
ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET (SMARTPHONE) TERHADAP KARAKTER PESERTA DIDIK DI KELAS X SMA NEGERI 1 SOSOPAN

Oleh :

Rummin Siregar¹⁾, Hanifah Nur Nasution²⁾, Ahmad Zainy³⁾¹²³Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika¹²³Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam¹²³Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: rumminsiregar@gmail.com

Email: hanifahnurnasution13@gmail.com

Email: ahmadzainy@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, yang didasarkan pada hasil pengumpulan data. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan gadget (smartphone) terhadap karakter peserta didik, dimana dampak positifnya adalah dengan adanya gadget (smartphone) dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik, seperti mencari sumber informasi, meningkatkan kreatifitas dalam belajar peserta didik. Menurut respon peserta didik setelah dilakukan penelitian dampak positif dari penggunaan gadget (smartphone) dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik seperti mencari sumber atau informasi, mencari referensi saat belajar, mempermudah komunikasi antara peserta didik dan guru atau sesama teman, dan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengatur waktu. Kemudian dampak negatifnya adalah mengganggu konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca diakibatkan pada saat belajar peserta didik menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget (smartphone). Menurut respon peserta didik setelah dilakukan penelitian dampak negatifnya yaitu dapat merusak penglihatan peserta didik, peserta didik menjadi malas belajar karena teringat dengan gadget (smartphonnya), mengganggu konsentrasi peserta didik saat belajar, dan banyak peserta didik yang kecanduan bermain gadget (smartphone) nya. Implikasi penelitian merupakan arahan dan tindak lanjut dari makna yang terkandung dalam temuan penelitian. Dalam penelitian ini ditemukan banyaknya dampak negatif bagi peserta didik. Contohnya seperti peserta didik yang kecanduan bermain gadget (smartphone) sehingga banyak peserta didik yang menggunakan gadget (smartphone) pada saat proses belajar mengajar. Seharusnya dalam proses belajar mengajar peserta didik tidak menggunakan gadget (smartphone), jika tidak dibutuhkan

Kata Kunci: Analisis, analisis Penggunaan gadget, karakter, Peserta Didik**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu bimbingan atau perasaan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Hakikat pendidikan merupakan wadah mengembangkan kemampuan seseorang khususnya peserta didik. Pendidik memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didiknya sehingga si pendidik harus memahami arti penting perkembangan peserta didiknya. Tujuan dari suatu pendidikan tergantung dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 3 yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Karakter adalah watak, tabiat, ahlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang di yakini dan digunakan sebagai landasan cara pandang, berpikir, bersikap dan bertindak. kebijakan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang

lain. Kepribadian peserta didik seharusnya menjadi perhatian khusus dalam menanamkan karakter kepada mereka. Karena antara kepribadian dan karakter tersebut akan sangat berpengaruh terhadap tumbuh- kembang peserta didik. Baik perkembangan dalam aspek kognitif, efektif maupun psikomotoriknya. Ketika kepribadian peserta didik banyak dipengaruhi oleh sumber informasi yang memiliki nilai negatif, maka perkembangan mindset peserta didik kemungkinan besar juga akan mengarah kepada nilai yang negatif, begitu juga sebaliknya. Pola pikir manusia pada dasarnya dipengaruhi oleh karakternya. Selanjutnya pola pikir manusia akan bermetamorfosa menjadi tindakan, lalu dengan adanya tindakan akan menjadin sebuah kebiasaan, dengan kebiasaan ini lah kepribadian terbentuk.

Peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jakur pendidikan baik pendidikan informal, pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang dan pendidikan dan jenis pendidikan tertentu. Kepribadian peserta didik seharusnya menjadi perhatian khusus dalam menambahkan karakter kepada mereka. Karena antara kepribadian dan karakter tersebut akan sangat

berpengaruh terhadap tumbuh kembang peserta didik. Baik perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya, ketika kepribadian peserta didik banyak dipengaruhi oleh sumber informasi yang memiliki nilai negatif maka perkembangan pola pikir peserta didik kemungkinan besar juga akan mempengaruhi kepada nilai yang negative begitu juga sebaliknya. Pola pikir manusia pada dasarnya di pengaruhi oleh karakternya. Selanjutnya pola pikir manusia akan bermetamorfosa menjadi tindakan, lalu dengan adanya tindakan akan menjadi sebuah kebiasaan dengan kebiasaan inilah kepribadian akan terbentuk.

Salah satu teknologi yang terus mengupdate kecanggihannya adalah handphone. Dari masa kemasa terus berkembang. Contohnya gadget salah satu handphone yang berkembang dan menjadi benda yang sangat booming atau trending topik, malah sudah menjadi kebutuhan untuk orang-orang dewasa yang memang sudah pantas menggunakannya. Gadget adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik. Gadget yang dulunya suatu benda mewah, yang hanya orang tertentu saja yang bisa memilikinya sekarang siapa saja bisa memilikinya karena harganya yang mulai terjangkau dan menjadi hal yang biasa di tengah masyarakat, bahkan orang yang menggunakan gadget sekarang tidak pandang umur, dari balita, anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua.

Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada zaman yang serba canggih sekarang ini, karena selain bermanfaat sebagai alat komunikasi, gadget juga bermanfaat sebagai alat pencari informasi. Bagi siswa dan guru, gadget telah menjadi kebutuhan, siswa tidak perlu lagi mencari buku di perpustakaan, siswa tinggal mengklik situs di internet maka akan muncul banyak informasi yang dicari. Guru juga bisa mencontoh pengajaran dari guru lain dari sekolah unggul yang membagi ilmunya melalui situs pendidikan dalam gadget. Media sosial yang bermacam-macam bisa mempertemukan kembali teman lama yang jauh di sana. Banyaknya manfaat gadget bagi pendidikan adalah salah satu tujuan dari terciptanya alat canggih tersebut. Akibat dari hal itu peserta didik menjadi kecanduan dan tidak lagi memperdulikan sekitarnya karena telah sibuk dengan gadget-nya masing-masing. Bahkan ada anak yang dipanggil orang tuanya saja tidak mau lagi menjawab karena sibuk dengan gadget. Hal ini tentu tidak baik untuk perkembangan psikologi anak. Mereka yang sudah candu dengan gadget sering kali acuh dengan keadaan sekitar. Pengguna gadget tetap mampu untuk bersosialisasi dengan melakukan hubungan melalui berbagai aplikasi yang ada.

Namun berdasarkan observasi awal di Sekolah SMA Negeri 1 Sosopan didapat informasi bahwa banyak peserta didik yang kecanduan bermain gadget sehingga pada saat proses belajar mengajar banyak siswa yang tidak mendengarkan guru saat belajar, malas menulis dan membaca (hal ini di akibatkan dari pengguna gadget misalnya pada saat peserta

didik membuka video di aplikasi youtube peserta didik cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari). Apabila situasi seperti ini terus menerus berlangsung, maka akan mengakibatkan pemikiran peserta didik kurang fokus dalam belajar. Untuk itu, dibutuhkan upaya yang dapat merubah peserta didik agar lebih giat belajar. Dalam hal ini guru juga diharapkan bersifat tegas terhadap pemakaian gadget, jika dengan bersifat tegas akan lebih di dengar dan dipatuhi oleh peserta didik. Setiap masuk kelas guru harus lebih memperhatikan dan mengawasi peserta didik pada saat proses belajar mengajar. Oleh karena itu upaya yang dilakukan guru dalam memperhatikan peserta didik belum maksimal karena sebagian peserta didik masih lebih fokus terhadap gadget dibandingkan dengan belajar.

Dari upaya yang dilakukan ternyata belum dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Karakter Peserta Didik di Kelas X SMA Negeri 1 Sosopan”**.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah / fokus penelitian di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimanakah dampak penggunaan gadget (Smartphone) terhadap karakter peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sosopan?

B. Tujuan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai adalah: Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget (Smartphone) terhadap karakter peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sosopan.

1.1. Landasan Teori

1.1.1. Pengertian Gadget

Menurut (Tikah, N., & Sumardjoko, B 2019) gadget (Smartphone) adalah “media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. gadget (Smartphone) semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget.

Menurut Muttahiah (2021) Gadget (Smartphone) bisa di artikan bahwa Gadget (Smartphone) merupakan sebuah media modern yang dapat di artikan sebagai sebuah benda/ alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, Gadget (Smartphone) pun dapat dipergunakan secara positif maupun negatif, banyak Gadget (Smartphone) dikalangan anak-anak merupakan indikasi kemewahan yang secara spesifik banyak banyak anak-anak yang ditinggalkan oleh orang tuanya karena kesibukan orang tua dan orang tua pun lupa akan kehidupan masadepan anak-anaknya.

1.1.2. Pengertian Karakter

Menurut Puji Riyanto, dalam jurnal Masnur Ibrahim (2018) menjelaskan bahwa karakter adalah

watak, tabiat, ahlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internasional berbagai kebijakan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan cara pandang, berpikir, bersikap dan bertindak. dapat di percaya dan hirmat kepada orang lain.

Karakter dinamika sebagai cara berpikir dan perilaku yang has tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan setiap akibat dari keputusannya. Karakter dapat di anggap sebagai nilai- nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan tuhan yang YME, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangssan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hokum, tata kerama, budaya, adat istiadat, dan estetika. Karakter adalah perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun dalam bertindak.

Berdasarkan hasil analisis observasi dan wawancara dapat di simpulkan jika karakter adalah tata nilai yang menuju pada suatu sistam yang meliputi watak, sifat atau tabiat yang ada pada diri seseorang sebagai bentuk yang mengendalikan sikap dan perilakunya.

1.1.3. Pengertian Peserta Didik

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu. kepribadian peserta didik seharusnya menjadi perhatian husus dalam menampilkan karakter kepada mereka. Karena antara kepribadian dan karakter tersebut akan sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang peserta didik. bai perkembangan dalam aspek kognitif, apektif maupun psikomotoriknya.

Sesuai dengan karakter dasarnya, ilmu itu datangnya dari Allah dan karenanya ia merupakan An-Nur atau cahaya kebenaran yang akan menerangi kehidupan para pencarinya. Agar pelaksanaan pendidikan proses dapat mencapai tujuan yang di kehendaki untuk menjadi peserta didik maka senantiasa menyadari tugas dan tanggung jawabnya. Oleh karena itu tugas dan tanggung jawab peserta didik antara lain:

- Peserta didik harus terlebih dahulu memberi salam kepada guru dan mengurangi percakapan dihadapannya.
- Sebelum melalui aktifitas pembelajaran peserta didik harus terlebih dahulu membersihkan hatinya dari sifat yang buruk, karena belajar mengajar itu merupakan ibadah dan harus dilakukan dengan hati dan jasmani yang bersih.
- Peserta didik harus belajar dengan maksud mengisi jiwanya dengan keutamaan untuk mendekati diri kepada Allah.
- Bersedia mencari ilmu keberbagaian tempat yang jauh sekalipun, meskipun harus meninggalkan

daerah tempat kelahiran atau tanah air, keluarga, saudara, atau bahkan ayah dan ibu dan sebagainya.

- Saling bersaudara dan mencintai antara sesama peserta didik.
- Tidak sombong terhadap orang yang berilmu dan tidak semena-mena terhadap guru. Patuh terhadap guru ibarat patuhnya pasien terhadap dokter yang mengobatinya. Keterikatan ini harus benar-benar dimiliki peserta didik karena guru itu adalah tugas mulia yang dimandatkan oleh Allah kepada manusia.
- Tidak tergesa-gesa menguasai ilmu. Konsisten terhadap ilmu yang sedang dipelajari dan tidak berpindah sebelum rumpang terhadap yang lain

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sosopan. Adapun kepala sekolahnya adalah Bapak Zubri Siregar S.Pd dengan guru wali kelas X dan ibu Mistap Prawati Nasution S.Pd. Adapun alasan penulis menjadikan SMA Negeri 1 Sosopan sebagai tempat penelitian, karena sepengetahuan penulis di sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian khususnya tentang “Analisis dampak penggunaan gadget (Smartphone) terhadap karakter peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sosopan”.

Penelitian ini diperkirakan kurang lebih selama 3 bulan yaitu pada bulan April s/d Juni 2022 dipergunakan dalam rangka pengambilan data hasil penelitian, pengolahan data, sampai dengan pembuatan laporan penelitian. Adapun alasan saya memilih tempat penelitian ini karena tidak jauh dari rumah saya dan tidak banyak mengeluarkan biaya untuk pergi ke tempat penelitian tersebut dan sepengetahuan penulis disekolah ini belum pernah dilakukan penelitian khususnya tentang “Analisis dampak penggunaan gadget (Smartphone) terhadap karakter peseta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sosopan.

Penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif. Ditinjau dari aspek yang di teliti, penelitian ini merupakan studi kasus (Case Studi). Studi kasus adalah bentuk penelitian yang mendalam tentang suatu aspek lingkungan sosial termasuk manusia didalamnya. Menurut (Pritandhari, 2018) dalam jurnal “Analisis intersitas penggunaan gadget dan pemanfaatan internet terhadap motivasi belajar” penelitian ini menggunakan meted penelitian dengan pendekatan analisis kualitatif. Ditinjau dari aspek yang diteliti, penelitian ini merupakan study kasus (casestudy). Study kasus adalah bentuk penelitian yang mendalam tentang suatu aspek lingkungan sosial termasuk manusia di dalamnya.

Menurut Indrayani Made Ni (2021.11) dalam jurnal “Dampak penggunaan media komunikasi (gadget) terhadap perubahan perilaku pada generasi muda hindu” penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu data deskriptif berupa kara-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau pelaku yang diamati dan akan diolah menjadi data non statistik. Metode penelitian

yang digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan dampak penggunaan gadget dan cara menanggulangi dampak gadget bagi generasi muda hindu di desa rama murti melalui proses observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan, menganalisis fenomena sosial, sikap dan analisis data yang akan dikaji dengan bernagai metode alamiah. Dari hasil penelitian akan di deskripsikan berdasarkan gambaran hasil penelitian yang telah dilakukan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Alasan peneliti menggunakan metode penelitian ini karena menggunakan pendekatan deskriptif, pendekatan deskriptif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai “analisis dampak penggunaan Gadget (Smartphone) terhadap karakter peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sosopan” secara mendalam. Selain itu, dengan jenis penelitian kualitatif diharapkan dapat digunakan secara sistematis situasi dan permasalahan yang dihadapi tentang penggunaan Gadget (Smartphone) oleh peserta didik.

Objek penelitian adalah himpunan elemen yang dapat berupa orang organisasi atau barang yang akan di teliti atau poko persoalan yang hendak di teliti untuk mendapatkan data secara terarah. Menurut Sugiono (2017:32) “ objek atau kegiatan yang memiliki variabel tertentu yang di tetapkan untuk mempelajari atau ditarik kesimpulan”. Menurut Sugiono (2017:38) “objek penelitian adalah suatu atribut atau nilai-nilai lain, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas adalah mengatakan bahwa objek adalah kegiatan yang mempunyai variabel tertentu”.

Berdasarkan dari segi sarana dan prasarana pemahaman terhadap “ Analisis dampak penggunaan Gadget (Smartphone) terhadap karakter peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sosopan” adalah sebagai berikut: siswa kelas X SMA Negeri 1 Sosopan.

Informan penelitian adalah subjek yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian. Sumber dan informan pada penelitian ini dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Sumber Informan Pada Penelitian

No	Informan	Nama
1	Kepala sekolah	Zubri siregar S Pd
2	Guru wali kelas	Mista prawati nasution, S.Pd
3	Siswa kelas X SMA	Kelas X SMA yang berjumlah 26 orang

Dari tabel di atas merupakan sumber informasi yang dipilih oleh peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai penelitian ini.

2.1. Data dan sumber data

Menurut sugiono (2020:10) menyatakan “data dalam penelitian kualitatif adalah data yang pasti. Data yang pasti adalah data yang sebenarnya terjadi sebagai mana adanya, bukan data yang sedang terlihat, terucap, tetapi data yang mengandung makna dibalik yang terlihat dan terucap tersebut”.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa data adalah keterangan yang pasti yang sebenarnya terjadi sebagaimana adanya. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan angket yang akan dilakukan oleh peneliti yang kemudian akan di analisis.

Menurut Meta Pritandari (2018) sumber data dapat berupa dokumen maupun informasi yang tepat, valid dan lengkap. Ketepatan, validitas dan kelengkapan data akan sangat menentukan ketepatan dan kekayaan data dan informasi yang diperoleh. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Data primer

Menurut Meta Pritandari (2018) “ data primer yaitu data yang diperoleh langsung melalui wawancara atau data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan seperti hasil dari wawancara atau hasil pengisian wesioner atau angket yang bisa dilakukan oleh peneliti”.

Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari wawancara yang dilakukan dengan ibu wali kelas X SMA Negeri 1 Sosopan meliputi : data yang di ambil dari wali kelas X SMA Negeri 1 Sosopan mengenai :berapa jumlah siswa kelas X, banyak peserta didik yang kecabduan bermain Gadget (Smartphone), dan banyak peserta didik yang malas menulis dan membaca dikarenakan bermain Gadget (Smartphone).

b. Data Skunder

Menurut Meta pritandari (2018) “data skunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung melalui arsip, data dan dokumen yang memiliki hubungan yang erat dengan permasalahan yang kajian penelitian”.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari data yang sudah ada di SMA Negeri 1 Sosopan yaitu tnetang jumlah peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sosopan.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Menurut sugiono (2020)teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang di tetapkan.

Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data maka penelitian ini dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan/ triangulasi.

a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian survey dilakukan

oleh penelitian dengan cara merekam jawaban atas pertanyaan yang diberikan ke responden. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada responden dengan pedoman wawancara, mendengarkan atas jawaban, mengamati perilaku, dan merekam semua respon dari yang disurvei. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil

b. Angket

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang bisa diharapkan dari responden. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan angket adalah untuk membuat instrument penelitian agar skala keterangan dari responden dimana responden mengisi pernyataan dan pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Adapun kisi-kisi angket dampak penggunaan Gadget (Smartphone) terhadap karakter peserta didik terdapat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2
Kisi-kisi Angket

No	Indikator dampak penggunaan Gadget atau (Smartphone) terhadap karakter siswa	Nomor Angket
1	Menambah pengetahuan	1,2,3,4
2	Melatih kreativitas anak	5,6,7,8
3	Mengurangi konsentrasi anak	9,10,11,12
4	Mempengaruhi perilaku anak	13,14,15

Selanjutnya peneliti menyusun angket sebanyak 15 pernyataan buatan peneliti sendiri. Adapun penskoran dan penilaian jawaban siswa adalah checklist (✓) yang diberikan siswa atas jawaban dari isian angket tersebut dihitung berdasarkan ketentuan nilai yang terdapat di dalam keterangan angket yang diambil berdasarkan skala Guttman, dimana skala pengukuran pengukuran ini hanya menggunakan dua interval yaitu Ya dan Tidak. Sugiono (2017:139) mengatakan skala pengukuran dengan tipe ini akan dapat jawaban yang tegas, yaitu "Ya dan Tidak". "Benar dan Salah". "Pernah dan Tidak". Positif dan Negatif ". Dan lain-lain. Adapun skor alternatif jawaban responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
berdasarkan skala Guttman

Pernyataan	Ya	Tidak
Positif	1	0
Negatif	0	1

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa apabila peserta didik mendapatkan nilai dengan

kriteria tersebut, maka peneliti dapat mengklasifikasikan nilai dari masing peserta didik.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambaran, atau karya-karya monumental dari seseorang. Hasil penelitian dari observasi atau wawancara, akan lebih berkualitas/ dapat dipercaya kalau apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada.

2.3. Teknik analisis Data

a. Redaksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.

Maka berdasarkan uraian di atas peneliti ingin menjelajahi tentang dampak penggunaan gadget (smartphone) terhadap karakter peserta didik pada observasi awal ada sebagai komentar guru tentang banyaknya peserta didik yang kecanduan bermain gadget (smartphone). Dengan demikian, data yang didapatkan dalam proses reduksi data dapat membantupeneliti untuk melakukan tahap penelitian selanjutnya.

b. Sajian Data

Setelah data direduksi, maka selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori flowchart dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan dalam penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Pada langkah ini yang diperoleh dicatat dalam uraian yang terperinci. Dari data-data yang sudah di catat tersebut, kemudian dilakukan penyederhanaan data. Data-data yang sudah dipilihnya data yang berkaitan dengan masalah yang akan di analisis, dalam hal ini tentang "Analisis dampak penggunaan gadget (smartphone) terhadap karakter peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sosopan", informasi yang mengacu pada permasalahan itu yang menjadi data dalam penelitian ini.

c. Penarikan kesimpulan (varifikasi)

Menarik kesimpulan merupakan analisis lanjut dari reduksi data dan penyajian data sehingga data dapat disimpulkan dengan bukti- bukti yang kuat dan mendukung secara mempertajam data dan penjelasan pemahaman pada tahap pengumpulan data berikutnya. Dengan demikian dalam penelitian

kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan pada fokus masalah penelitian. Proses analisis penelitian dianggap sudah selesai ketika seluruh data yang telah dihasilkan dan disusun setelah dapat memberikan jawaban yang baik dan jelas mengenai permasalahan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. Temuan Umum

SMA Negeri 1 Sosopan adalah salah satu pendidikan dengan jenjang SMA di Sosopan, Kec. Sosopan, Kab. Padang Lawas, Sumatera Utara. Adapun kepala sekolahnya yaitu Bapak Zubri Siregar S.Pd. Dalam menjalani kegiatannya, SMA Negeri 1 Sosopan berdasarkan di bawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan. Pembelajaran di SMA Negeri 1 Sosopan dilakukan pada pagi sampai siang. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 6 hari. SMA Negeri 1 Sosopan menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sumber listrik yang digunakan oleh SMA Negeri 1 Sosopan berasal dari PLN. SMA negeri 1 Sosopan menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar lebih mudah. Provider yang digunakan SMA Negeri 1 Sosopan untuk sambungan internetnya adalah Axis. SMA Negeri 1 Sosopan memiliki akreditasi A, berdasarkan Sertifikat 490/BAN—SM/SK/2019. SMA Negeri 1 Sosopan berada do Koordinat garis lintang: 1.2263,dan garis bujur:99.4993

3.1.2. Temuan Khusus

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tanggal 11 mei 2022 di SMA Negeri 1 Sosopan tentang dampak penggunaan gadget (smartphone) terhadap karakter peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sosopan, alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yakni angket, angket dibagikan kepada 26 peserta didik. Adapun hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Sosopan sebagai berikut :

1. Apakah dengan adanya gadget (smartphone) menambah pengetahuan bagi anda?
Berdasarkan pernyataan ke-1 dari 26 peserta didik, 23 peserta didik yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.
2. Untuk menambah pengetahuan apakah anda mencari sumber informasi melalui gadget (smartphone)?
Berdasarkan pernyataan ke-2 dari 26 peserta didik, 23 peserta didik yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”
3. Untuk menambah pengetahuan anda harus memikirkan dampak negatif dan dampak positif penggunaan gadget (smartphone) pada saat belajar?
Berdasarkan pernyataan ke-3 dari 26 peserta didik menjawab “Ya”
4. Untuk menambah pengetahuan saya selalu mencari sumber informasi melalui gadget (smartphone)?
Berdasarkan pernyataan ke-4 dari 26 peserta

didik menjawab “Ya”

5. Apakah dengan adanya gadget (smartphone) melatih kreativitas bagi anda
Berdasarkan pernyataan ke 31 i 26 peserta didik, 20 yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.
6. Untuk melatih kreativitas anda, apakah anda setuju setiap pemakaian gadget (smartphone) 2 jam sekali anda selalu beristirahat 30 menit?
Berdasarkan pernyataan ke-6 dari 26 peserta didik, 18 yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.
7. Untuk melatih kreativitas anda, apakah anda selalu mencari sumber informasi melalui gadget (smartphone)?
Berdasarkan pernyataan ke-7 dari 26 peserta didik, 19 yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.
8. Untuk melatih kreativitas anda, pernahkah anda berpikir bahwa menggunakan gadget (smartphone) yang berlebihan mengganggu kesehatan mata anda?
Berdasarkan pernyataan ke-8 dari 26 peserta didik, 19 yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.
9. Dengan menggunakan gadget (smartphone) berlebihan apakah konsentrasi anda terganggu?
Berdasarkan pernyataan ke-9 dari 26 peserta didik, 19 yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.
10. Pada saat belajar seharusnya tidak di perbolehkan bermain gadget (smartphone) karena mengganggu konsentrasi anak?
Berdasarkan pernyataan ke-10 dari 26 peserta didik, 22 yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.
11. Apakah pada saat menggunakan gadget (smartphone) mengganggu konsentrasi peserta didik saat belajar?
Berdasarkan pernyataan ke-11 dari 26 peserta didik, 22 yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.
12. Apakah pernah dalam pemakaian gadget (smartphone) menggu konsentrasi anda saat belajar?
Berdasarkan pernyataan ke-12 dari 26 peserta didik, 15 yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.
13. Dengan adanya gadget (smartphone) sangat mempengaruhi perilaku anak?
Berdasarkan pernyataan ke-13 dari 26 peserta didik, 22 yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.
14. Dengan menggunakan gadget (smartphone) yang berlebihan sangat mempengaruhi perilaku anak
Berdasarkan pernyataan ke-14 dari 26 peserta didik, 23 yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.
15. Menggunakan gadget (smartphone) saat belajar sangat mempengaruhi perilaku anak.

Berdasarkan pernyataan ke-15 dari 26 peserta didik, 23 yang menjawab “Ya” dan yang lainnya “Tidak”.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Analisis dampak penggunaan gadget (smartphone) terhadap karakter peserta didik.

Hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti di analisis kedalam dampak negatif dan dampak positif penggunaan gadget (smartphone) terhadap karakter peserta didik. Adapun dampak positif penggunaan gadget (smartphone) terhadap karakter peserta didik di SMA Negeri 1 Sosopan yaitu dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik, seperti peserta didik dapat mencari informasi melalui gadget (smartphone) oleh karena itu sebagian peserta didik menggunakan gadget (smartphone) pada saat diperlukan saja. Dan adapun dampak negatifnya yaitu peserta didik menjadi tidak fokus saat belajar, pada saat belajar sebagian peserta didik sering teringat dengan gadgetnya, sehingga dengan adanya gadget (smartphone) sangat mengganggu bagi sebagian peserta didik. Oleh karena itu menurut teori di atas yaitu dampak positif penggunaan gadget (smartphone) menambah pengetahuan dan melatih kreativitas anak. sedangkan dampak negatifnya yaitu mengganggu konsentrasi anak dan mempengaruhi perilaku anak. Keda teori ini sangat berpengaruh bagi peserta didik yang menggunakan gadget (smartphone).

3.2.2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada peserta didik akan di bahas.

Berdasarkan pernyataan yang di jawab oleh 26 peserta didik dapat disimpulkan bahwa dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan gadget (smartphone) terhadap karakter peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sosopan. Adapun dampak positifnya adalah dengan adanya gadget (smartphone) menambah pengetahuan bagi peserta didik, seperti mencari sumber informasi, meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar. Adapun dampak negatifnya adalah mengganggu konsentrasi peserta didik saat belajar, malas menulis dan membaca di akibatkan pada saat belajar peserta didik menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget (smartphone).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menarik kesimpulan yang didasarkan pada hasil pengumpulan data. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan gadget (smartphone) terhadap karakter peserta didik, dimana dampak positifnya adalah dengan adanya gadget (smartphone) dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik, seperti mencari sumber informasi, meningkatkan kreatifitas dalam belajar peserta didik. Menurut respon peserta didik setelah dilakukan penelitian dampak positif dari penggunaan gadget (smartphone) dapat menambah pengetahuan bagi

peserta didik seperti mencari sumber atau informasi, mencari referensi saat belajar, mempermudah komunikasi antara peserta didik dan guru atau sesama teman, dan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengatur waktu. Kemudian dampak negatifnya adalah mengganggu konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca diakibatkan pada saat belajar peserta didik menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget (smartphone). Menurut respon peserta didik setelah dilakukan penelitian dampak negatifnya yaitu dapat merusak penglihatan peserta didik, peserta didik menjadi malas belajar karena teringat dengan gadget (smartphone), mengganggu konsentrasi peserta didik saat belajar, dan banyak peserta didik yang kecanduan bermain gadget (smartphone) nya.

4.1. Saran.

Ada beberapa saran yang diajukan setelah dilakukan penelitian ini diantaranya:

1. Kepala Sekolah
Diharapkan membuat peraturan agar siswa tidak membawa gadget (smartphone) ke sekolah. Apabila siswa melanggar harus dikenakan sanksi yang memberikan efek jera.
2. Guru
Hendaknya memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar dengan menggunakan metode-metode pembelajaran baru dan menggunakan media pembelajaran yang mendidik siswa, agar siswa tidak jenuh dalam belajar dan tidak ketergantungan dengan gadget (smartphone) nya.
3. Siswa
Hendaknya lebih semangat dan lebih aktif dalam belajar, juga mengurangi penggunaan gadget (smartphone) dan lebih meningkatkan karakter peserta didik.

5. REFERENSI

- Atikah, N., & Sumardjoko, B. (2019). Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Sekolah (Studi Kasus di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Indrayani, N. M. (2021). Dampak Penggunaan Media Komunikasi (Gadget) terhadap Perubahan Perilaku pada Generasi Muda Hindu. *Lampuhyang*, 12(1), 1-16.
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Hawa, A. M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *JANACITTA*, 4(2).
- Ngatiman, N., & Ibrahim, R. (2018). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Manarul Qur'an: Jurnal Ilmiah Studi Islam*, 18(2), 213-228.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono, 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.