

**PENGARUH LINGKUNGAN KELUARGA DAN MEDIA GADGET
TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER SISWA DI SMAN 2 DUMAI
KELAS TIGA**

ANISA NURJANAH

Ichaanisa386@gmail.com

Institut Agama Islam Tafaqquh Fiddin Dumai

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh lingkungan keluarga terhadap perkembangan karakter siswa di SMAN 02 Dumai kelas 3. (2) pengaruh media gadget terhadap perkembangan karakter di SMAN 02 Dumai kelas 3. (3) pengaruh lingkungan keluarga dan media gadget secara Bersama-sama terhadap perkembangan karakter siswa di SMAN 02 Dumai kelas. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Uji coba instrument penelitian bertempat di SMAN 02 Dumai. Sampel pada penelitian ini berjumlah 200 siswa. Pengumpulan data melalui angket, dokumentasi, observasi. Pengujian prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji multikoleniaritas, uji autokorelasi dan uji heterokedastisitas. Teknik analisa data adalah teknik analisis regresi dan korelasi product moment (person). hasil penelitian adalah: (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan keluarga terhadap perkembangan karakter dengan presentase sebesar 36% dan sisanya 64% dipengaruhi oleh factor lain selain lingkungan keluarga. (2) terdapat pengaruh positif dan signifikan media gadget terhadap perkembangan karakter siswa dengan presentase sebesar 36,7% dan sisanya 63,3% dipengaruhi oleh faktor lain selain media gadget. (3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan lingkungan keluarga dan media gadget secara Bersama-sama terhadap perkembangan karakter siswa dengan presentase sebesar 36,5% dan sisanya 63,5% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: Lingkungan Keluarga, Media Gadget, Perkembangan Karakter.

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) the influence of the family environment on the character development of students at SMAN 02 Dumai class 3. (2) the influence of gadget media on character development at SMAN 02 Dumai class 3. (3) the influence of the family environment and gadget media together. -same on the character development of students in SMAN 02 Dumai class. This research is a quantitative research. The research instrument trial took place at SMAN 02 Dumai. The sample in this study amounted to 200 students. Collecting data through questionnaires, documentation, observation. The analysis prerequisite test includes normality test, linearity test, multicollinearity test, autocorrelation test and heteroscedasticity test. Data analysis techniques are regression analysis techniques and product moment (person) correlations. The results of the study are: (1) there is a positive and significant influence of the family environment on character development with a percentage of 36% and the remaining 64% is influenced by factors other than the family environment. (2) there is a positive and significant influence of gadget media on student character development with a percentage of 36.7% and the remaining 63.3% is influenced by other factors besides gadget media. (3) There is a positive and significant influence of the family environment and gadget media together on the character development of students with a percentage of 36.5% and the remaining 63.5% influenced by other factors.

Keywords: Family Environment, Media Gadgets, Character Development.

Pendahuluan

Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan akibatnya. Pembentukan karakter merupakan amanah UU Sisdiknas Tahun 2003 agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter sehingga dapat melahirkan bangsa yang berkarakter dan bernafas nilai-nilai luhur bangsa dan agama.¹

Karakter kita terbentuk dari kebiasaan kita. Kebiasaan kita saat anak-anak biasanya bertahan sampai masa remaja. Orang tua bisa mempengaruhi baik atau buruk pembentukan kebiasaan anak-anak mereka. Unsur terpenting dalam pembentukan karakter adalah pikiran karena pikiran yang didalamnya terdapat seluruh program yang terbentuk dari pengalaman hidupnya, merupakan pelopor segalanya. Program ini kemudian membentuk system kepercayaan yang akhirnya dapat membentuk pola berpikir yang bisa mempengaruhi perilakunya. Jika program yang tertanam tersebut sesuai dengan prinsip-prinsip kebenaran universal, maka perilakunya berjalan selaras dengan hukum alam. Hasilnya, perilaku tersebut membawa ketenangan dan kebahagiaan. Sebaliknya, jika program tersebut tidak sesuai dengan prinsip-prinsip universal, maka perilakunya membawa kerusakan dan menghasilkan penderitaan. Oleh karena itu pikiran harus mendapatkan perhatian serius.

Karakter merupakan kualitas moral dan mental seseorang yang pembentukannya dipengaruhi oleh faktor bawaan (fitrah, nature) dan lingkungan (social, pendidikan, nature). Potensi karakter yang baik dimiliki manusia sebelum dilahirkan tetapi potensi-potensi tersebut harus dibina melalui sosialisasi dan pendidikan sejak usia dini.

Tujuan pembentukan karakter pada dasarnya adalah mendorong lahirnya anak-anak yang baik dengan tumbuh dan berkembangnya karakter yang baik akan mendorong anak untuk tumbuh dengan kapasitas komitmen-nya untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukan segala dengan benar serta memiliki tujuan hidup. Masyarakat juga berperan dalam membentuk karakter anak melalui orang tua dan lingkungan.

Karakter tidak terbatas pada pengetahuan saja. Seseorang yang memiliki pengetahuan kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai dengan pengetahuannya, jika tidak terlatih (menjadi kebiasaan) untuk melakukan kebaikan tersebut. Karakter juga menjangkau wilayah emosi dan kebiasaan diri. Dengan demikian diperlukan tiga komponen karakter yang baik (components of good character), yaitu :

1. Pengetahuan tentang moral (moral knowing)
2. Perasaan/penguatan emosi (moral feeling)
3. Perbuatan bermoral (moral action)²

Moral knowing adalah hal yang penting untuk diajarkan, terdiri dari enam hal, yaitu: moral awareness (kesadaran moral), knowing moral values (mengetahui nilai-nilai moral), perspective taking, moral reasoning, decision making dan self knowledge.

¹ M. Miftah "Perkembangan Karakter anak" <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1441> (diakses 2013)

² Muchlisin Riadi, "Pembentukan Karakter" <https://www.kajianpustaka.com/2017/08/pengertian-unsur-dan-pembentukan-karakter.html?m=1> (diakses 24 Agustus 2017)

Moral feeling adalah aspek yang lain yang harus ditanamkan kepada anak yang merupakan sumber energi dari diri manusia untuk bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip moral. Terdapat 6 hal yang merupakan aspek emosi yang harus mampu dirasakan oleh seseorang untuk menjadi manusia berkarakter, yakni conscience (nurani), self esteem percaya diri), empathy (merasakan penderitaan orang lain), loving the good (mencintai kebenaran), self control (mampu mengontrol diri) dan humility (kerendahan hati).

Moral action adalah bagaimana membuat pengetahuan moral dapat diwujudkan menjadi tindakan nyata. Perbuatan tindakan moral ini merupakan hasil (outcome) dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang dalam perbuatan yang baik (act morally) maka harus dilihat tiga aspek lain dari karakter, yaitu kompetensi (competence), keinginan (will) dan kebiasaan (habit).

Bagi seorang anak, keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut resolusi Majelis Umum PBB, fungsi utama keluarga adalah sebagai wahana untuk mendidik, mengasuh dan mensosialisasikan anak, mengembangkan kemampuan seluruh anggotanya agar dapat menjalankan fungsinya di masyarakat dengan baik, serta memberikan kepuasan dan lingkungan yang sehat guna tercapainya keluarga sejahtera.

Menurut pakar pendidikan, William banter keluarga merupakan tempat yang paling awal dan efektif untuk menjalankan fungsi Departemen Kesehatan, Pendidikan, dan Kesejahteraan. Apabila keluarga gagal untuk mengajarkan kejujuran, semangat, keinginan untuk menjadi yang terbaik dan kemampuan- kemampuan dasar, maka akan sulit sekali bagi institusi-institusi lain untuk memperbaiki kegagalan-kegagalannya.³

Dan di era kemajuan teknologi yang pesat ini menjadi tantangan bagi orang tua dan juga lingkungan keluarga terhadap perkembangan karakter anak. Dimana penggunaan teknologi seperti gadget tidak hanya dari kalangan pekerja dan juga orang dewasa namun hampir semua kalangan termasuk anak serta balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari sehingga berpengaruh terhadap kesehatan fisik dan mental anak.

Gadget merupakan media elektronik modern yang memiliki fungsi praktis. Fungsi praktis tersebut diantaranya untuk berkomunikasi, pekerjaan, internet, serta hiburan permainan. Namun penggunaan gadget banyak dinominasi oleh anak-anak, karena anak-anak mempunyai rasa ingin tau yang tinggi terhadap sesuatu yang baru dan menarik. Ditambah lagi dengan hadirnya berbagai jenis gadget yang semakin canggih dan dilengkapi dengan aplikasi serta fitur-fitur terbaru yang membuat penggunaanya tak ingin lepas dari pandangan mata.

Penggunaan gadget secara terus menerus dapat berdampak terhadap perilaku anak, hal ini dikarenakan sifat gadget yang ketergantungan membuat anak terpengaruh dan meniru dari apa yang mereka lihat dan berdampak terhadap perilaku social anak dimasyarakat. Sejak kecil seorang anak telah diajarkan mengenai arti tolong menolong dan berbagi tetapi dengan adanya gadget seketika itu sikap atau perilaku yang telah diajarkan sirna dan akan sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter dan kepribadian anak dimasa depan.⁴

³ Admin Jatim Bkbn, "Orang Tua Kunci Revolusi Mental Pembentukan Keluarga Berkarakter" <http://bkkbnjatim.online/orang-tua-menjadi-kunci-revolusi-mental-pembentukan-keluarga-berkarakter-dan-berkualitas.html?m=1> (diakses 28 Juli 2015)

⁴ Adib Auliawan Herlambang "Efek Penggunaan Gadget Bagi Anak" <https://m.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan-gadget-bagi-anak-anak>

Peran orang tua dan keluarga sangatlah dibutuhkan agar anak tidak semakin terjerumus dalam pengaruh gadget dan pada penjelasan latar belakang di atas mengenai judul pembahasan yang akan diangkat bahwasannya terdapat beberapa masalah dimana penggunaan gadget kepada siswa di SMAN 2 Dumai yang berlebihan dan tidak sewajarnya yang dapat menimbulkan pengaruh terhadap kepribadian dan karakter peserta didik. Kepribadian peserta didik seharusnya menjadi perhatian khusus dalam menanamkan karakter pada mereka karna antara kepribadian dan juga karakter tersebut sangat berperan serta berpengaruh terhadap tumbuh kembang peserta didik.

Melihat dari sudut pandang lainnya bahwasannya dalam dunia pendidikan kehadiran gadget sangat membantu khususnya dalam menenukan informasi dalam pembelajaran, sehingga para siswa selalu melibatkan gadget dalam prose belajar. Tetapi penggunaan gadget juga berdampak negative dan dapat merugikan siswa dimana menurunnya konsentrasi belajar dan ia hanya fokus kepada gadgetnya dari pada belajar dan menyalah gunakan yang seharusnya untuk mencari informasi dalam pembelajaran digunakan untuk bersenang- senang seperti bermain media social ataupun game.

Melihat dari kasus yang yang saya lihat bahwasannya anak-anak milenial kurangnya ada rasa empati dan juga simpati dimana kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya serta kurangnya akan moral dan sopan santun terhadap terhadap orang-orang sekitarnya.

Lingkungan Keluarga

Dalam Undang-Undang No 32 Tahun 2022 tentang Perlindungan Anak disebutkan bahwa keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari suami-istri atau suami-istri dan anaknya. Atau ayah dan anaknya, atau ibu dan anaknya, atau keluarga sedarah dalam garis lurus ke atas, atau kebawah sampai dengan derajat ketiga.

Dalam perspektif sosiologi, keluarga merupakan suatu kelompok social terkecil yang ditandai oleh tempat tinggal bersama, kerjasama ekonomi, dan reproduksi. Keluarga adalah sekelompok social yang dipersatukan oleh pertalian kekeluargaan, perkawinan, atau adopsi, yang disetujui secara social, yang umumnya secara bersama-sama menepati suatu tempat tinggal dan saling berinteraksi sesuai peranan-peranan social yang dirumuskan dengan baik.⁵

Moehammad Isa Soelaeman mengemukakan, keluarga itu hendaknya berperan sebagai pelindung dan pendidik anggota-anggota keluarganya, sebagai penghubung mereka dengan masyarakat, sebagai pencukup kebutuhan-kebutuhan ekonominya, sebagai pembina kehidupan religiusnya, sebagai penyelenggara rekreasi keluarga dan pencipta suasana yang aman dan nyaman bagi seluruh anggota keluarga dan khususnya bagi suami dan istri sebagai tempat memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologisnya.

Menurut Slameto faktor-faktor keluarga dibedakan menjadi lima, antara lain :

1. Cara Orang Tua Mendidik

(diakses 27 November 2019)

⁵ Dr.H.Amirulloh Syarbini, M.Ag, Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media,2016), hlm.71-72

Keluarga adalah Lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Cara orang tua mendidik anaknya mempunyai pengaruh yang besar terhadap kepribadian anaknya.

2. Relasi antara Anggota Keluarga
Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi anak dengan orang tua, selain itu relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga lain turut mempengaruhi kepribadian anak. Wujud relasi itu misalnya apakah hubungan itu penuh dengan kasih sayang dan pengertian, atau diliputi oleh kebencian, sikap yang terlalu keras, atautkah sikap yang acuh tak acuh dan sebagainya.
3. Suasana Rumah
Suasana rumah dimaksud sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga dimana anaknya berada. Suasana rumah yang gaduh, sering cekcok, pertengkaran antara anggota keluarga atau dengan keluarga lain menyebabkan anak menjadi bosan dirumah, suka keluar rumah akibatnya kepribadiannya terganggu lingkungan luar yang negative.
4. Keadaan Ekonomi Keluarga
Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan kepribadian anak. Keluarga yang serba kekurangan akan menimbulkan pertengkaran antara anggota keluarga, karena kebutuhan primer tidak tercukupi. Hal ini akan membekas pada memori anak. Sehingga kepribadian anak secara tidak langsung akan mencontoh keadaan sehari-hari dalam keluarganya.
5. Pengertian Orang Tua
Anak kadang mengalami kesulitan dalam proses belajar, dalam hal tersebut pengertian orang tua sangat dibutuhkan. Anak dalam belajar membutuhkan dorongan dari orang tua. Orang tua harus mengerti dalam mendidik anaknya, maka anak akan merasa termotivasi dalam belajarnya.
6. Latar Belakang Orang Tua
Tingkat pendidikan orang tua dan suasana didalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam proses belajar dalam keluarga. Anak-anak ditamkan kebiasaan-kebiasaan baik, agar kepribadian anak mengarah pada kepribadian yang positif.

Media Gadget

Secara umum, gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relative kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa gadget merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. Gadget adalah perangkat elektronik portable karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik.

Widiawati dan Sugiman, *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring social, hobi, bahkan hiburan. Jati dan Herawati, *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Fungsi utama dari kehadiran gadget adalah agar memudahkan segala pekerjaan kita. Contohnya seperti memudahkan dalam hal berkomunikasi, mencari informasi atau aktivitas lainnya. Dengan pemanfaatan yang benar suatu gadget juga dapat mendorong produktivitas dari pekerjaan anda. Sudah tidak terhitung banyaknya bidang pekerjaan yang secara langsung maupun tidak langsung melibatkan penggunaan gadget.

Penggunaan gadget dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
2. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
3. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Dampak Negatif dan Positif Gadget Terhadap Anak

- I. Dampak Negatif
 - a. Menjadi Pribadi Tertutup
 - b. Kesehatan otak terganggu
 - c. Kesehatan mata terganggu
 - d. Kesehatan Tangan Terganggu
 - e. Gangguan tidur
 - f. Prilaku Kekerasan
 - g. Pudarnya Kreativitas
 - h. Terpapar radiasi
 - i. Ancaman Cyberbullying
- II. Dampak Positif
 - a. Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi
 - b. Mendukung aspek akademis
 - c. Meningkatkan kemampuan berbahasa
 - d. Mengurangi tingkat stress

Perkembangan Karakter

Secara singkat, perkembangan (development) adalah proses atau tahapan pertumbuhan ke arah yang lebih maju. Pertumbuhan (growth) berarti tahapan peningkatan sesuatu dalam hal jumlah, ukuran, dan arti pentingnya. Pertumbuhan juga dapat berarti tahapan perkembangan a stage of development.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perkembangan adalah perihal perkembangan. Selanjutnya, kata “berkembang” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ini berarti mekar terbuka atau membentang menjadi besar, luas, dan banyak, serta menjadi bertambah sempurna dalam hal kepribadian pikiran, pengetahuan, dan sebagainya. Dengan demikian, kata “berkembang” tidak saja meliputi aspek yang bersifat abstrak seperti pikiran dan pengetahuan tetapi juga meliputi aspek yang bersifat konkret.

Secara harfiah karakter artinya kualitas mental atau moral, kekuatan moral, nama atau reputasi. Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak. Karakter artinya mempunyai watak, mempunyai kepribadain.⁶

Sementara itu, menurut Roucek and Warren, kepribadain adalah organisasi dari factor-faktor biologis, psikologis dan sosiologis yang mendasari dari perilaku individu-

⁶ Dr. Hamka Abdul Aziz, *Msi Pendidikan Karakter Berpusat Pada Hati* (Jakarta:Al-Mawardi Prima), hlm.197

individu. Kepribadian mencakup kebiasaan-kebiasaan, sikap dan lain sifat khas dimiliki seseorang yang berkembang apabila orang tadi berhubungan dengan orang lain. Jadi karakter memiliki ciri-ciri antara lain sebagai berikut.

- Karakter adalah “siapakah dan apakah kamu pada saat orang lain sedang melihat kamu”
(*character is what you are when nobody is looking*)
- Karakter merupakan hasil dari nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan
(*character is the result of values and beliefs*)
- Karakter adalah sebuah kebiasaan yang menjadi sifat alamiah kedua
(*character is a habit that becomes second nature*)
- Karakter bukanlah reputasi atau apa yang dipikirkan oleh orang lain terhadapmu
(*character is not reputation or what others think about you*)
- Karakter bukanlah seberapa baik kamu dar pada orang lain
(*character is not how much better you are than others*)
- Karakter tidak relatif (*character is not relative*)⁷

Istilah kepribadian juga berkaitan dengan istilah karakter, yang diartikan sebagai totalitas nilai yang mengarahkan manusia dalam menjalani hidupnya. Jadi, ia berkaitan dengan system nilai yang dimiliki oleh seseorang orang yang matang dan dewasa biasanya menunjukkan konsistensi dalam karakternya. Ini merupakan akibat keterlibatannya secara aktif dalam proses pembangunan karakter. Jadi karakter dibentuk oleh pengalaman dan pengumpulan hidup. Pada akhirnya, tatanan dalam situasi kehidupanlah yang menentukan terbentuknya karakter masyarakat kita.

Metodologi

Penelitian ini adalah kuantitatif dimana bersifat hubungan *causal explanatory* dalam bentuk survey yang bertujuan mengetahui pola hubungan kausal antara variabel Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Media Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Anak di SMAN 02 Dumai. Adapun lokasi atau tempat penelitian yang akan diteliti yaitu di SMAN 02 Dumai yang beralamat di Jl. Putri Tujuh, Teluk Binjai Kec. Dumai Timur.

Adapun subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 02 Dumai. Sedangkan Objek penelitian dalam penelitian ini adalah Lingkungan Keluarga dan Media Gadget terhadap Pembentukan Karakter Siswa SMAN 02 Dumai. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 yang diketahui berjumlah yang terdiri 384 di SMAN 02 Dumai. Sampel adalah sebagian dari populasi. Dalam menentukan sampel dari populasi tersebut peneliti menggunakan teknik penarikan sampel secara acak (random sampling) dengan rumus Slovin.

$$n = \frac{n_1 + Ne_2}{n_1 + Ne_2}$$

Dimana:

n = number of sample (jumlah sampel)

⁷ Fatchul Mu'in, *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoretik & Praktik* (Jogjakarta:Ar-Ruzz Media, 2014), hlm.160-162)

N = total of population (jumlah seluruh anggota populasi) e = error tolerance (toleransi kesalahan) $e = 0,05$

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 384 siswa, maka jumlah sampel yang diambil untuk melakukan penelitian ini adalah:

$$n = 384$$

$$1 + 384 \times (0,05 \times 0,05)$$

$$= 384$$

$$1 + 394 \times (0,0025)$$

$$= 384$$

$$1 + 0,96$$

$$= 384$$

$$1,96$$

$$= 196$$

Jadi berdasarkan perhitungan diatas sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini disesuaikan/digenapkan lagi menjadi 200 orang.

Pembahasan

Untuk menguji model regresi masing-masing variabel secara parsial dapat diperoleh dengan menggunakan Uji T hasil pengujian diperoleh nilai T untuk variabel Lingkungan Keluarga dan Media Gadget terhadap Perkembangan Karakter menunjukkan $T_{hitung} = 4.969 < T_{tabel} = 1,97208$ dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti Hipotesis alternative (H_a) diterima. Arah koefisien regresi positif berarti bahwa lingkungan keluarga dan media gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan karakter siswa/peserta didik.

Persamaan regresi $Y = 20,373 + 0,554 (X_1) + 0,126 (X_2)$ hal ini menunjukkan menyebabkan kenaikan skor Perkembangan Karakter (Y) sebesar 0,554 dan 0,126 pada konstanta 20,376. Berdasarkan hasil deskriptif diketahui bahwa Lingkungan Keluarga berkategori sedang dengan rata rata skor 49.91 dan Media Gadget berkategori sedang dengan rata rata skor 41.89 dan Perkembangan Karakter berkategori sedang dengan skor rata-rata 53.29

Sedangkan berdasarkan analisis regresi berganda yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Lingkungan Keluarga dan Media Gadget terhadap Perkembangan Karakter, seberapa besarnya terdapat pengaruh yang signifikan antara Lingkungan Keluarga dan Media Gadget terhadap Perkembangan Karakter sebesar 36,5% dan sisanya 63,5% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian skripsi yang berjudul Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Media Gadget terhadap Perkembangan Karakter di SMAN 02 Dumai Kelas 3, dan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan dalam

rumusan permasalahan pada bab I, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Lingkungan Keluarga memiliki nilai mean sebesar 49.91 dan minimum 30.00 dan nilai maximum 60.00. Termasuk dalam kategori sedang.
2. Media Gadget memiliki nilai mean sebesar 41.89 dan minimum 31.00 dan nilai maximum 52.00. Termasuk dalam kategori sedang.
3. Perkembangan Karakter Siswa di SMAN 02 Dumai memiliki nilai mean sebesar 53.29 dan minimum 38.00 dan nilai maximum 68.00. Termasuk dalam kategori sedang.
4. Pengaruh Lingkungan Keluarga terhadap Perkembangan Karakter mempunyai hasil penelitian yang diperoleh nilai T_{hitung} 10.564 lebih besar dari nilai T_{tabel} 1,97208 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ berarti Lingkungan Keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap Perkembangan Karakter Siswa di SMAN 02 Dumai.
5. Media Gadget terhadap Perkembangan Karakter mempunyai hasil penelitian yang diperoleh nilai T_{hitung} 5,879 lebih besar dari nilai T_{tabel} 1,97208 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ berarti Media Gadget berpengaruh secara signifikan terhadap Perkembangan Karakter Siswa di SMAN 02 Dumai.
6. Berdasarkan hasil penelitian F_{hitung} (56,509) $>$ F_{tabel} (3,04) dan taraf signifikan $0,000 < 0,005$. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel independen berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen. Artinya, Lingkungan Keluarga, Media Gadget secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Perkembangan Karakter Siswa di SMAN 02 Dumai.

Saran

Berdasarkan penelitian di atas pada kesempatan ini saran yang dapat penulis berikan sebagai berikut:

1. Kepada Orang tua
Diharapkan dapat memperhatikan dan memberikan perhatian lebihnya kepada anak. Agar dapat mengetahui dan memahami permasalahan yang anak alami baik di sekolah maupun pun diluar sekolah.
2. Kepada guru
Disarankan kepada guru agar terus meningkatkan kualitas kinerja dan penampilannya sebagai sosok guru yang menjadi sumber ilmu untuk anak, saat menjadi panutan tentunya bagi seorang guru perlu menjaga eksistensi dan kode etiknya untuk dibanggakan oleh anak didik karna kualitas keilmuannya.
3. Kepada siswa
4. Sebagai anak dan juga siswa di sekolah agar selalu berbaik kepada orang tua dan juga hormat kepada guru. Karna merekalah yang mengajarkan kita tentang kebaikan dan juga mengkoreksi serta mengajarkan kita untuk memperbaiki kesalahan yang kita lakukan sehingga kita dapat belajar memperbaikinya untuk persiapan masa depan kita di masa depan nanti.

Daftar Pustaka

- Ahmad, Dodi Surya Jaya, “Makalah Keluarga”
<https://www.scribd.com/doc/133625254/makalah-keluarga> (diakses April 02,2013)
- Anggraini, Eka Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak, Serayu Publishing
- Auliawan, Adib Herlambang “Efek Penggunaan Gadget Bagi Anak”
<https://m.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan-gadget-bagi-anak-anak> (diakses 27 November 2019)
- Aziz, Hamka Abdul. Pendidikan Karakter Berpusat Pada Hati. Jakarta. Al- Mawardi Prima
- Definisimu, Pengertian Perkembangan di
<https://definisimu.blogspot.com/2012/08/definisi-perkembangan.html>, (diakses 15 Agustus 2012)
- Djaelani, Bisri M. Psikologi Pendidikan. Depok. Arya Duta
- Eka, Chiska. Proposal Penelitian Pengaruh Gadget di
https://www.academia.edu/36568787/proposal_penelitian_pengaruh_gadget_terhadap_komunikasi_antara_pegawai_dan_guru_di_sdn_2_kalibukbuk?show_app_store_popup=true (diakses April 09,2019)
- Iaitf, Pedoman Penulisan Skripsi, (Dumai, Iaitf 2017)
- Iswidharmanjaya, Derry. Bila Si Kecil Bermain Gadget. Yogyakarta, Beranda Agency
- Jatim, Admin Bkkbn “Orang Tua Kunci Revolusi Mental Pembentukan Keluarga Berkarakter”<http://bkkbnjatim.online/orang-tua-menjadi-kunci-revolusi-mental-pembentukan-keluarga-berkarakter-dan-berkualitas.html?m=1> (diakses 28 Juli 2015)
- Mu’in, Fatchul. 2014 Pendidikan Karakter Konstruksi Toeretik & Praktik.
Jogjakarta. Ar-Ruzz Media
- Shilalahi, Karlinawati dan Eko A. Meinarno. 2017 Psikologi Keluarga. Jakarta, Rajawali Press
- Syarbini, Amirulloh. 2016 Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga. Jogjakarta.
Ar-Ruzz Media.
- Syaodih, Nana Sukmadinata, Metode Pendidikan Islam (Bandung : Remaja Rosdakarya,2011)
- ____. 2014 Model Pendidikan Karakter dalam Keluarga. Jakarta Pt Gramedia.