggi dengan jumlah frekuensi 18 dan presentase 56%. Artinya tingkat penggunaan *gadget* siswa di SDN Gugus 4 Kuripan berada pada tingkat tinggi. Hal ini ditandai dengan penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam dalam sehari, sehingga mengakibatkan kurangnya kerja keras siswa ketika menyelesaikan tugas dari pendidik dan bergantung terhadap orang lain, kurangnya keasadaran dalam belajar (belajar tanpa harus diingatkan oleh orang lain), serta kurangnya antusias mengerjakan tugas sekolah karena sibuk bermain game.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Puspitasari, Martati, & Pribowo, 2021) yang menyatakan sekarang ini siswa sangat sering menggunakan *gadget* untuk menonton vidio, berkomunikasi, maupun membuka aplikasi-aplikasi sosial media. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dibandingkan dengan kegunaan

lainnya seperti bermain game online maupun offline. Sehingga berpengaruh pesat ke arah yang negatif yaitu siswa menjadi kurangnya tanggungjawab dalam melakukan segala aktivitasnya, menjadi pemalas, sikap tak acuh dengan keadaan lingkungan, kurangnya keinginan dalam belajar, karena sudah kecanduan game dan video-video yang ada di youtube.

Tabel 1. Kategori skor penggunaan gadget

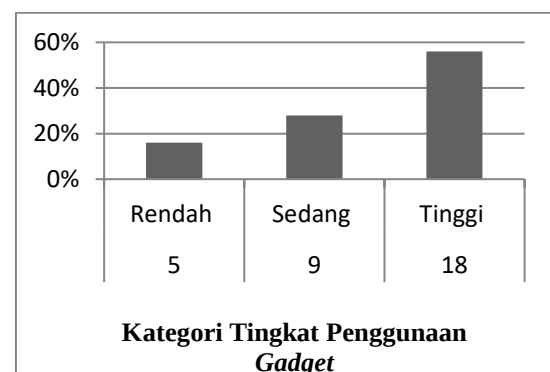
Interval	Kategori
$X < 44$	Rendah
$44 \leq X < 56$	Sedang
$X \geq 56$	Tinggi

Setelah tingkat penggunaan gadget di SDN Gugus 4 Kuripan dikategorikan tinggi, selanjutnya untuk mengetahui tingkat karakter mandiri diperoleh skor angket dengan melihat nilai mean dan simpangan baku, kemudian dijumlahkan mean dan standar deviasi dari skor angket tersebut, dan peroleh nilai pada Tabel 2. Kemudian berdasarkan hasil kategorisasi tingkat karakter mandiri dapat dilihat pada Gambar 7. Berdasarkan kategorisasi tingkat karakter mandiri berada pada tingkat rendah dengan jumlah frekuensi 17 dan presentase 53%. Artinya tingkat karakter mandiri siswa di SDN Gugus 4 Kuripan berada pada kategori

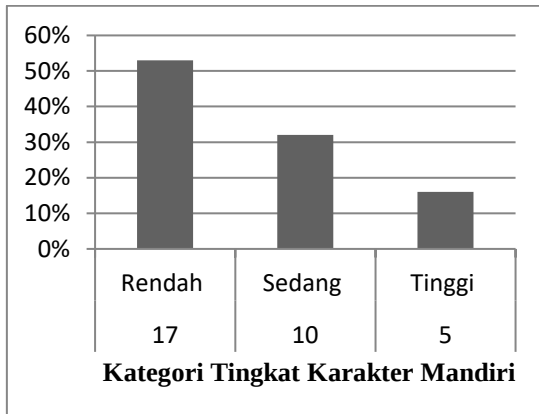
rendah. Hal ini ditandai oleh siswa yang ketergantungan terhadap orang lain ketika menyelesaikan tugas dari pendidik, kurangnya rasa keingin tahuaan terhadap sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan dingarnya sehingga kesulitan memahami materi pelajaran, kurangnya tanggung jawab ketika belajar, serta kurangnya kerja keras saat mengatasi hambatan belajar. Persitiwa tersebut dibuktikan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sobri & Moerdiyanto, 2014) menyatakan bahwa kurangnya kemandirian siswa disebabkan oleh siswa yang malu bertanya ketika menghadapi hambatan dalam memahami pembelajaran, tidak aktif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, serta mengakibatkan siswa sering menyontek pada saat ujian semester.

Tabel 2. Kategori skor karakter mandiri

Interval	Kategori
$Y < 17$	Rendah
$17 \leq Y < 35$	Sedang
$Y \geq 35$	Tinggi



Gambar 6. Tingkat Penggunaan *Gadget* Siswa Di SDN Gugus 4 Kuripan



Gambar 7. Tingkat Karakter Mandiri Siswa Di SDN Gugus 4 Kuripan

Untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, dan atau tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter mandiri siswa di SDN Gugus 4 Kuripan serta seberapa besar pengaruhnya menggunakan uji prasyarat yaitu; uji normalitas (Tabel 3), uji homogenitas (Tabel 4), uji linearitas (Tabel 5), uji determinasi (Tabel 6), uji hipotesis (Tabel 7).

Tabel 3. Uji normalitas

Kolmogorov-Smirnov Z	,670
Asymp. Sig. (2-tailed)	,760
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	

Berdasarkan tabel pengujian normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirov tersebut, bahwa nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (taraf signifikan) maka data tersebut berdistribus normal. Berdasarkan

hasil dari uji normalitas di atas diketahui nilai signifikansi $0,760 > 0,05$. Maka dinyatakan data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Penggunaan Gadget			
Levene	f1	f2	sig.
Statistic			
10.373	6	23	.345

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,345. Sebagaimana yang sudah dipaparkan pada kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, jika signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut dinyatakan homogen. Nilai signifikansi sebesar 0,345 menunjukkan bahwa kelompok data penggunaan *gadget* dan karakter mandiri dinyatakan memiliki unsur kesamaan atau homogen.

Tabel 5. Uji linearitas

Variabel	Sig	5%	Keterangan
XY	,506	0,05	Linear

Uji linearitas ini adalah syarat sebelum melakukan uji regresi sederhana, uji linearitas antara penggunaan *gadget* dengan karakter mandiri dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\% = 0,05$. Berdasarkan tabel hasil uji linearitas bahwa *linearity* memiliki tingkat signifikansi $0,506 > 0,05$ nilai ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear.

Tabel 6. Uji determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,713 ^a	,509	,493	4,80696

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Pada tabel di atas terdapat R square sebesar 0,509 (kuadrat dari koefisien korelasi 0,713). R square disebut koefisien determinan yang artinya dalam hal ini dapat diartikan bahwa pengaruh sebesar 50,9 % penggunaan *gadget* terhadap karakter mandiri.

Tabel 7. Uji regresi sederhana

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	718,295	1	718,295	31,086	,000 ^b
Residual	693,205	30	23,107		
Total	1411,500	31			

a. Dependent Variable: Karakter Mandiri

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Uji regresi bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Setelah mengetahui besarnya koefisien regresi, maka perlu dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak. Uji hipotesis dapat dinyatakan dengan membandingkan nilai signifikan yaitu :

Jika nilai signifikan $> 0,05$ dan $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Jika nilai signifikan $< 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil uji regresi di atas bahwa nilai f_{hitung} 31,086, dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, dan t_{hitung} pada penelitian ini didapatkan (5,575) lebih besar dari t_{tabel} (2,042) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap karakter mandiri (Y). Penggunaan *gadget* mempengaruhi karakter mandiri siswa melalui berbagai macam faktor yakni;

1. Faktor internal yang menjadi penyebab utama siswa kecanduan *gadget* dan waktu penggunaan *gadget* yang lama,
2. Faktor situasional yang menyebabkan siswa kecanduan *gadget* adalah suasana yang tidak nyaman, merasa kesepian, stres dan tidak adanya kegiatan ketika waktu luang.
3. Faktor lingkungan masyarakat yang menyebabkan siswa malas berinteraksi dengan tatap muka ke individu lainnya, karena siswa senang berinteraksi melalui *gadget* dengan orang tua, teman, saudara , dan guru.

4. Faktor eksternal atau faktor luar yang menjadikan penyebab siswa ketergantungan atau menggunakan *gadget* ialah faktor media dengan berbagai fasilitas dari *gadget* itu sendiri diantaranya iklan yang merajalela di medsos dan berulang kali memengaruhi anak usia sekolah dasar untuk mengikuti perkembangan zaman saat ini sehingga semakin tertarik dengan fitur-fitur yang ada di dalam *gadgetnya* sehingga mengakibatkan keinginan pada anak-anak untuk memilikinya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Wulandari & Lestari (2021) yang menyatakan bahwa anak sekarang ini menjadi lebih cenderung menghabiskan waktunya dengan *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Padahal lingkungan sosial ini sangat berpengaruh dalam perkembangan emosi anak, semakin anak sering bermain *gadget* maka akan memberikan pengaruh pula pada anak dalam perkembangan emosi seperti misalnya anak akan lebih sering meluapkan emosinya, timbul rasa egois dan ingin menang sendiri. Jadi, berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang pernah

dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi karakter mandiri siswa, hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian serta pengujian hipotesis pada penelitian ini, yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi karakter mandiri siswa di SDN Gugus 4 Kuripan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dipaparkan bahwa dapat diambil kesimpulan sebagai berikut;

1. Penggunaan *gadget* siswa di SDN Gugus 4 kuripan dalam kategori rendah sebanyak 5 responden (16%), 9 responden masuk kategori sedang (28%) dan 18 responden masuk kategori tinggi (56%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* siswa dalam kategori tinggi.
2. Karakter mandiri siswa di SDN Gugus 4 Kuripan dalam katgori rendah sebanyak 17 responden (53%), 10 responden masuk kategori sedang (32%) dan 5 responden masuk kategori tinggi (16%). Dari hasil tersebut dapat

dikatakan bahwa karakter mandiri siswa dalam kategori rendah.

3. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap karakter mandiri siswa di SDN Gugus 4 Kuripan yaitu dengan diperoleh nilai $t_{hitung} 5,575 > t_{tabel} 2,042$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti variabel (X) pengaruh penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap variabel (Y) karakter mandiri siswa di SDN Gugus 4 Kuripan. Berdasarkan r square (koefisien determinasi) diperoleh besaran pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter mandiri sebesar 50,9 %.

Dengan demikian penggunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap karakter mandiri khususnya di kelas tinggi Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. N., Nurhasanah, A., & Taufik, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster Materi Aku Dan Cita-citaku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 386-403.
- Cahyani, R. P., Irianto, A., & Yustitia, V. (2020). Pembentukan Karakter Mandiri Melalui Pembelajaran Tematik Di SDN Kebon Dalem Mojosari. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* , 236-244.
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDSe-Gugus I Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* , 163-166.
- Kamilasari, A., Witono, A. H., & Affandi, L. H. (2022). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Buku Teks Siswa Kelas III Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* , 553-561.
- Maelani, R., Purwanti, R., & Rahayu, D. P. (2022). Peran Guru Dalam Penanaman Karakter Fairness Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 207-215.
- Nurpratiwiningsih, L. (2021). Analisis Pembentukan Karakter Peserta Didik dalam Penggunaan Gadget di SD Negeri . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 119-127.
- Puspitasari, V., Martati, B., & Pribowo, F. S. (2021). Analisis Dampak Gadget Pada Pembentukan Karakter Dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* , 7-13.
- Rahmalah, P. Z., Astuti, P., Pramesettyaningrum, L., & Susan, S. (2019). Pengaruh

Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Seminar Nasional* , 302-310.

Sapira, M. M., Widiada, I. K., & Zain, M. I. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Muatan IPSKelasIV SDN 1 Kawo Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* , 89-94.

Sobri, M., & Moerdiyanto, M. (2014). Pengaruh Kedisiplinan Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Madrasah Aliyah Kecamatan Praya. *Jurnal Harmoni Sosial* , 43-56.

Yanuarti, Y., Darmiany, D., & Jiwandono, I. S. (2022). Hubungan Pola Asuh Demokratis Orang Tua terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas V di SDN Gugus 06 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* , 528-533.

Yusuf, M. (2017). *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Dan Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Penerbit Kencana.