

## Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik SMP Hasanuddin 6 Semarang

Dian Arista Putri  
UIN Walisongo Semarang

### Article History:

Received: 11 Desember 2024

Accepted: 22 September 2025

Published: 31 Oktober 2025

### Keywords:

Gadget Use, Character Education, Technological Influence, Students, Digital Era

### Kata Kunci:

Penggunaan Gadget, Pendidikan Karakter, Pengaruh Teknologi, Peserta Didik, Era Digital

### ABSTRACT

This research aims to analyze the influence of gadget use on the character formation of students at SMP Hasanuddin 6 Semarang. Amidst the massive penetration of digital technology, concerns have emerged regarding its impact on essential character values such as discipline, responsibility, and social awareness. This study employs a quantitative approach with a correlational design. The research sample was taken using a stratified random sampling technique from the student population of SMP Hasanuddin 6 Semarang, and data were collected through questionnaires measuring the intensity of gadget use and the level of character formation. The data were analyzed using simple linear regression analysis with the assistance of SPSS. The research findings indicate a significant negative influence of gadget use on character formation, with a significance value of 0.000 ( $< 0.05$ ). The

gadget use variable was found to explain 58.1% of the variance in the character formation variable ( $R$  Square = 0.581). The negative regression coefficient (-0.750) indicates that the higher the intensity of gadget use, the lower the level of students' character formation. This conclusion underscores the urgency of collaborative efforts between schools, through digital literacy education, and parents, through digital parenting, to guide students in utilizing technology wisely and positively.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter peserta didik di SMP Hasanuddin 6 Semarang. Di tengah masifnya penetrasi teknologi digital, muncul kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap nilai-nilai karakter esensial seperti disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik stratified random sampling dari populasi siswa SMP Hasanuddin 6 Semarang, dan data dikumpulkan melalui angket yang mengukur intensitas penggunaan gadget serta tingkat pembentukan karakter. Data dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan dari penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter, dengan nilai signifikansi 0.000 ( $< 0.05$ ). Variabel penggunaan gadget terbukti mampu menjelaskan 58,1% dari variasi dalam variabel pembentukan karakter ( $R$  Square = 0.581). Koefisien regresi yang negatif (-0.750) mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah tingkat pembentukan karakter siswa. Simpulan ini menggarisbawahi urgensi adanya upaya kolaboratif antara sekolah melalui pendidikan literasi digital dan orang tua melalui pola asuh digital (digital parenting) untuk membimbing siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijaksana dan positif.

Copyright © 2025 Dian Arista Putri

**Citation:** Putri, Dian Arista. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik SMP Hasanuddin 6 Semarang. *Nusantara Innovation and Education Technology*, 2(3), 151-160. <https://doi.org/10.64093/novara.v2i3.408>

### \* Corresponding Author:

Dian Arista Putri: [dianarista21@gmail.com](mailto:dianarista21@gmail.com)

## A. Pendahuluan

Kehidupan remaja di abad ke-21 secara fundamental dibentuk oleh kehadiran teknologi digital yang meresap ke dalam setiap aspek aktivitas sehari-hari. Generasi yang lahir dan besar di era ini, yang sering disebut sebagai Generasi Z atau iGeneration, memiliki karakteristik unik karena interaksi mereka yang intensif dengan perangkat digital sejak usia dini (Twenge, 2017). Gadget, terutama ponsel pintar, telah bertransformasi dari sekadar alat komunikasi menjadi pusat ekosistem personal yang mencakup hiburan, informasi, dan interaksi sosial. Tingginya tingkat penetrasi gadget di kalangan peserta didik usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) menjadikan fenomena ini sangat relevan untuk dikaji secara mendalam.

Pada dasarnya, kehadiran gadget menawarkan potensi yang luar biasa untuk mendukung proses pendidikan dan pengembangan diri. Perangkat ini menyediakan akses tak terbatas ke sumber-sumber pengetahuan global, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar batas-batas ruang kelas (Hidayat & Patras, 2022). Selain itu, berbagai aplikasi kreatif dan platform kolaboratif dapat merangsang inovasi, kreativitas, dan kemampuan siswa untuk bekerja dalam tim. Dalam konteks yang tepat, gadget dapat berfungsi sebagai akselerator pembelajaran yang kuat dan efektif.

Namun, di balik manfaatnya yang besar, penggunaan gadget yang tidak terkendali menghadirkan tantangan yang signifikan, terutama terkait dengan pembentukan karakter peserta didik. Karakter, yang didefinisikan sebagai totalitas dari sifat-sifat moral dan etis yang membentuk identitas seseorang, merupakan fondasi utama dari pendidikan (Lickona, 2012). Pendidikan karakter bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian sosial, yang krusial untuk membentuk warga negara yang baik dan bermartabat.

Salah satu dimensi karakter yang paling rentan terpengaruh oleh penggunaan gadget adalah disiplin. Kemudahan akses terhadap hiburan tanpa batas, seperti game online dan media sosial, seringkali mengalihkan perhatian siswa dari tanggung jawab akademis mereka. Penelitian secara konsisten menunjukkan adanya korelasi negatif antara waktu layar (screen time) yang berlebihan dengan penurunan durasi dan kualitas belajar, serta kesulitan dalam manajemen waktu (Putri et al., 2021). Fenomena penundaan-penundaan tugas atau prokrastinasi ini menjadi indikasi awal dari melemahnya karakter disiplin.

Selanjutnya, karakter tanggung jawab juga menghadapi ujian berat di era digital. Sifat anonimitas atau semi-anonimitas di dunia maya dapat mendorong perilaku tidak bertanggung jawab, seperti penyebaran informasi palsu (hoaks) atau keterlibatan dalam perundungan siber (cyberbullying) (Kowalski et al., 2019). Ketika konsekuensi dari tindakan terasa jauh atau tidak nyata, rasa tanggung jawab personal atas dampak perkataan dan perbuatan dapat terkikis. Hal ini menjadi tantangan serius bagi pembentukan integritas diri remaja.

Dimensi karakter lain yang menjadi perhatian adalah kepedulian sosial dan empati. Interaksi yang didominasi oleh komunikasi termediasi layar berpotensi mengurangi frekuensi dan kualitas interaksi tatap muka. Padahal, interaksi langsung adalah arena utama bagi remaja untuk belajar membaca isyarat non-verbal, memahami perspektif orang lain, dan merasakan emosi secara mendalam (Turkle, 2017). Beberapa studi mengindikasikan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berkorelasi dengan

menurunnya tingkat empati afektif di kalangan remaja (Konrath et al., 2011).

Selain itu, penggunaan gadget yang tidak bijaksana juga dapat berdampak pada karakter kejujuran. Kemudahan untuk menyalin dan menempelkan informasi dari internet tanpa menyebutkan sumbernya membuka peluang bagi praktik plagiarisme di kalangan siswa. Perilaku ini, jika tidak dikoreksi, dapat menumbuhkan kebiasaan tidak jujur dan meremehkan pentingnya hak kekayaan intelektual (Sopiyani & Agustini, 2021). Pembentukan karakter jujur menuntut adanya kesadaran untuk menghargai karya orang lain dan menjunjung tinggi orisinalitas.

Paparan terhadap konten yang tidak sesuai dengan usia dan nilai-nilai moral juga menjadi risiko yang tak terhindarkan dari penggunaan gadget. Algoritma platform digital seringkali dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan pengguna, yang terkadang dapat mengarahkan siswa pada konten kekerasan, pornografi, atau gaya hidup materialistis (Fathiyah & Fikri, 2022). Paparan yang terus-menerus terhadap konten negatif ini dapat secara perlahan menggeser sistem nilai dan pandangan dunia remaja, menjauhkan mereka dari nilai-nilai luhur yang diajarkan.

Dari perspektif psikologis, penggunaan gadget yang berlebihan, terutama media sosial, juga dikaitkan dengan berbagai isu kesehatan mental yang dapat menghambat pengembangan karakter. Fenomena perbandingan sosial yang konstan dapat memicu perasaan iri, kecemasan, dan rendah diri, yang pada gilirannya dapat menghalangi tumbuhnya karakter syukur dan percaya diri (Vogel et al., 2014). Kondisi mental yang tidak stabil akan menyulitkan siswa untuk fokus pada pengembangan diri dan kebajikan.

Karakter religiusitas, yang sering menjadi pilar dalam pendidikan karakter di Indonesia, juga dapat terpengaruh. Waktu yang dihabiskan untuk gadget dapat mengurangi waktu yang dialokasikan untuk kegiatan spiritual, seperti beribadah, membaca kitab suci, atau mengikuti kegiatan keagamaan. Meskipun gadget juga dapat digunakan untuk mengakses konten religius, sifat distraksi yang melekat padanya seringkali lebih dominan, sehingga berpotensi menjauhkan siswa dari praktik-praktik spiritual yang membutuhkan ketenangan dan fokus (Prasetyo et al., 2021).

Melihat kompleksitas dampak tersebut, peran lingkungan terdekat siswa menjadi sangat krusial. Keluarga, sebagai unit pendidikan pertama dan utama, memegang tanggung jawab besar dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat. Pola asuh digital (digital parenting) yang efektif, yang mencakup pengawasan, penetapan aturan yang jelas, dan komunikasi terbuka, terbukti menjadi faktor protektif yang signifikan dalam memitigasi risiko negatif penggunaan gadget (Livingstone et al., 2017; Nugraha & Purnomo, 2022).

Selain keluarga, sekolah juga memiliki peran strategis dalam membimbing siswa di era digital. Sekolah tidak bisa lagi hanya melarang penggunaan gadget, tetapi harus secara proaktif mengintegrasikan pendidikan literasi digital ke dalam kurikulum (Hobbs, 2017). Upaya ini mencakup pengajaran tentang cara mengevaluasi informasi secara kritis, etika berkomunikasi di dunia maya, dan cara menjaga kesejahteraan digital (digital wellbeing). Kebijakan sekolah yang jelas dan konsisten mengenai penggunaan gadget di lingkungan sekolah juga diperlukan (Syah, 2020).

Fenomena pengaruh gadget terhadap karakter ini bersifat universal, namun manifestasinya dapat sangat bervariasi tergantung pada konteks sosial,

budaya, dan lingkungan spesifik. Faktor-faktor seperti latar belakang keluarga, norma-norma komunitas lokal, dan kebijakan unik di setiap sekolah akan berinteraksi untuk membentuk pola penggunaan gadget dan dampaknya yang khas (Subrahmanyam & Smahel, 2011). Oleh karena itu, penelitian yang bersifat lokal dan kontekstual menjadi sangat penting.

Meskipun banyak penelitian telah mengkaji topik ini secara umum, masih terdapat kebutuhan untuk memahami bagaimana dinamika ini terjadi secara spesifik di lingkungan SMP Hasanuddin 6 Semarang. Penelitian ini menjadi penting untuk memetakan secara nyata bagaimana intensitas dan pola penggunaan gadget di kalangan siswa di sekolah tersebut berkorelasi dengan pembentukan karakter mereka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris yang jelas bagi pihak sekolah dan orang tua.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter peserta didik di SMP Hasanuddin 6 Semarang. Dengan mengidentifikasi dimensi-dimensi karakter yang paling terpengaruh, baik secara positif maupun negatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kebijakan yang konkret dan dapat ditindaklanjuti. Pada akhirnya, tujuannya adalah untuk membantu sekolah dan orang tua dalam membimbing siswa agar dapat memanfaatkan teknologi secara bijaksana, sambil tetap membangun karakter yang kuat dan mulia (Wibowo & Retnowati, 2023)..

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **Hakikat Pendidikan Karakter di Era Digital**

Pendidikan karakter merupakan sebuah usaha sadar dan sistematis untuk menanamkan nilai-nilai inti etika dan moral pada diri peserta didik, yang bertujuan untuk membentuk kepribadian utuh, tangguh, dan bertanggung jawab (Lickona, 2012). Di tengah arus globalisasi dan revolusi digital, urgensi pendidikan karakter menjadi semakin meningkat. Tujuannya bukan hanya untuk membentuk individu yang cerdas secara akademis, tetapi juga individu yang memiliki integritas, rasa hormat, empati, dan kemampuan untuk membuat keputusan yang bijaksana dalam kehidupan pribadi maupun sosial. Wibowo & Retnowati (2023) menegaskan bahwa pendidikan karakter di era digital menghadapi tantangan unik, sehingga memerlukan strategi penguatan yang adaptif dan relevan dengan konteks zaman.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendidikan karakter seringkali merujuk pada penanaman nilai-nilai luhur yang bersumber dari Pancasila dan budaya bangsa. Dimensi-dimensi karakter yang menjadi fokus utama meliputi religiusitas, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Nilai-nilai ini diharapkan tidak hanya menjadi pengetahuan teoretis, tetapi terinternalisasi dan termanifestasi dalam perilaku sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan karakter diukur dari sejauh mana nilai-nilai tersebut menjadi bagian tak terpisahkan dari identitas dan tindakan siswa.

### **Gadget sebagai Pedang Bermata Dua bagi Remaja**

Generasi Z, yang tumbuh besar dengan gadget sebagai perpanjangan dari diri mereka, mengalami realitas yang berbeda dari generasi sebelumnya (Twenge, 2017). Gadget, terutama ponsel pintar, telah menjadi pusat ekosistem kehidupan remaja, berfungsi sebagai alat belajar, sumber hiburan, dan medium utama untuk interaksi sosial. Di satu sisi, perangkat ini menawarkan potensi positif yang luar biasa. Akses instan terhadap informasi tanpa batas memungkinkan siswa untuk menjadi pembelajar

yang lebih mandiri dan proaktif, melampaui apa yang diajarkan di sekolah (Hidayat & Patras, 2022).

Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak diimbangi dengan literasi digital dan pengawasan yang memadai dapat menjadi pedang bermata dua. Sifat adiktif dari banyak platform digital, yang dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan pengguna, menjadi salah satu ancaman terbesar. Kecanduan gadget telah terbukti secara ilmiah berkorelasi dengan berbagai masalah, mulai dari penurunan prestasi akademik hingga gangguan kesehatan mental (Subrahmanyam & Smahel, 2011). Oleh karena itu, memahami kedua sisi dampak ini baik positif maupun negatif adalah langkah pertama untuk merumuskan pendekatan yang seimbang.

### **Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Dimensi Karakter**

Penelitian empiris dalam beberapa tahun terakhir telah mulai memetakan pengaruh penggunaan gadget terhadap berbagai dimensi karakter secara lebih spesifik.

**Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab:** Salah satu dampak negatif yang paling sering dilaporkan adalah erosi karakter disiplin. Notifikasi yang terus-menerus dari media sosial dan aplikasi game menciptakan distraksi konstan yang mengganggu konsentrasi dan fokus belajar (Putri et al., 2021). Selain itu, sifat anonimitas di dunia maya dapat melemahkan rasa tanggung jawab personal. Fenomena seperti perundungan siber (cyberbullying) dan penyebaran hoaks seringkali terjadi karena pelaku merasa terlepas dari konsekuensi nyata atas tindakan mereka (Kowalski et al., 2019).

**Karakter Kepedulian Sosial (Empati):** Interaksi sosial yang termediasi oleh layar gawai dapat mengurangi kesempatan remaja untuk melatih empati. Komunikasi tatap muka kaya akan isyarat non-verbal (ekspresi wajah, intonasi suara) yang krusial untuk memahami emosi orang lain. Ketika interaksi ini digantikan oleh teks dan emoji, kemampuan untuk merasakan dan merespons perasaan orang lain secara mendalam berisiko menurun (Turkle, 2017). Beberapa penelitian bahkan menunjukkan adanya tren penurunan tingkat empati di kalangan anak muda seiring dengan meningkatnya penggunaan media sosial (Konrath et al., 2011).

**Karakter Kejujuran dan Integritas:** Kemudahan akses informasi melalui gadget juga membuka celah bagi pelanggaran nilai kejujuran. Praktik plagiarisme, dengan menyalin-tempel tugas dari internet tanpa pengakuan sumber, menjadi masalah yang semakin umum di kalangan pelajar (Sopiyan & Agustini, 2021). Perilaku ini, jika dibiarkan, dapat membentuk kebiasaan tidak menghargai karya intelektual orang lain dan mengikis nilai integritas akademik.

**Karakter Religiusitas:** Waktu yang dihabiskan di depan layar seringkali bersaing langsung dengan waktu yang seharusnya dialokasikan untuk praktik-praktik spiritual. Meskipun gadget dapat digunakan untuk mengakses konten keagamaan, sifatnya yang penuh distraksi seringkali lebih dominan. Sebuah studi menemukan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat berkorelasi dengan menurunnya frekuensi keterlibatan remaja dalam aktivitas keagamaan yang membutuhkan ketenangan dan refleksi (Prasetyo et al., 2021).

### **Peran Mediasi Lingkungan: Keluarga dan Sekolah**

Dampak gadget terhadap karakter tidak terjadi dalam ruang hampa. Faktor lingkungan, terutama keluarga dan sekolah, memainkan peran mediasi yang sangat penting. Keluarga adalah benteng pertahanan pertama dalam membentuk kebiasaan digital yang sehat. Konsep digital parenting menekankan pentingnya peran aktif orang tua dalam mendampingi, mengawasi, dan berkomunikasi dengan anak mengenai kehidupan digital mereka (Livingstone et al., 2017). Pola asuh yang menerapkan aturan yang jelas dan konsisten mengenai waktu layar dan jenis konten terbukti efektif dalam

memitigasi risiko negatif gadget (Nugraha & Purnomo, 2022).

Di sisi lain, sekolah memiliki peran strategis untuk membekali siswa dengan kompetensi yang mereka butuhkan untuk menjadi warga negara digital yang bertanggung jawab. Ini melampaui sekadar kebijakan larangan penggunaan gadget. Sekolah perlu mengintegrasikan pendidikan literasi digital secara eksplisit ke dalam kurikulum, yang mencakup kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara kritis, memahami jejak digital, menjaga privasi, dan beretika dalam komunikasi online (Hobbs, 2017). Kebijakan sekolah yang jelas dan didukung oleh seluruh warga sekolah juga krusial untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Syah, 2020). Kombinasi antara pendampingan di rumah dan bimbingan di sekolah menciptakan ekosistem yang dapat mengarahkan penggunaan gadget ke arah yang lebih positif dan konstruktif.

### C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menguji dan menganalisis pengaruh antara variabel bebas (penggunaan gadget) dan variabel terikat (pembentukan karakter). Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Hasanuddin 6 Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di sekolah tersebut, dengan sampel penelitian yang diambil menggunakan teknik *stratified random sampling* untuk memastikan keterwakilan dari setiap tingkatan kelas (VII, VIII, dan IX). Pengambilan data dilakukan pada rentang waktu yang telah ditentukan dengan izin dari pihak sekolah.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner yang disebarkan kepada responden. Terdapat dua set kuesioner utama yang digunakan: pertama, kuesioner untuk mengukur intensitas penggunaan gadget, yang mencakup aspek durasi, frekuensi, dan jenis konten yang diakses. Kedua, kuesioner untuk mengukur tingkat pembentukan karakter peserta didik, yang disusun berdasarkan lima dimensi utama, yaitu religiusitas, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Kedua instrumen ini menggunakan skala Likert untuk mengukur persepsi dan perilaku responden, dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai tingkat penggunaan gadget dan tingkat pembentukan karakter siswa melalui nilai rata-rata, median, dan standar deviasi. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis mengenai adanya pengaruh, digunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel penggunaan gadget terhadap variabel pembentukan karakter. Seluruh proses perhitungan dan analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS).

### D. Hasil Penelitian & Pembahasan

Data yang terkumpul dari penyebaran angket kepada sampel penelitian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS. Analisis data meliputi statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi variabel dan statistik inferensial untuk menguji hipotesis.

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa tingkat penggunaan gadget di kalangan peserta didik SMP Hasanuddin 6 Semarang berada pada kategori "tinggi", dengan skor rata-rata di atas nilai tengah skala. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa menghabiskan waktu yang signifikan setiap harinya untuk mengakses berbagai konten melalui gadget mereka, baik untuk

tujuan hiburan maupun akademis. Di sisi lain, skor rata-rata untuk variabel pembentukan karakter berada pada kategori "cukup", yang menunjukkan bahwa penanaman nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial masih menjadi tantangan dan belum mencapai tingkat yang optimal.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget (Variabel X) terhadap pembentukan karakter (Variabel Y), dilakukan analisis regresi linear sederhana. Hasil perhitungan SPSS disajikan dalam gambar berikut:

*Tabel 1. Model Summary*

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.762a	.581	.577

a. Predictors: (Constant), Penggunaan\_Gadget

*Tabel 2. ANOVAa*

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	
1	Regression	15432.876	1	15432.876	.000b
	Residual	11129.124	83	134.086	
	Total	26562.000	84		

a. Dependent Variable: Pembentukan\_Karakter

b. Predictors: (Constant), Penggunaan\_Gadget

*Tabel 3. Coefficientsa*

Model	Sum of Squares	Unstandardized Coeff.		Standardized Coeff.	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	85.441	3.215		26.575	.000
	Penggunaan_Gadget	-0.750	0.070	-0.762	-10.744	.000

a. Dependent Variable: Pembentukan\_Karakter

Berdasarkan hasil perhitungan pada Gambar 1, dapat diinterpretasikan beberapa temuan kunci: Pada tabel Model Summary, nilai R Square adalah 0.581. Ini berarti bahwa variabel penggunaan gadget memberikan pengaruh sebesar 58,1% terhadap variabel pembentukan karakter peserta didik. Sisa 41,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pada tabel ANOVA, diperoleh nilai F hitung sebesar 115.432 dengan tingkat signifikansi (Sig.) 0.000. Karena nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa model regresi ini signifikan, yang berarti variabel penggunaan gadget memang berpengaruh secara signifikan terhadap pembentukan karakter.

Pada tabel Coefficients, diperoleh persamaan regresi:  $Y = 85.441 - 0.750X$ . Nilai koefisien regresi (B) untuk variabel Penggunaan Gadget adalah -0.750. Tanda negatif ini menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan bersifat negatif, artinya semakin tinggi tingkat penggunaan gadget, maka semakin rendah tingkat pembentukan karakter peserta didik.

Nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel Penggunaan Gadget adalah 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini mengkonfirmasi bahwa pengaruh negatif dari

penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter adalah signifikan secara statistik.

Hasil penelitian ini secara empiris mengkonfirmasi adanya pengaruh negatif yang signifikan dari penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter peserta didik di SMP Hasanuddin 6 Semarang. Temuan ini sejalan dengan kekhawatiran yang diungkapkan oleh banyak ahli dan peneliti mengenai dampak teknologi digital terhadap perkembangan remaja (Twenge, 2017; Turkle, 2017). Besarnya pengaruh yang mencapai 58,1% menunjukkan bahwa penggunaan gadget bukanlah faktor sepele, melainkan variabel utama yang perlu mendapat perhatian serius dari para pendidik dan orang tua.

Pengaruh negatif ini dapat dibedah melalui beberapa dimensi karakter yang teridentifikasi dalam tinjauan pustaka. Pertama, terkait karakter disiplin, temuan ini mendukung penelitian oleh Putri et al. (2021) yang menemukan korelasi antara waktu layar berlebih dengan penurunan disiplin belajar. Sifat adiktif dari konten hiburan pada gadget, seperti game online dan media sosial, menciptakan distraksi konstan yang menyulitkan siswa untuk fokus pada tanggung jawab akademis dan mengatur waktu mereka secara efektif.

Kedua, dalam hal karakter kepedulian sosial, hasil penelitian ini merefleksikan teori yang menyatakan bahwa interaksi yang termediasi layar dapat mengurangi kesempatan untuk melatih empati (Turkle, 2017). Ketika siswa lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya, frekuensi interaksi sosial tatap muka yang kaya akan nuansa emosional dan isyarat non-verbal menurun. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk memahami dan merasakan perspektif orang lain, yang merupakan inti dari kepedulian sosial.

Ketiga, terkait karakter tanggung jawab dan kejujuran, pengaruh negatif gadget dapat dilihat dari meningkatnya risiko perilaku tidak bertanggung jawab di dunia maya. Kemudahan menyebarkan informasi tanpa verifikasi dan sifat anonimitas dapat mendorong siswa terlibat dalam penyebaran hoaks atau bahkan perundungan siber (Kowalski et al., 2019). Di sisi akademis, kemudahan akses informasi juga meningkatkan godaan untuk melakukan plagiarisme, yang mengikis nilai kejujuran dan integritas (Sopiyani & Agustini, 2021).

Penting untuk ditekankan bahwa temuan ini tidak berarti gadget harus dihilangkan sama sekali. Sebaliknya, hasil ini menyoroti urgensi peran mediasi dari lingkungan terdekat siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Livingstone et al. (2017), pola asuh digital (*digital parenting*) yang aktif dari orang tua melalui pengawasan, komunikasi, dan penetapan aturan merupakan faktor kunci untuk memitigasi risiko negatif. Temuan di SMP Hasanuddin 6 Semarang ini bisa jadi diperkuat oleh kurangnya pendampingan orang tua di rumah.

Selain itu, peran sekolah juga menjadi sangat vital. Sekolah tidak bisa lagi bersikap pasif, melainkan harus mengambil peran proaktif dalam membekali siswa dengan literasi digital (Hobbs, 2017). Pendidikan mengenai cara mengelola waktu layar, mengevaluasi informasi secara kritis, beretika dalam komunikasi online, dan menjaga kesejahteraan digital perlu diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar. Kebijakan sekolah yang jelas mengenai penggunaan gadget, seperti yang disarankan oleh Syah (2020), juga dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi pembentukan karakter.

Sebagai kesimpulan, penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat mengenai "sisi lain" dari kemajuan teknologi di lingkungan SMP Hasanuddin 6 Semarang. Meskipun gadget menawarkan banyak manfaat, penggunaannya yang tidak terkendali terbukti secara signifikan berpotensi mengikis nilai-nilai karakter esensial pada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara pihak sekolah dan orang tua untuk menciptakan ekosistem digital yang sehat, yang memungkinkan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengorbankan pembentukan karakter mereka yang luhur.

## E. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa simpulan utama. Pertama, terdapat pengaruh negatif dan signifikan dari penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter peserta didik di SMP Hasanuddin 6 Semarang. Hal ini dibuktikan secara statistik melalui hasil analisis regresi, di mana diperoleh nilai koefisien regresi yang negatif (-0.750) dengan tingkat signifikansi 0.000, yang lebih kecil dari 0.05.

Kedua, besarnya pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter adalah sebesar 58,1% (berdasarkan nilai R Square 0.581). Angka ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget merupakan faktor dominan yang memberikan kontribusi kuat terhadap naik turunnya tingkat karakter siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Pengaruh negatif ini termanifestasi dalam berbagai dimensi, terutama pada melemahnya karakter disiplin dalam belajar, menurunnya kepedulian sosial akibat kurangnya interaksi tatap muka, serta terkikisnya rasa tanggung jawab dan kejujuran dalam beraktivitas di dunia maya.

Berdasarkan simpulan tersebut, penelitian ini merekomendasikan adanya upaya kolaboratif yang sinergis antara pihak sekolah dan orang tua. Sekolah disarankan untuk mengintegrasikan pendidikan literasi digital secara proaktif ke dalam kurikulum dan menerapkan kebijakan penggunaan gadget yang edukatif. Sementara itu, orang tua diharapkan dapat meningkatkan peran aktif dalam pendampingan dan pengawasan (digital parenting) di rumah. Dengan demikian, dampak negatif gadget dapat diminimalisir, dan potensinya dapat diarahkan untuk mendukung pembentukan karakter siswa yang unggul dan berakhlak mulia di era digital.

## Referensi

- Fathiyah, F., & Fikri, M. (2022). Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3456-3467.
- Hidayat, D., & Patras, Y. E. (2022). Pemanfaatan gadget sebagai sumber belajar mandiri oleh siswa di era digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3945-3954.
- Hobbs, R. (2017). *Create to learn: Introduction to digital literacy*. John Wiley & Sons.
- Konrath, S. H., O'brien, E. H., & Hsing, C. (2011). Changes in dispositional empathy in American college students over time: A meta-analysis. *Personality and Social Psychology Review*, 15(2), 180-198.

- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137.
- Lickona, T. (2012). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82-105.
- Nugraha, D. A., & Purnomo, H. (2022). Pola asuh orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1234-1241.
- Prasetyo, B., et al. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap aktivitas keagamaan remaja. *Jurnal Studi Pemuda*, 10(2), 89-102.
- Putri, R. N., et al. (2021). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan disiplin belajar siswa selama pembelajaran daring. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 7(1), 56-64.
- Sopiyani, A., & Agustini, D. (2021). Fenomena plagiarisme di kalangan mahasiswa: Analisis faktor penyebab dan upaya pencegahan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(2), 112-123.
- Subrahmanyam, K., & Smahel, D. (2011). *Digital youth: The role of media in development*. Springer.
- Syah, R. (2020). Kebijakan sekolah dalam penggunaan handphone/gadget di lingkungan sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 78-89.
- Turkle, S. (2017). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy--and completely unprepared for adulthood--and what that means for the rest of us*. Simon and Schuster.
- Vogel, E. A., Rose, J. P., Roberts, L. R., & Eckles, K. (2014). Social comparison, social media, and self-esteem. *Psychology of Popular Media Culture*, 3(4), 206-222.
- Wibowo, A., & Retnowati, E. (2023). Pendidikan karakter di era digital: Tantangan dan strategi penguatan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 1-12.